

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PET ATTACHMENT UNTUK MENINGKATKAN
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS BAGI DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Rashieka Dhafin

00000076282

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PET ATTACHMENT UNTUK MENINGKATKAN
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS BAGI DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Rashieka Dhafin

00000076282

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 : Rashieka Dhafin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076282
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PET ATTACHMENT UNTUK MENINGKATKAN
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS BAGI DEWASA MUDA**

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



(Rashieka Dhafin)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rashieka Dhafin
NIM : 000000076282
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Board Game* Mengenai *Pet Attachment*
Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Bagi
Dewasa Muda

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan 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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Rashieka Dhafin)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PET ATTACHMENT UNTUK MENINGKATKAN
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS BAGI DEWASA MUDA**

Oleh

Nama Lengkap : Rashieka Dhafin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076282
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

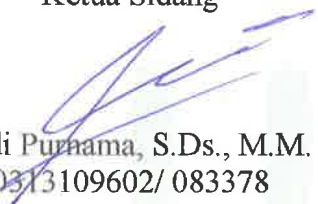
Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

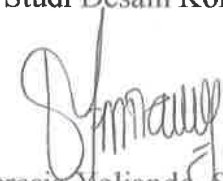
Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Rashieka Dhafin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076282
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* Mengenai
Pet Attachment Untuk Meningkatkan
Kesejahteraan Psikologis Bagi Dewasa Muda

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



(Rashieka Dhafin)

* 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 syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat melalui serangkaian proses dalam merancang seminar proposal yang berjudul “Perancangan *Board Game* Mengenai *Pet Attachment* Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Bagi Dewasa Muda” dengan tepat waktu. Media informasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi dan memberikan informasi kepada dewasa muda mengenai pengaruh positif *pet attachment* bagi kesejahteraan pemilik dan hewan peliharaannya.

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. Luisa Erica, S.Ds., M.Si. selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Igna Ria Natalia M.Psi., sebagai psikolog yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dalam wawancara mengenai topik kesejahteraan psikologis.
6. Adhicipta Raharja Wirawan, sebagai narasumber dan ahli *board game* yang telah memberikan masukan terkait perancangan.
7. Drh. Rahayu, sebagai veteriner yang telah meluangkan waktu menjadi narasumber dalam wawancara *pet attachment*.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman-teman yang telah memberikan dukungan emosional, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat meningkatkan pemahaman pembaca mengenai *pet attachment* dan menunjukkan bagaimana hubungan tersebut dapat menjadi sumber dukungan bagi kesejahteraan psikologis dewasa muda.

Tangerang, 15 Desember 2025



Rashieka Dhafin



PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI *PET ATTACHMENT* UNTUK MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS BAGI DEWASA MUDA

(Rashieka Dhafin)

ABSTRAK

Masa dewasa muda adalah fase penting dalam kehidupan, namun juga termasuk periode yang rentan terhadap tekanan dan masalah psikologis. Untuk mendukung kesejahteraan mereka dibutuhkan berbagai pendekatan, salah satunya melalui *pet attachment*. Berinteraksi dengan hewan peliharaan merupakan strategi coping positif yang dapat membantu individu mengelola stres sekaligus memperoleh dukungan sosial. Namun, minimnya media informasi tentang *pet attachment* di Indonesia menyebabkan banyak dewasa muda kurang memahami pentingnya ikatan emosional dengan hewan peliharaan. Berdasarkan hasil kuesioner, keterikatan emosional yang dilakukan pemilik hewan di Indonesia belum disertai pemahaman terhadap kebutuhan kucing. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan *board game* untuk meningkatkan pemahaman dewasa muda mengenai *pet attachment*. Metodologi perancangan yang digunakan adalah *iterative design* yang meliputi tahap *Generate Ideas*, *Formalize Ideas*, *Test Ideas*, dan *Evaluate Results*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, *focus group discussion*, dan kuesioner. Setelah proses perancangan selesai, *board game* divalidasi melalui pengujian dengan target audiens yang memiliki kucing. Hasil *playtesting* menunjukkan bahwa perancangan ini dapat membantu dewasa muda untuk lebih peka terhadap bahasa tubuh hewan peliharaan dan mengetahui cara yang tepat dalam berinteraksi yang tepat saat sedang membangun ikatan.

