

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG
PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN SUAMI ISTRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Felisha Natalie Pualani

00000065180

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG
PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN SUAMI ISTRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Felisha Natalie Pualani

00000065180

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 : Felisha Natalie Pualani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG

PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN SUAMI ISTRI

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, 15 Desember 2025



(Felisha Natalie Pualani)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felisha Natalie Pualani

NIM : 00000065180

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG PENTINGNYA KOMPROMI UNTUK PASANGAN SUAMI ISTRI

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Felisha Natalie Pualani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN SUAMI ISTRI

Oleh

Nama Lengkap : Felisha Natalie Pualani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

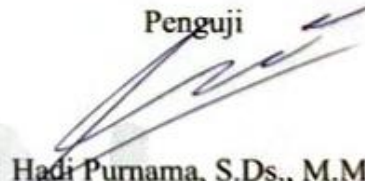
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Vania Helira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

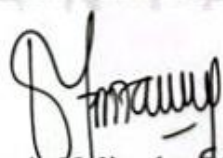
Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn./M.Ds.
0310019201/ 023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

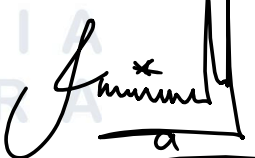
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felisha Natalie Pualani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG
PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN
SUAMI ISTRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 15 Desember 2025



(Felisha Natalie Pualani)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN SUAMI ISTRI.” Laporan ini dirancang sebagai syarat kelulusan sarjana program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, dan sebagai solusi yang ditawarkan oleh penulis untuk mengedukasi pasangan dalam mengendalikan ego guna keberlangsungan hubungan yang baik. Selain itu, penulis juga sangat menghargai bantuan, bimbingan, serta dukungan yang diberikan oleh pihak-pihak terkait.

Mengucapkan 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Rani Anggraeni Dewi, M.A., Willy Tasdin, M.Psi., dan Adhicipta Raharja Wirawan, S.E., M.A. selaku narasumber ahli yang telah bersedia membantu saya dalam memberikan informasi guna pengumpulan data penelitian.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk menunjang kelulusan bagi penulis sebagai mahasiswa DKV UMN, serta berguna bagi pihak yang terlibat.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Felisha Natalie Pualani)

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG PENTINGNYA KOMPROMI BAGI PASANGAN SUAMI ISTRI

(Felisha Natalie Pualani)

ABSTRAK

Dalam kehidupan rumah tangga, konflik merupakan suatu hal yang tidak terindarkan. Hal ini didasari oleh perbedaan psikologis antara laki-laki dan perempuan, sehingga untuk menghadapi setiap konflik yang ada, kedua belah pihak harus berkompromi untuk mempertahankan hubungan. Kompromi adalah salah satu bentuk gaya manajemen konflik yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama guna menyelesaikan suatu konflik. Apabila tidak ada kesadaran untuk belajar berkompromi dengan pasangan, maka hal yang dapat terjadi adalah hubungan yang tidak sehat (*toxic*), hingga berakhirnya hubungan pernikahan yang telah dibangun. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode perancangan *Playcentric* yang meliputi tahapan *ideation*, *prototyping*, *playtesting*, dan *evaluation*. Selain itu, pendekatan yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah metode kualitatif berupa wawancara ahli, kuesioner, dan *focus group discussion* (FGD). Hingga kini, masih belum ada media yang efektif sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan terkait, sebab konflik antara dua pihak membutuhkan solusi yang memanfaatkan interaksi timbal balik serta komunikasi yang baik. Oleh sebab itu, penulis menawarkan solusi berupa perancangan *Board Game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri. Perancangan ini menghasilkan sebuah solusi desain bagi para pasangan agar mereka paham pentingnya kompromi dalam rumah tangga, dengan meningkatkan interaksi dan komunikasi pasangan, serta memungkinkan pemain untuk berdiskusi terkait topik seputar rumah tangga guna menyelesaikan permainan.

