

PERANCANGAN *BOARD GAME*
BELAJAR MEMBACA FONIK
UNTUK ANAK USIA DINI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Deborah Rachelle Lim
00000067104

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026

PERANCANGAN *BOARD GAME*
BELAJAR MEMBACA FONIK
UNTUK ANAK USIA DINI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Deborah Rachelle Lim

00000067104

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067104

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir /Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME*
BELAJAR MEMBACA FONIK
UNTUK ANAK USIA DINI

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Deborah Rachelle Lim)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim
NIM : 00000067104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN *BOARD GAME*
BELAJAR MEMBACA FONIK
UNTUK ANAK USIA DINI**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Deborah Rachelle Lim)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* BELAJAR MEMBACA FONIK
UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh

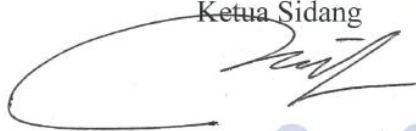
Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Deborah Rachelle Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *BOARD GAME*
BELAJAR MEMBACA FONIK
UNTUK ANAK USIA DINI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 11 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Deborah Rachelle Lim)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *Board Game* Belajar Membaca Fonik untuk Anak Usia Dini” ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses perancangan dan seluruh hasil dari tugas akhir yang telah penulis kerjakan. Melalui laporan ini, penulis berusaha menjelaskan konsep, metode, serta implementasi desain yang telah dibuat, dengan harapan dapat memberikan wawasan serta kontribusi bagi perkembangan bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam aspek *board game*. Seluruh proses dalam penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Heidy Carla Sukmarini selaku perwakilan dari Credo Foundation sebagai *literacy specialist* (ahli fonik).
6. Dona Kuswoyo selaku perwakilan dari Gernas Tastaba sebagai rekan dalam menyiapkan metode fonik untuk media *board game*.
7. Winyarti Lestari, M.Pd., selaku kepala sekolah di SDN Penggilingan 01.
8. Jamilah, M.Pd., selaku wakil kepala sekolah bidang akademik di SDN Penggilingan 01.
9. Deswita, S.Pd., selaku wakil kepala sekolah bidang kesiswaan dan guru kelas 2 di SDN Penggilingan 01.

10. Dilla Rizky Syammi, S.Pd., selaku guru kelas 1 di SDN Penggilingan 01.
11. Fira Azizah, S.Pd., selaku guru kelas 1 di SDN Penggilingan 01.
12. Tika Lingga Pratiwi, S.Pd., selaku guru kelas 2 di SDN Penggilingan 01.
13. Putri Rettrisli Prajabati, S.Pd., selaku guru kelas 2 di SDN Penggilingan 01.
14. Responden kuesioner yang telah berpartisipasi dalam mengisi *Google Form* pada tahap *alpha test*.
15. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, baik dalam ranah akademik maupun industri kreatif. Selain itu, penulis juga berharap laporan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin mengembangkan karya mereka serta menginspirasi siapa pun yang memiliki ketertarikan di bidang desain. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga terbuka terhadap kritik dan saran yang konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan. Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan ini. Semoga karya ini dapat membawa manfaat dan memberikan pengaruh positif bagi banyak orang.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Deborah Rachelle Lim)

PERANCANGAN *BOARD GAME*

BELAJAR MEMBACA FONIK

UNTUK ANAK USIA DINI

(Deborah Rachelle Lim)

ABSTRAK

Tantangan utama dalam pendidikan literasi anak di Indonesia adalah rendahnya kemampuan membaca, terutama pada anak usia dini, yang berdampak pada kepercayaan diri dan motivasi belajar. Hasil Asesmen Nasional (2023) menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa belum mencapai kompetensi literasi dasar. Metode fonik, yang berfokus pada hubungan antara huruf dan bunyi, terbukti efektif di berbagai negara, tetapi masih jarang diterapkan di Indonesia. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif melibatkan studi referensi, wawancara, observasi, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Sedangkan, metode kuantitatif melibatkan kuesioner. Penelitian ini mengusulkan perancangan *board game* sebagai media pembelajaran fonik untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya untuk anak usia 7–9 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah agar meningkatkan kualitas pendidikan pada anak-anak Indonesia, yang dimulai dari sisi edukasi yaitu belajar membaca terlebih dahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat baca, keterlibatan belajar sambil bermain, dan kesadaran fonologis anak.

