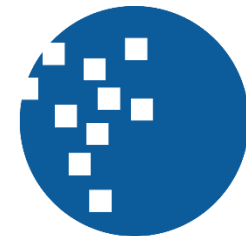


**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGENALKAN
JENIS-JENIS JAMU PADA ANAK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Felicia Viana Lim

00000077873

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGENALKAN
JENIS-JENIS JAMU PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Felicia Viana Lim

00000077873

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 : Felicia Viana Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077873
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* UNTUK MENGENALKAN JENIS- JENIS JAMU PADA ANAK

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, 16 Januari 2026



(Felicia Viana Lim)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Viana Lim
NIM : 00000077873
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK
MENGENALKAN JENIS-JENIS JAMU PADA ANAK**

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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Felicia Viana Lim

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGENALKAN
JENIS-JENIS JAMU PADA ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Felicia Viana Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077873
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

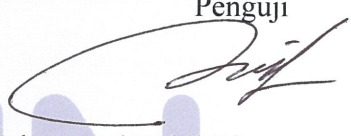
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

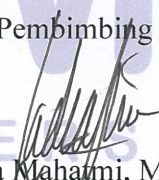
Ketua Sidang


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

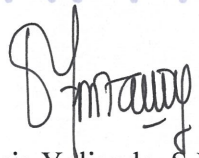
Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing


Nadia Mahami, 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 : Felicia Viana Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077873
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BOARD GAME
UNTUK MENGENALKAN JENIS-JENIS
JAMU PADA ANAK**

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, 11 Desember 2025



(Felicia Viana Lim)

* 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 berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* untuk Mengenalkan Jenis-Jenis Jamu pada Anak”. Ketertarikan penulis terhadap informasi seputar jamu membuat penulis mengangkat jamu sebagai topik penelitian pada Laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan untuk untuk mendokumentasikan segala proses perancangan hingga hasil dari Tugas Akhir yang telah penulis kerjakan. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk mengenalkan jenis-jenis jamu pada anak dengan cara yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Zacky Irwandi selaku narasumber dan *Founder* Lestari Jamuku yang telah membantu dalam pengumpulan data.
6. Intan Rahmaningtyas selaku narasumber dan *Co-Founder* Lestari Jamuku yang telah membantu dalam pengumpulan data.
7. Anak-anak Sekolah Minggu GKB Aletheia selaku peserta FGD yang telah membantu dalam pengumpulan data.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Teman-teman saya yang telah menemani dan memberikan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, baik di bidang akademik maupun di bidang industri kreatif. Penulis juga berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan anak mengenai jamu dan dapat berkontribusi dalam upaya melestarikan warisan budaya Indonesia. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini, sehingga penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat berkembang lebih lanjut di masa depan.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Felicia Viana Lim)



PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGENALKAN JENIS-JENIS JAMU PADA ANAK

(Felicia Viana Lim)

ABSTRAK

Jamu merupakan minuman tradisional khas Indonesia yang sudah diakui UNESCO sebagai warisan budaya tak benda. Seiring berkembangnya zaman, budaya konsumsi jamu mulai menjadi gaya hidup di kalangan generasi Milenial. Meskipun dikenal luas, masih banyak anak-anak yang belum mengetahui jamu. Hal ini dikarenakan, belum ada media informasi yang sesuai untuk anak-anak dan juga faktor keluarga dalam mengenalkan jamu pada anak. Rendahnya pemahaman anak terkait jamu dapat berpotensi mengancam keberlanjutan jamu sebagai warisan budaya, menutup potensi jamu sebagai identitas bangsa dan anak-anak hanya akan mengenal obat modern saja. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan perancangan media informasi yang interaktif dan informatif untuk mengenalkan jenis-jenis jamu pada anak sebagai upaya untuk mengenalkan dan melestarikan informasi jamu kepada generasi selanjutnya. *Board game* dipilih sebagai media informasi yang edukatif karena mampu mengubah informasi menjadi pengalaman bermain yang interaktif dan kolaboratif. Pada penelitian ini, metode perancangan yang digunakan ialah teori *Game Design Workshop* oleh Tracy Fullerton dengan 3 tahapan utama yaitu *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting* guna menghasilkan permainan yang fungsional dan komunikatif. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), observasi, kuesioner, studi referensi dan studi eksisting. Melalui perancangan ini, diharapkan *board game* “BALAJAMU” dapat menjadi media alternatif dalam memperkenalkan jamu sekaligus mendukung pelestarian pengetahuan jamu sejak dini.