Kata kunci: konflik, kompromi, pernikahan, *Board Game*

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT THE IMPORTANCE OF COMPROMISE FOR MARRIED COUPLES

(Felisha Natalie Pualani)

ABSTRACT (English)

In married life, conflict is something that cannot be avoided. This is based on psychological differences between men and women, so in facing each conflict, both parties must compromise in order to maintain the relationship. Compromise is one form of conflict management style carried out with the aim of reaching a mutual agreement to resolve a conflict. The lack of the awareness to learn how to compromise with one's partner may occur an unhealthy and toxic relationship, which can ultimately lead to the end of the marriage that has been built. Hence, the conflict between two parties requires a solution that utilizes interactions between these two and good communication. In this design project, the author employs the Playcentric design method, which includes the stages of ideation, prototyping, playtesting, and evaluation. In addition, the approach used to collect data is a qualitative method consisting of expert interviews, questionnaires, and focus group discussions (FGD). Currently, there is still no effective medium that serves as a solution to address this issue, as conflict between two parties requires solutions that utilize reciprocal interaction and good communication. Therefore, the author offers a solution in the form of designing a Board Game about the importance of compromise for married couples. This design results in a design solution for couples to help them understand the importance of compromise in marriage by enhancing partner interaction and communication, as well as enabling players to discuss household-related topics in order to complete the game.

Keywords: *conflict, compromise, marriage, Board Game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 Elemen <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Komponen <i>Board Game</i>	12
2.1.3 Jenis <i>Board Game</i>	15
2.1.4 Mekanisme <i>Gameplay</i> dalam <i>Board Game</i>	20
2.1.5 Tipe-tipe pemain	21
2.1.6 Manfaat <i>Board Game</i> untuk <i>Edukasi</i>	23
2.2 Desain Komunikasi Visual	24
2.2.1 Warna.....	24
2.2.2 <i>Layout</i>	31
2.2.3 <i>Grid</i>	36
2.2.4 Ilustrasi	42
2.2.5 Tipografi	45

2.2.6 <i>User Experience</i>	49
2.3 Kompromi.....	50
2.3.1 Faktor-faktor Mempengaruhi Terjadinya Kompromi.....	51
2.3.2 Prinsip-prinsip Kompromi.....	53
2.3.3 Pentingnya Kompromi dalam Pernikahan	54
2.4 Hubungan Pernikahan	55
2.4.1 Peran dalam Pernikahan	56
2.4.2 Konflik dalam Pernikahan	58
2.5 Penelitian yang Relevan.....	60
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	63
3.1 Subjek Perancangan	63
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	65
3.2.1 <i>Ideation</i>	65
3.2.2 <i>Prototyping</i>	66
3.2.3 <i>Playtesting</i>	66
3.2.4 <i>Evaluation</i>	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	67
3.3.1 Wawancara	67
3.3.2 Kuesioner	70
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	76
3.3.4 Studi Eksisting.....	78
3.3.5 Studi Referensi	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	80
4.1 Hasil Perancangan	80
4.1.1 <i>Ideation</i>	80
4.1.2 <i>Prototyping</i>	140
4.1.3 <i>Playtesting</i>	170
4.1.4 <i>Evaluation</i>	179
4.2 Pembahasan Perancangan.....	183
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	183
4.2.2 Analisis Logo	188
4.2.3 Analisis Pion Karakter	189