Kata kunci: *board game*, belajar membaca fonik, usia dini

DESIGNING A PHONICS BOARD GAME

FOR EARLY CHILDHOOD

(Deborah Rachelle Lim)

ABSTRACT (English)

The main challenge in children's literacy education in Indonesia is the low level of reading ability, particularly among early-age children, which affects their self-confidence and learning motivation. The National Assessment (2023) shows that approximately 40% of students have not yet achieved basic literacy competence. The phonics method, which focuses on the relationship between letters and sounds, has proven effective in various countries but is still rarely implemented in Indonesia. The methodology used in this study is a mixed-methods approach, consisting of qualitative and quantitative methods. The qualitative methods involve reference studies, interviews, observations, and Focus Group Discussions (FGDs), while the quantitative method involves questionnaires. This study proposes the design of a board game as a phonics learning medium to improve reading skills, particularly for children aged 7–9 years. The purpose of this study is to improve the quality of education for Indonesian children, starting from the educational aspect by learning to read first. The results show that game-based learning can increase reading interest, engagement through learning while playing, and children's phonological awareness.

Keywords: *board game, phonics learning, early childhood*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 <i>Komponen Board Game</i>	6
2.1.2 <i>Prinsip Desain Board Game</i>	12
2.1.3 <i>Kategori Board Game</i>	18
2.2. <i>Elemen Desain Board Game</i>	20
2.2.1 <i>Mekanik Permainan</i>	20
2.2.2 <i>Tema dan Narasi</i>	23
2.2.3 <i>Visual dan Estetika</i>	24
2.2.4 <i>Interaksi Pemain</i>	24
2.3 <i>Belajar Membaca</i>	25
2.3.1 <i>Tahapan Perkembangan Baca Anak</i>	25
2.3.2 <i>Teori Kognitif Anak</i>	28

2.3.3 Fonik.....	29
2.4 Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.2.1 <i>Ideation</i>	44
3.2.2 <i>Prototyping</i>	44
3.2.3 <i>Playtesting</i>	45
3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan	51
3.2.1 Studi Referensi	52
3.2.2 Wawancara	52
3.2.3 Observasi.....	54
3.2.4 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4.1.1 <i>Ideation</i>	60
4.1.2 <i>Prototyping</i>	101
4.1.3 <i>Playtesting</i>	129
4.2 Pembahasan Perancangan	173
4.2.1 Hasil <i>Beta Test</i>	173
4.2.3 Analisis <i>Board Game</i>	177
4.3 Anggaran.....	201
BAB V PENUTUP.....	205
5.1 Simpulan	205
5.2 Saran	205
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xix

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan <i>Alpha Test (Gameplay)</i>	47
Tabel 3.2 Daftar Skala 1-8 (<i>Gameplay</i>)	48
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan <i>Alpha Test (Visual)</i>	48
Tabel 3.4 Daftar Skala 1-8 (<i>Visual</i>)	49
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan <i>Alpha Test (Konten)</i>	50
Tabel 3.6 Daftar Opsi Jawaban (<i>Konten</i>).....	50
Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Wawancara Ahli Fonik	53
Tabel 3.8 Daftar Gestur Anak pada Metode Observasi	56
Tabel 3.9 Daftar Pertanyaan <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	58
Tabel 3.10 Pembagian Level Berdasarkan Silabus Fonik.....	104
Tabel 4.1 SWOT Studi Referensi " <i>Phonics Board Game</i> "	64
Tabel 4.2 SWOT Studi Referensi " <i>Zingo! World Builder</i> "	71
Tabel 4.3 Hasil Observasi Murid Kelas 1 SD	77
Tabel 4.4 Sketsa dan Asset.....	114
Tabel 4.5 Hasil Skor Kuesioner (<i>Gameplay</i>)	131
Tabel 4.6 Hasil Skor Kuesioner (<i>Visual</i>)	132
Tabel 4.7 Revisi <i>Alpha Test (Before and After)</i>	136
Tabel 4.8 Rencana <i>Beta Test (Objektif Observasi)</i>	158
Tabel 4.9 <i>Content Planning</i> Media Sekunder	170
Tabel 4.10 Hasil Observasi Putri Selaku <i>Game Master</i>	174
Tabel 4.11 Hasil Observasi Anak Bermain <i>Board Game "Fonik Asik"</i>	176
Tabel 4.12 Anggaran <i>Board Game</i>	202
Tabel 4.13 Anggaran Media Sekunder.....	203