Kata kunci: *Pet Attachment*, *Board Game*, Kesejahteraan Psikologis

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT PET ATTACHMENT TO ENHANCE YOUNG ADULT PSYCHOLOGICAL WELL-BEING

(Rashieka Dhafin)

ABSTRACT (English)

Young adulthood is a critical period marked by increased vulnerability to psychological stress and related challenges. Evidence suggests that pet attachment is an effective approach to support well-being during this stage. Interaction with companion animals functions as a positive coping strategy, assisting individuals in managing stress while providing social support. The limited availability of media discussing pet attachment in Indonesia has led many young adults to possess a suboptimal understanding of the importance of emotional bonds with their pets. Based on the questionnaire results, emotional attachment among pet owners in Indonesia has not been supported by sufficient understanding of animal welfare. The design method used is iterative design which includes the stages of Generate Ideas, Formalize Ideas, Test Ideas, dan Evaluate Results. Data were collected through interviews, focus group discussions, and questionnaires in order to verify the board game's alignment with the target audience's needs and preferences. After the design process was completed, the board game was validated through testing involving cat owning participants from the target audience. The results of the study found that board game helps young adults become more aware of pets' body language and understand appropriate ways to interact when forming emotional bonds.

Keywords: *Pet attachment, Board game, psychological well being*

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
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 Elemen <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Jenis <i>Board Game</i>	26
2.1.3 Komponen <i>Board game</i>	30
2.1.4 Peran <i>Board Game</i>	35
2.2 <i>Pet Attachment</i>	38
2.2.1 Definisi <i>Pet Attachment</i>	38
2.2.2 Dimensi <i>Pet Attachment</i>	38
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi <i>Pet Attachment</i>	40
2.2.4 Manfaat <i>Pet Attachment</i>	43
2.2.5 Cara Membangun <i>Pet Attachment</i> yang Baik	45
2.3 Kesejahteraan Psikologis	45
2.3.1 Faktor yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologis	46

2.3.2 Karakteristik Orang yang Memiliki Tingkat.....	48
2.4 Penelitian yang Relevan	49
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	53
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	55
3.3.1 Wawancara.....	55
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	60
3.3.3 Kuesioner	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	65
4.1 Hasil Perancangan	65
4.1.1 Tahap <i>Generate Ideas</i>	65
4.1.2 Tahap <i>Formalize Ideas</i>	96
4.1.3 Tahap <i>Test Idea</i>	137
4.1.4 <i>Evaluate Result</i>	145
4.1.5 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	155
4.2 Pembahasan Perancangan	156
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	156
4.2.2 Analisis Logo	158
4.2.3 Analisis <i>Board Game</i>	159
4.2.4 Analisis Kartu	163
4.2.5 Analisis <i>Packaging</i>	168
4.2.6 Analisis <i>Gate</i>	169
4.2.7 Analisis <i>Instagram Feeds</i>	170
4.2.8 Analisis <i>Merchandise</i>	171
4.2.4 Anggaran	175
BAB V PENUTUP	177
5.1 Simpulan	177
5.2 Saran	178
LAMPIRAN	xix

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	49
Tabel 4.1 Tabel Identitas Pemilik Kucing	72
Tabel 4.2 Tabel Informasi Seputar Kepemilikan.....	72
Tabel 4.3 Tabel Keterikatan dengan hewan peliharaan.....	75
Tabel 4.4 Tabel Pengetahuan Manfaat <i>Pet Attachment</i> untuk Kesejahteraan	80
Tabel 4.5 Tabel Referensi <i>Board Game</i> Responden.....	81
Tabel 4.6 Tabel SWOT <i>Feeds</i> Dari Kucing Kita Belajar	83
Tabel 4.7 Tabel SWOT Video oleh Lavinta Viena	85
Tabel 4.8 Tabel SWOT Buku Panduan Kucing.....	88
Tabel 4.9 Tabel Analisis terhadap <i>board game "Dog Park"</i>	90
Tabel 4.10 Tabel Analisis terhadap <i>board game "Exploding Kitten"</i>	91
Tabel 4.11 Tabel Analisis terhadap <i>Card game "Cantankerous Cats"</i>	95
Tabel 4.12 Tabel Konten kartu <i>Affection</i>	107
Tabel 4.13 Tabel Konten kartu <i>Mistreat</i>	108
Tabel 4.14 Tabel Konten kartu <i>Wellness</i>	108
Tabel 4.15 Tabel Konten kartu <i>Harmony</i>	109
Tabel 4.16 Tabel Konten kartu <i>Disaster</i>	110
Tabel 4.17 Daftar Hasil <i>Alpha Test</i> Untuk Visual	140
Tabel 4.18 Daftar Hasil <i>Alpha Test</i> Untuk Mekanisme.....	142
Tabel 4.19 Hasil <i>Alpha Test</i> Untuk Konten.....	143