4.2.4 Analisis Papan Permainan	190
4.2.5 Analisis Kartu <i>Mission</i>	191
4.2.6 Analisa Kartu <i>Prizes</i>	192
4.2.7 Analisis Kartu <i>Consequences</i>	193
4.2.8 Analisis Kartu <i>Ending</i>	194
4.2.9 Analisis Token <i>Resources</i>	195
4.2.10 Analisis Balok Jembatan.....	196
4.2.11 Analisis Papan Tulis	197
4.2.12 Analisis <i>Guide Paper</i>	198
4.2.13 Analisis <i>Packaging</i>	200
4.2.14 Analisis Poster	201
4.2.15 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	203
4.2.16 Analisis <i>Merchandise</i>	204
4.2.17 Anggaran	208
BAB V PENUTUP	210
5.1 Simpulan	210
5.2 Saran	211
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	60
Tabel 4.1 Tabel Usia Responden	94
Tabel 4.2 Tabel Domisili Responden.....	94
Tabel 4.3 Tabel Dampak Terbesar dari Konflik	97
Tabel 4.4 Tabel Pengaruh Ego terhadap Konflik.....	97
Tabel 4.5 Tabel Pengaruh Emosi Negatif terhadap Konflik.....	98
Tabel 4.6 Tabel Pengaruh Konflik Kecil terhadap Hubungan.....	98
Tabel 4.7 Tabel Tindakan Responden dalam Mengatasi Konflik.....	101
Tabel 4.8 Tabel Pengendalian Ego untuk Menjaga Hubungan.....	103
Tabel 4.9 Tabel Kompromi Sebagai Solusi dari Konflik.....	103
Tabel 4.10 Tabel Jenis <i>Board Game</i> yang Menarik Responden.....	105
Tabel 4.11 Tabel Aspek yang Mempengaruhi Daya Tarik <i>Board Game</i>	105
Tabel 4.12 Tabel Komponen Paling Menarik dalam <i>Board Game</i>	106
Tabel 4.13 Tabel SWOT <i>Fog of Love</i>	117
Tabel 4.14 Tabel Analisis Visual	172
Tabel 4.15 Tabel Analisis Konten.....	174
Tabel 4.16 Tabel Analisis Mekanik dan Alur Permainan	176
Tabel 4.17 Tabel Analisis Interaktivitas	178
Tabel 4.18 Tabel Anggaran.....	208



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dadu	12
Gambar 2.2 Kartu.....	13
Gambar 2.3 Pion	13
Gambar 2.4 Papan Permainan	14
Gambar 2.5 Sumber Daya	14
Gambar 2.6 Alat kaca pembesar	15
Gambar 2.7 Token.....	15
Gambar 2.8 Properti	15
Gambar 2.9 Ular Tangga.....	16
Gambar 2.10 <i>Settlers of Catan</i>	17
Gambar 2.11 <i>Nightfall</i>	18
Gambar 2.12 Catur	18
Gambar 2.13 <i>Twilight Imperium</i>	19
Gambar 2.14 <i>Chrononauts</i>	20
Gambar 2.15 Tipe-tipe Pemain	23
Gambar 2.16 Warna Primer	26
Gambar 2.17 Warna Sekunder	27
Gambar 2.18 Warna Tersier	27
Gambar 2.19 <i>Hue, Saturation, & Value</i>	28
Gambar 2.20 <i>Monochromatic Color</i>	29
Gambar 2.21 <i>Analogous Color</i>	29
Gambar 2.22 <i>Complementary Color</i>	30
Gambar 2.23 <i>Split complementary Color</i>	30
Gambar 2.24 <i>Triadic Color</i>	31
Gambar 2.25 <i>Tetradic Color</i>	31
Gambar 2.26 <i>Big Type Layout</i>	32
Gambar 2.27 <i>Circus Layout</i>	32
Gambar 2.28 <i>Copy Heavy Layout</i>	33
Gambar 2.29 <i>Frame Layout</i>	33
Gambar 2.30 <i>Mondrian Layout</i>	34
Gambar 2.31 <i>Multipanel Layout</i>	34
Gambar 2.32 <i>Picture Window Layout</i>	35
Gambar 2.33 <i>Rebus Layout</i>	35
Gambar 2.34 <i>Silhouette Layout</i>	36
Gambar 2.35 <i>Margin</i>	37
Gambar 2.36 <i>Flowlines</i>	37
Gambar 2.37 <i>Columns</i>	38
Gambar 2.38 <i>Modules</i>	38
Gambar 2.39 <i>Spatial Zone</i>	39
Gambar 2.40 <i>Markers</i>	39