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Board Game</i> "Azul"	5
Gambar 2.2 Papan Permainan	6
Gambar 2.3 <i>Tile</i> Permainan.....	7
Gambar 2.4 Kartu Permainan.....	8
Gambar 2.5 Pion Permainan	9
Gambar 2.6 Dadu Permainan	10
Gambar 2.7 Koin Permainan.....	11
Gambar 2.8 <i>Rulebook</i> Permainan.....	12
Gambar 2.9 Contoh <i>Layout</i> Kartu pada <i>Board Game</i>	13
Gambar 2.10 Contoh Tipografi pada <i>Board Game</i>	14
Gambar 2.11 Contoh Warna pada <i>Board Game</i>	15
Gambar 2.12 Contoh Bentuk pada <i>Board Game</i>	16
Gambar 2.13 Contoh Simbol dan Ikonografi	17
Gambar 2.14 Permainan <i>Board Game</i> "Scrabble"	18
Gambar 2.15 Permainan <i>Board Game</i> "Animal Upon Animal"	19
Gambar 2.16 Hubungan antara Permainan dengan Pemain.....	20
Gambar 2.17 Sudut Pandang antara Desainer dengan Pemain	23
Gambar 2.18 Ilustrasi Pembelajaran Fonik.....	30
Gambar 4.1 Permainan "Phonics <i>Board Game</i> "	60
Gambar 4.2 Peralatan <i>Game</i> "Phonics <i>Board Game</i> "	61
Gambar 4.3 Empat Jenis Papan pada "Phonics <i>Board Game</i> "	62
Gambar 4.4 Visualisasi <i>Packaging</i> "Phonics <i>Board Game</i> "	63
Gambar 4.5 Permainan "Zingo! World Builder"	66
Gambar 4.6 Cara Bermain "Zingo! World Builder"	67
Gambar 4.7 Alat <i>zinger dispenser</i>	68
Gambar 4.8 Peralatan <i>Game</i> "Zingo! World Builder"	69
Gambar 4.9 <i>Packaging Game</i> "Zingo! World Builder".....	70
Gambar 4.10 Wawancara bersama Heidy Carla Sukmarini.....	73
Gambar 4.11 Wawancara bersama Dona Kuswoyo.....	76
Gambar 4.12 Observasi bersama Murid Kelas 1 SD	77
Gambar 4.13 Foto Bersama Murid Kelas 1 SD	78
Gambar 4.14 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) bersama Guru.....	79
Gambar 4.15 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) Bersama Murid Kelas 1 SD	83
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i> Perancangan <i>Board Game</i>	86
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> Perancangan <i>Board Game</i>	88
Gambar 4.18 <i>Reference Board Visual</i>	89
Gambar 4.19 <i>Reference Board Packaging</i>	90
Gambar 4.20 Tipografi Perancangan <i>Board Game</i>	92
Gambar 4.21 <i>Colour Palette</i> Perancangan <i>Board Game</i>	93
Gambar 4.22 <i>User Persona</i> Primer.....	94