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>Grid</i>	11
Gambar 2.2 <i>Single Column Grid</i> pada <i>Rulebook “The Black Fleet”</i>	12
Gambar 2.3 <i>Two Column Grid</i> pada <i>Board Game “Dead Men Tell No Tales”</i> ..	13
Gambar 2.4 <i>Multicolumn Grid</i> pada <i>Rulebook “Monopoly Junior”</i>	14
Gambar 2.5 <i>Modular Grid</i> pada <i>Rulebook Board Game “Gloomhaven”</i>	14
Gambar 2.6 <i>Hierarchical Grid Rulebook Board Game “Game of life”</i>	15
Gambar 2.7 <i>Font Types</i>	16
Gambar 2.8 <i>Iconography</i> Pada <i>Board Game Terra Mystica</i>	19
Gambar 2.9 <i>Complementary Color</i>	20
Gambar 2.10 <i>Tetradic</i>	20
Gambar 2.11 <i>Cool Color</i>	21
Gambar 2.12 <i>Warm Colors</i>	21
Gambar 2.13 <i>Color Wheel CMYK</i>	22
Gambar 2.14 Panduan Bermain " <i>Go</i> "	23
Gambar 2.15 <i>Exploding Kitten Card</i>	24
Gambar 2.16 <i>Tell A Story Board Games</i>	24
Gambar 2.17 <i>Waroong Wars Expansion Promotion</i>	25
Gambar 2.18 Maskot <i>Monopoly</i>	26
Gambar 2.19 <i>Board Game “Catur”</i>	27
Gambar 2.20 <i>Board Game “Puetro Rico”</i>	27
Gambar 2.21 <i>Board Game “Ludo”</i>	28
Gambar 2.22 <i>Board Game “Monopoly”</i>	29
Gambar 2.23 <i>Board Game “6 Language Development”</i>	30
Gambar 2.24 <i>Kartu Game of life</i>	31
Gambar 2.25 Bidak <i>Board Game Monopoly</i>	31
Gambar 2.26 Papan Permainan “ <i>Ular Tangga</i> ”	32
Gambar 2.27 Sumber Daya <i>Board Game “Dog Park”</i>	33
Gambar 2.28 <i>Rulebook Board Game “Game Of Life”</i>	33
Gambar 2.29 Token pada <i>Board Game “Beruang”</i>	34
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Drh Rahayu	66
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Ignatia Ria Natalia M.Psi	68
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Adhicipta Raharja Wirawan	70
Gambar 4.4 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i> oleh lima pemilik kucing ...	81
Gambar 4.5 <i>Feeds</i> mengenai Dari Kucing kita Belajar oleh Deryginanjar	83
Gambar 4.6 Video mengenai manfaat denguran kucing oleh lavintaviena	85
Gambar 4.7 Cover Buku Panduan Lengkap Kucing	87
Gambar 4.8 Isi Buku Panduan Lengkap Kucing	87
Gambar 4.9 <i>Dog Park Board Game</i>	89
Gambar 4.10 <i>Card Game Exploding Kitten</i>	92
Gambar 4.11 <i>Cantankerous Cats</i>	94
Gambar 4.12 Papan Permainan “ <i>Cantankerous Cats</i> ”	94
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Perempuan	97
Gambar 4.14 <i>User Persona</i> Laki-Laki	97

Gambar 4.15 <i>User Journey</i>	98
Gambar 4.16 <i>Mind Map Perancangan Board Game</i>	99
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i>	101
Gambar 4.18 Referensi Visual.....	101
Gambar 4.19 <i>Scenery</i>	102
Gambar 4.20 Pilihan <i>Typeface Headline</i>	114
Gambar 4.21 <i>Typeface Headline</i> Yang Dipilih	114
Gambar 4.22 Pilihan <i>Typeface Bodytext</i>	115
Gambar 4.23 <i>Stylescape</i>	115
Gambar 4.24 <i>Key Visual</i>	116
Gambar 4.25 Sketsa Logo.....	117
Gambar 4.26 Alternatif Warna	117
Gambar 4.27 Finalisasi	117
Gambar 4.28 <i>Color Palette</i>	118
Gambar 4.29 Ikon Pada Kartu <i>Whiskeria</i>	119
Gambar 4.30 Sketsa Pion <i>Whiskeria</i>	120
Gambar 4.31 Pion <i>Whiskeria</i>	120
Gambar 4.32 Referensi Gestur Kartu <i>Affection</i>	121
Gambar 4.33 Sketsa Desain Gestur dan Kartu <i>Affection</i>	121
Gambar 4.34 Kartu <i>Affection</i>	122
Gambar 4.35 Sketsa Kartu <i>Wellness</i>	122
Gambar 4.36 Kartu <i>Wellness</i>	123
Gambar 4.37 Sketsa Kartu <i>Mistreat</i>	124
Gambar 4.38 Kartu <i>Mistreat</i>	124
Gambar 4.39 Sketsa Kartu <i>Harmony</i>	125
Gambar 4.40 Kartu <i>Harmony</i>	126
Gambar 4.41 Sketsa <i>Disaster Card</i>	127
Gambar 4.42 Digitalisasi <i>Disaster Card</i>	127
Gambar 4.43 Sketsa Token <i>Wellness</i>	128
Gambar 4.44 Digitalisasi Token <i>Wellness</i>	128
Gambar 4.45 Sketsa Token <i>Refrain</i>	129
Gambar 4.46 Digitalisasi Token <i>Refrain</i>	129
Gambar 4.47 Sketsa <i>Snack & Coloring</i>	130
Gambar 4.48 <i>Final Design Snack</i>	130
Gambar 4.49 Sketsa Papan Permainan <i>Whiskeria</i>	131
Gambar 4.50 Lineart Papan Permainan <i>Whiskeria</i>	131
Gambar 4.51 Digitalisasi Papan Permainan <i>Whiskeria</i>	132
Gambar 4.52 Lembar <i>Gate</i> untuk Dirakit.....	133
Gambar 4.53 <i>Gate Whiskeria</i>	134
Gambar 4.54 Sketsa <i>Rulebook</i>	134
Gambar 4.55 Bagian Depan Halaman <i>Rulebook</i>	134
Gambar 4.56 Digitalisasi <i>Rulebook</i>	135
Gambar 4.57 Sketsa <i>Packaging</i>	136
Gambar 4.58 Digitalisasi <i>Packaging</i>	136
Gambar 4.59 <i>Prototype Paper And Pen</i>	137
Gambar 4.60 Uji coba <i>Low Fidelity Board Game</i>	139