Kata kunci: jenis-jenis jamu, *board game*, obat tradisional

DESIGNING A BOARD GAME TO INTRODUCE TYPES OF JAMU TO CHILDREN

(Felicia Viana Lim)

ABSTRACT (English)

Jamu is a traditional Indonesian herbal drink that has been recognized by UNESCO as an intangible cultural heritage. Along with the development of modern lifestyles, jamu consumption has become a growing trend among millennials. However, despite its widespread recognition, many children still have limited knowledge about jamu. This condition is influenced by the lack of child-appropriate informational media as well as the role of family in introducing jamu to children. The low level of children's understanding of jamu has the potential to threaten its sustainability as a cultural heritage and reduce its role as part of Indonesia's national identity, leading children to be more familiar only with modern medicine. Therefore, this research aims to design an interactive and informative media to introduce various types of jamu to children as an effort to preserve jamu-related knowledge for future generations. A board game was chosen as an educational medium due to its ability to transform information into an interactive and collaborative play experience. This study applies the Game Design Workshop method by Tracy Fullerton, which consists of three main stages: ideation, prototyping, and playtesting, to produce a functional and communicative game. Data collection was conducted through interviews, focus group discussions (FGD), observations, questionnaires, reference studies, and existing studies. Through this design, the board game BALAJAMU is expected to serve as an alternative educational medium for introducing jamu while supporting the preservation of jamu knowledge from an early age.

Keywords: *type of jamu, board game, traditional medicine*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN	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.....	2
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 Manfaat <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Jenis <i>Board Game</i>	6
2.1.3 Komponen <i>Board game</i>	10
2.1.4 Elemen <i>Board Game</i>	17
2.2 Jamu	39
2.2.1 Bahan Dasar Jamu dan Manfaatnya	40
2.2.2 Jenis Jamu dan Kegunaannya	43
2.3 Anak	47
2.4 Penelitian yang Relevan.....	49
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	52
3.1 Subjek Perancangan	52

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	59
3.3.1 Wawancara	59
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	62
3.3.3 Studi Eksisting	62
3.3.4 Studi Referensi	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 Hasil Perancangan	64
4.1.1 <i>Ideation</i>	64
4.1.2 <i>Prototyping</i>	91
4.1.3 <i>Playtesting</i>	115
4.2 Pembahasan Perancangan	139
4.2.1 Hasil <i>Beta Test</i>	139
4.2.2 Analisis <i>Board Game</i>	141
4.3 Anggaran	155
BAB V PENUTUP	157
5.1 Simpulan	157
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	49
Tabel 4.1 SWOT <i>Board Game</i> "Acaraki: The Java Herbalist".....	73
Tabel 4.2 SWOT <i>Board Game</i> "Kata Emak".....	76
Tabel 4.3 SWOT <i>Board Game</i> "Dragon Market".....	78
Tabel 4.4 Sketsa dan Aset Token.....	102
Tabel 4.5 Sketsa dan Aset Buku Resep.....	108
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> terkait <i>Gameplay</i>	116
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> terkait Visual.....	118
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Visual <i>Alpha Test</i> terkait Ukuran Komponen.....	118
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Visual <i>Alpha Test</i> terkait Ketebalan Komponen....	120
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> terkait Konten.....	121
Tabel 4.11 Anggaran Komponen <i>Board Game</i>	155
Tabel 4. 12 Anggaran <i>Merchandise Board Game</i>	155