Gambar 2.41 <i>Single Column Grid</i>	40
Gambar 2.42 <i>Multicolumn Grid</i>	40
Gambar 2.43 <i>Modular Grid</i>	41
Gambar 2.44 <i>Hierarchical Grid</i>	41
Gambar 2.45 <i>Baseline Grid</i>	42
Gambar 2.46 <i>Compound Grid</i>	42
Gambar 2.47 Tipe Huruf <i>Serif</i>	47
Gambar 2.48 Tipe Huruf <i>Sans Serif</i>	48
Gambar 4.49 Jenis Huruf <i>Script</i>	48
Gambar 2.50 Jenis Huruf <i>Decorative</i>	49
Gambar 2.51 Tipe huruf <i>Slab Serif</i>	49
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Rani Anggraeni Dewi.....	82
Gambar 4.2 Wawancara dengan Willy Tasdin di Nous Consulting	82
Gambar 4.3 Wawancara dengan Adhicipta Raharja Wirawan.....	87
Gambar 4.4 Jenis kelamin responden.....	93
Gambar 4.5 Usia pernikahan para responden	95
Gambar 4.6 Frekuensi Responden dalam Mengalami Konflik.....	95
Gambar 4.7 Hal yang Seringkali Memicu Konflik	96
Gambar 4.8 Perbedaan Ekspektasi Setelah Menikah Menjadi Pemicu Konflik ...	96
Gambar 4.9 Tingkat Kesulitan Responden dalam Meminta Maaf.....	99
Gambar 4.10 Perbandingan Antara Siapa yang Lebih Mengalah	99
Gambar 4.11 Alasan Sulit Mengalah dan Meminta Maaf.....	100
Gambar 4.12 Pengalaman Responden mengenai Hubungan Masa Lalu	100
Gambar 4.13 Langkah yang Efektif bagi Responden untuk Belajar Kompromi	102
Gambar 4.14 Seberapa Sering Responden ingin Dimengerti Terlebih Dulu	102
Gambar 4.15 Permasalahan yang Tidak Dapat Dikompromi	103
Gambar 4.16 Pengalaman Bermain <i>Board Game</i> dengan Pasangan	104
Gambar 4.17 Durasi Ideal untuk Bermain <i>Board Game</i>	106
Gambar 4.18 Ketertarikan Responden terhadap Media Perancangan.....	107
Gambar 4.19 Visual yang Diminati oleh Responden terhadap <i>Board Game</i>	108
Gambar 4.20 Elemen Visual yang Menjadi Aspek Terpenting <i>Board Game</i>	108
Gambar 4.21 Focus Group Discussion dengan 6 Peserta	109
Gambar 4.22 Hasil <i>Mini Games FGD</i>	110
Gambar 4.23 <i>Board Game Fog of Love</i>	116
Gambar 4.24 <i>Board Game Love Letter</i>	119
Gambar 4.25 <i>Board Game Fox in the Forest Duet</i>	120
Gambar 4.26 <i>Board Game Paleo</i>	121
Gambar 4.27 <i>Board Game Sky Team</i>	122
Gambar 4.28 <i>User Persona 1</i>	122
Gambar 4.29 <i>User Persona 2</i>	123
Gambar 4.30 <i>Mindmapping</i>	124
Gambar 4.31 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	127
Gambar 4.32 Referensi Perancangan	128