Gambar 4.23 <i>User Persona</i> Sekunder.....	95
Gambar 4.24 Permainan <i>Game Bingo</i>	98
Gambar 4.25 <i>Core Loop</i>	99
Gambar 4.26 <i>Test Play</i> Pertama.....	102
Gambar 4.27 <i>Test Play</i> Kedua	102
Gambar 4.28 <i>Test Play</i> Ketiga	103
Gambar 4.29 <i>Flowchart</i> Cara Bermain <i>Board Game</i>	110
Gambar 4.30 Tiga Alternatif Gaya Visual	112
Gambar 4.31 Pemilihan Gaya Visual.....	114
Gambar 4.32 Alternatif Papan Permainan	125
Gambar 4.33 Desain Papan Pilihan dengan <i>Font</i> OpenDyslexic.....	125
Gambar 4.34 Desain Papan Pilihan dengan <i>Font</i> KG Red Hands	126
Gambar 4.35 Sketsa dan Asset Logo Pertama	127
Gambar 4.36 Sketsa dan Asset Logo Kedua.....	128
Gambar 4.37 Finalisasi Logo <i>Board Game</i>	129
Gambar 4.38 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	130
Gambar 4.39 Desain Papan (<i>Before</i>).....	138
Gambar 4.40 Desain Papan (<i>After</i>)	139
Gambar 4.41 <i>Layout</i> Desain Tas Sekolah.....	141
Gambar 4.42 <i>Layout</i> Desain <i>Sticker</i>	142
Gambar 4.43 <i>Layout</i> Desain Botol Minum.....	143
Gambar 4.44 <i>Layout</i> Desain Pin	143
Gambar 4.45 <i>Layout</i> Desain <i>Notebook</i>	145
Gambar 4.46 <i>Layout</i> Desain Pulpen.....	145
Gambar 4.47 <i>Layout</i> Desain Instagram Feeds	146
Gambar 4.48 <i>Layout</i> Desain Instagram Story	147
Gambar 4.49 <i>Layout</i> Desain Poster dan <i>Banner</i>	148
Gambar 4.50 <i>Layout</i> Desain <i>Keychain</i>	149
Gambar 4.51 <i>Mockup</i> 3D Desain <i>Plushies</i>	150
Gambar 4.52 <i>Layout</i> Desain Kartu Fonik	152
Gambar 4.53 <i>Layout</i> Desain <i>Back Cover</i> Kartu Fonik	152
Gambar 4.54 <i>Layout</i> Desain Papan Permainan.....	154
Gambar 4.55 <i>Layout</i> Desain <i>Cover</i> Buku Panduan Bermain.....	155
Gambar 4.56 <i>Layout</i> Desain Isi Halaman (Buku Panduan Bermain)	156
Gambar 4.57 <i>Layout</i> Desain Isi <i>Packaging</i>	157
Gambar 4.58 Finalisasi Desain Kartu Fonik.....	160
Gambar 4.59 Finalisasi Desain Papan Permainan.....	161
Gambar 4.60 Finalisasi Desain Logo	162
Gambar 4.61 Desain <i>Packaging</i> Final	162
Gambar 4.62 Kumpulan Desain Media Sekunder Final	163
Gambar 4.63 Tas Sekolah (Media Sekunder)	163
Gambar 4.64 <i>Keychain</i> (Media Sekunder).....	164
Gambar 4.65 <i>Plushies</i> (Media Sekunder)	165

Gambar 4.66 Botol Minum (Media Sekunder)	165
Gambar 4.67 <i>Sticker</i> (Media Sekunder).....	166
Gambar 4.68 Pin (Media Sekunder).....	167
Gambar 4.69 <i>Notebook</i> (Media Sekunder)	167
Gambar 4.70 Pen (Media Sekunder).....	168
Gambar 4.71 Instagram Post (Media Sekunder).....	169
Gambar 4.72 Instagram Story (Media Sekunder)	169
Gambar 4.73 Poster dan <i>Banner</i> Iklan (Media Sekunder)	171
Gambar 4.74 Seluruh Desain Media Primer dan Sekunder	172
Gambar 4.75 Observasi bersama Putri Rettrisli Prajabati.....	174
Gambar 4.76 Dokumentasi bersama Putri Rettrisli Prajabati	175
Gambar 4.77 Observasi Target Primer.....	176
Gambar 4.78 Analisis Logo	185
Gambar 4.79 Analisis Kartu Fonik	187
Gambar 4.80 Analisis Papan Permainan.....	189
Gambar 4.81 Analisis Buku Panduan Bermain	190
Gambar 4.82 Analisis <i>Packaging</i>	192
Gambar 4.83 Analisis Media Sekunder (<i>Freebies</i>).....	193
Gambar 4.84 Analisis Media Sekunder (<i>Stationery</i>)	195
Gambar 4.85 Analisis Media Sekunder (<i>Promotion</i>).....	197



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran 2. Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement</i> (NDA)	xli
Lampiran 4. <i>Non-Disclosure Statement</i> (NDS)	xlix
Lampiran 5. Dokumentasi.....	l
Lampiran 6. Rekap Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	li
Lampiran 7. Karya	lvi
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Ahli Fonik	lvi
Lampiran 9. Transkrip FGD bersama Guru SDN Penggilingan 01	lx
Lampiran 10. Transkrip Observasi <i>Beta Test</i>	lxix