Gambar 4.61 Uji coba <i>High Fidelity Board Game</i>	140
Gambar 4.62 Konsultasi <i>Board Game</i> Dengan Adhicipta.....	144
Gambar 4.63 Perbaikan Kartu <i>Mistreat</i>	146
Gambar 4.64 Perbaikan Kartu <i>Disaster</i>	147
Gambar 4.65 Perbaikan Papan Permainan.....	147
Gambar 4.66 Perbaikan Pion	148
Gambar 4.67 Perbaikan <i>Packaging board game</i>	149
Gambar 4.68 Sekat.....	149
Gambar 4.69 Sketsa <i>Instagram Feeds</i>	150
Gambar 4.70 <i>instagram Feeds</i>	151
Gambar 4.71 Sketsa <i>Merchandise Keychain</i>	151
Gambar 4.72 <i>Merchandise Keychain</i>	152
Gambar 4.73 <i>Sketsa Merchandise Stiker</i>	152
Gambar 4.74 <i>Merchandise Stiker</i>	153
Gambar 4.75 Sketsa <i>Merchandise Bantal</i>	153
Gambar 4.76 <i>Merchandise Bantal</i>	154
Gambar 4.77 Sketsa <i>Laser Pointer</i>	154
Gambar 4.78 <i>Merchandise Laser Pointer</i>	155
Gambar 4.79 <i>Beta Test Board Game Whiskeria</i>	157
Gambar 4.80 Logo <i>Board Game Whiskeria</i>	158
Gambar 4.81 Papan <i>Board Game Whiskeria</i>	159
Gambar 4.82 Pion <i>Board Game Whiskeria</i>	160
Gambar 4.83 <i>Rulebook Board Game Whiskeria</i>	161
Gambar 4.84 Token <i>Wellness</i>	162
Gambar 4.85 Token <i>Refrain</i>	162
Gambar 4.86 <i>Design Snack</i>	163
Gambar 4.87 Kartu <i>Affection Game Whiskeria</i>	164
Gambar 4.88 Kartu <i>Wellness Whiskeria</i>	165
Gambar 4.89 Kartu <i>Mistreat Game Whiskeria</i>	166
Gambar 4.90 Kartu <i>Harmony Game Whiskeria</i>	167
Gambar 4.91 Kartu <i>Disaster Game Whiskeria</i>	168
Gambar 4.92 <i>Box Board Game Whiskeria</i>	168
Gambar 4.93 <i>Pop Up Gate Whiskeria</i>	170
Gambar 4.94 Informasi <i>Board Game Whiskeria</i>	170
Gambar 4.95 Informasi tentang <i>Pet Attachment</i>	171
Gambar 4.96 <i>Quiz Pet Attachment</i>	171
Gambar 4.97 <i>Merchandise Sticker</i>	172
Gambar 4.98 <i>Merchandise Keychain</i>	173
Gambar 4.99 <i>Merchandise Laser Pointer</i>	173
Gambar 4.100 Analisis Bantal <i>Whiskeria</i>	174

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin	xix
Lampiran 2 Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran 3 Lampiran Non-Disclosure Agreement	xxix
Lampiran 4 Lampiran Hasil Kuesioner	xxxviii
Lampiran 5 Lampiran Transkrip Wawancara <i>Focus Group Discussion</i>	xliv
Lampiran 6 Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog	l
Lampiran 7 Lampiran Transkrip Wawancara Drh Rahayu	lxiii
Lampiran 8 Lampiran Transkrip Wawancara Adhicipta	lxxvi