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game</i> Ular Tangga	6
Gambar 2.2 <i>Board Game</i> “Paladins of The West Kingdom”	7
Gambar 2.3 <i>Board Game</i> "Ascension"	8
Gambar 2.4 <i>Board Game</i> Catur	8
Gambar 2.5 <i>Board Game</i> “Terraforming Mars”	9
Gambar 2.6 <i>Board Game</i> "Munchkin"	10
Gambar 2.7 Berbagai Bentuk Dadu	11
Gambar 2.8 Komponen Kartu	11
Gambar 2.9 <i>Game Pieces</i> atau Pion	12
Gambar 2.10 <i>Board</i> atau Papan Permainan	13
Gambar 2.11 <i>Tiles</i> atau Ubin	13
Gambar 2.12 <i>Currency</i> berupa Koin Plastik	14
Gambar 2.13 <i>Resources</i> dalam <i>Board Game</i> “Splendor Duel”	14
Gambar 2.14 <i>Tools</i> berupa Pensil pada <i>Board Game</i> "Museum Suspects"	15
Gambar 2.15 <i>Timer</i> pada <i>Board Game</i> "ESCAPE: The Curse of the Temple"	16
Gambar 2.16 <i>Tokens</i> pada <i>Board Game</i> "Kyoto No Neko"	16
Gambar 2.17 <i>Props</i> berupa Menara Dadu pada <i>Board Game</i> "Wingspan"	17
Gambar 2.18 <i>Board Game</i> "Everdell"	21
Gambar 2.19 <i>Board Game</i> "Atlantis"	21
Gambar 2.20 <i>Board Game</i> "Camel Up"	22
Gambar 2.21 <i>Board Game</i> "Parks"	23
Gambar 2.22 <i>Board Game</i> "King of Tokyo"	23
Gambar 2.23 Gaya Ilustrasi Surealisme	24
Gambar 2.24 Gaya Ilustrasi Diagram	25
Gambar 2.25 Gaya Ilustrasi Abstrak	25
Gambar 2.26 Gaya Ilustrasi Naturalis	26
Gambar 2.27 Gaya Ilustrasi Dekoratif	26
Gambar 2.28 Gaya Ilustrasi Kartun	27
Gambar 2.29 Gaya Ilustrasi Karikatur	28
Gambar 2.30 Gaya Ilustrasi Cerita Bergambar	28
Gambar 2.31 Gaya Ilustrasi Buku Pelajaran	29
Gambar 2.32 Gaya Ilustrasi Khayalan	30
Gambar 2.33 <i>Board Game</i> "Letters from Whitechapel"	33
Gambar 2.34 <i>Board Game</i> "Viticulture"	33
Gambar 2.35 <i>Board Game</i> "Lisboa"	34
Gambar 2.36 <i>Board Game</i> "Colt Express"	35
Gambar 2.37 <i>Board Game</i> "Codenames"	35
Gambar 2.38 <i>Board Game</i> "Blood Rage"	36
Gambar 2.39 <i>Board Game</i> "Lorenzo"	37
Gambar 2.40 <i>Board Game</i> "Zombicide"	37

Gambar 4.1 <i>FGD</i> bersama Anak-Anak Sekolah Minggu GKB Aletheia	65
Gambar 4.2 Pemberian Jamu ke Salah Satu Anak	65
Gambar 4.3 Wawancara bersama Intan Rahmaningtyas dan Zacky Irwandi	67
Gambar 4.4 Wawancara bersama Fransiska Damarratri	68
Gambar 4.5 <i>Board Game</i> “Acaraki: The Java Herbalist”	71
Gambar 4.6 <i>Board Game</i> "Kata Emak"	74
Gambar 4.7 <i>Board Game</i> "Dragon Market"	77
Gambar 4.8 <i>Mind Map</i> Perancangan	80
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> 1	82
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> 2	83
Gambar 4.11 <i>Moodboard</i>	84
Gambar 4.12 <i>References Board</i>	85
Gambar 4.13 <i>Tone of Voice</i>	85
Gambar 4.14 <i>Typeface</i> Futura	86
Gambar 4.15 <i>Typeface</i> Chalkboard	87
Gambar 4.16 <i>Typeface</i> Linotte	87
Gambar 4.17 <i>Primary Color Palette</i>	88
Gambar 4.18 <i>Secondary Color Palette</i>	88
Gambar 4.19 <i>Core Loop</i>	90
Gambar 4.20 <i>Paper Prototype</i>	91
Gambar 4.21 <i>Testplay</i> 1	92
Gambar 4.22 <i>Testplay</i> 2	93
Gambar 4.23 <i>Testplay</i> 3	95
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i>	100
Gambar 4.25 Alternatif <i>Key Visual</i>	101
Gambar 4.26 Proses Digitalisasi Token	105
Gambar 4.27 Sketsa Papan	106
Gambar 4.28 Proses Digitalisasi Papan	106
Gambar 4.29 Papan	107
Gambar 4.30 Isi Buku Resep	109
Gambar 4.31 <i>Cover</i> Buku Resep	110
Gambar 4.32 Sketsa Kartu Jamu	110
Gambar 4.33 Proses Digitalisasi Kartu Jamu	111
Gambar 4.34 Kartu Jamu	111
Gambar 4.35 Sketsa Kartu Aksi	112
Gambar 4.36 Proses Digitalisasi Kartu Aksi	113
Gambar 4.37 Kartu Aksi	113
Gambar 4.38 Sketsa Logo	114
Gambar 4.39 Logo BALAJAMU	114
Gambar 4. 40 Pelaksanaan <i>Alpha Test</i>	115
Gambar 4. 41 Perbaikan Logo "BALAJAMU"	123
Gambar 4.42 Perbaikan Desain Papan	124
Gambar 4.43 Perbaikan Desain Token	125