Gambar 4.33 <i>Typeface</i> Judul.....	129
Gambar 4.34 <i>Typeface</i> Sub Judul	129
Gambar 4.35 <i>Typeface</i> <i>Bodytext</i>	130
Gambar 4.36 <i>Color Palette</i> 1	130
Gambar 4.37 <i>Color Palette</i> 2	131
Gambar 4.38 <i>Color Palette</i> 3	132
Gambar 4.39 <i>Tone of Voice</i>	133
Gambar 4.40 Sketsa <i>Game Concept</i>	135
Gambar 4.41 <i>Game Flow</i>	137
Gambar 4.42 Logo NOUS Consulting	139
Gambar 4.43 Paper <i>Prototype</i> Awal	140
Gambar 4.44 Proses Perancangan Papan Permainan	141
Gambar 4.45 Tahap Uji Coba Awal.....	142
Gambar 4.46 Digitalisasi Papan Permainan.....	143
Gambar 4.47 Sketsa Logo ‘Across the Bridge’	144
Gambar 4.48 Digitalisasi Logo ‘Across the Bridge’.....	144
Gambar 4.49 Sketsa dan <i>Outline</i> Pion	146
Gambar 4.50 Digitalisasi Pion Permainan	146
Gambar 4.51 Sketsa Kartu <i>Mission</i>	147
Gambar 4.52 Digitalisasi Tekstur Kayu.....	147
Gambar 4.53 Digitalisasi Kartu <i>Mission</i>	148
Gambar 4.54 Sketsa Kartu <i>Prizes</i>	149
Gambar 4.55 Digitalisasi Kartu <i>Prizes</i>	150
Gambar 4.56 Sketsa Kartu <i>Consequences</i>	150
Gambar 4.57 Digitalisasi Kartu <i>Consequences</i>	152
Gambar 4.58 Sketsa dan <i>Outline</i> Kartu <i>Ending</i>	153
Gambar 4.59 Finalisasi Ilustrasi Kartu <i>Ending</i>	153
Gambar 4.60 Digitalisasi Kartu <i>Ending</i>	155
Gambar 4.61 Proses Digitalisasi Papan Tulis	156
Gambar 4.62 Proses Digitalisasi Balok Jembatan.....	157
Gambar 4.63 Proses Ilustrasi Token <i>Resources</i>	158
Gambar 4.64 Digitalisasi Token <i>Resources</i>	159
Gambar 4.65 Proses Ilustrasi Token Badai	159
Gambar 4.66 Digitalisasi Token Badai	160
Gambar 4.67 Proses Digitalisasi <i>Guide Paper</i>	160
Gambar 4.68 Sketsa Alternatif <i>Packaging</i>	162
Gambar 4.69 Proses Ilustrasi <i>Packaging</i>	163
Gambar 4.70 Digitalisasi <i>Packaging</i>	163
Gambar 4.71 Digitalisasi Sekat <i>Packaging</i>	164
Gambar 4.72 Proses Digitalisasi <i>Feeds</i> Instagram.....	165
Gambar 4.73 Proses Digitalisasi Poster	166
Gambar 4.74 Digitalisasi <i>Mug Couple</i>	168
Gambar 4.75 Proses Digitalisasi <i>Keychain</i>	168

Gambar 4.76 Digitalisasi <i>Puzzle</i>	169
Gambar 4.77 Proses Digitalisasi Pin.....	169
Gambar 4.78 Digitalisasi Stiker	170
Gambar 4.79 <i>Prototype Day</i>	171
Gambar 4.80 Penambahan Konten pada Kartu <i>Mission</i>	180
Gambar 4.81 Penambahan Konten Kartu <i>Prizes</i> dan <i>Consequences</i>	181
Gambar 4.82 Revisi dan Penambahan Konten <i>Guide Paper</i>	181
Gambar 4.83 Digitalisasi Sisi Belakang Papan Permainan.....	182
Gambar 4.84 Beta Test Pertama.....	184
Gambar 4.85 Beta Test Kedua	186
Gambar 4.86 Perbaikan pada <i>Guide Paper</i>	187
Gambar 4.87 Finalisasi Logo ‘Across the Bridge’	188
Gambar 4.88 Finalisasi Pion ‘Across the Bridge’	189
Gambar 4.89 Finalisasi Papan Permainan ‘Across the Bridge’	190
Gambar 4.90 Finalisasi Kartu <i>Mission</i>	192
Gambar 4.91 Finalisasi Kartu <i>Prizes</i>	193
Gambar 4.92 Finalisasi Kartu <i>Consequences</i>	194
Gambar 4.93 Finalisasi Kartu <i>Ending</i>	195
Gambar 4.94 Finalisasi Token <i>Resources</i>	196
Gambar 4.95 Finalisasi Balok Jembatan.....	197
Gambar 4.96 Finalisasi Papan Tulis.....	198
Gambar 4.97 Finalisasi <i>Guide Paper</i>	198
Gambar 4.98 Finalisasi <i>Packaging</i> ‘Across the Bridge’	200
Gambar 4.99 Finalisasi Poster ‘Across the Bridge’	202
Gambar 4.100 Finalisasi <i>Instagram Feeds</i>	203
Gambar 4.101 Finalisasi Pin ‘Across the Bridge’	204
Gambar 4.102 Finalisasi Logo ‘Across the Bridge’.....	205
Gambar 4.103 Finalisasi <i>Keychain Couple</i>	206
Gambar 4.104 Finalisasi <i>Puzzle</i> ‘Across the Bridge’.....	207
Gambar 4.105 Finalisasi Stiker ‘Across the Bridge’	207

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxix
Lampiran Kuesioner.....	xli
Lampiran Transkrip Wawancara & FGD.....	lii