Gambar 4.44 Perbaikan Desain Token (<i>After</i>).....	125
Gambar 4.45 Desain Kartu Jamu (<i>Before</i>).....	126
Gambar 4. 46 Desain Kartu Jamu (<i>After</i>).....	126
Gambar 4.47 Perbaikan Kartu Aksi.....	127
Gambar 4.48 Desain Kartu Aksi sebelum Revisi	127
Gambar 4.49 Perbaikan Kartu Aksi	128
Gambar 4. 50 Perbaikan Buku Resep	129
Gambar 4.51 Sketsa <i>Rulebook</i>	130
Gambar 4.52 <i>Layout Rulebook</i>	130
Gambar 4.53 <i>Spread Rulebook</i>	131
Gambar 4.54 <i>Dieline Packaging</i>	131
Gambar 4.55 Digitalisasi <i>Packaging</i>	132
Gambar 4.56 Digitalisasi <i>Merchandise</i> Cangkir.....	132
Gambar 4.57 Digitalisasi <i>Merchandise</i> Botol.....	133
Gambar 4.58 Digitalisasi <i>Merchandise</i> Notes	133
Gambar 4 59 Finalisasi Desain Logo	135
Gambar 4. 60 Finalisasi Desain Token	135
Gambar 4. 61 Finalisasi Desain Papan.....	136
Gambar 4.62 Finalisasi Kartu Jamu	136
Gambar 4.63 Finalisasi Kartu Aksi.....	137
Gambar 4.64 Finalisasi Buku Resep	137
Gambar 4.65 Finalisasi <i>Rulebook</i>	138
Gambar 4.66 Pelaksanaan Beta Test.....	140
Gambar 4.67 Analisis Logo "BALAJAMU"	145
Gambar 4.68 Analisis Token Bahan	146
Gambar 4.69 Analisis Papan	147
Gambar 4.70 Analisis Kartu Jamu	148
Gambar 4.71 Analisis Kartu Aksi	149
Gambar 4.72 Analisis Buku Resep	150
Gambar 4.73 Analisis <i>Packaging</i>	151
Gambar 4.74 Analisis Cangkir.....	152
Gambar 4.75 Analisis Botol.....	153
Gambar 4.76 Analisis Notes	154

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xx
Lampiran B Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement Wawancara</i>	xxx
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i>	xxxiii
Lampiran E <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i>	xxxix
Lampiran F <i>Non-Disclosure Statement</i>	xli
Lampiran G Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> terkait <i>Gameplay</i>	xlii
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Terkait Desain	xlvi
Lampiran I Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> terkait Informasi	1
Lampiran J Transkrip FGD Bersama Anak Sekolah Minggu GKB Aletheia	liii
Lampiran K Transkrip Wawancara 1	lxiii
Lampiran L Transkrip Wawancara 2	lxxv
Lampiran M Transkrip <i>Beta Test</i>	lxxxvii

