

TUGAS AKHIR KEKARYAAN
DESAIN *GAME* EDUKASI BERBASIS *BOARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK
SISWA SD KRISTEN BANJARSARI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir Kekaryaan
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:

Shaneabel Azarya Utomo

Nim.2021021029

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Desain Game Edukasi berbasis *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Siswa SD Kristen Banjarsari

Disusun Oleh :

**Shaneabel Azarya Utomo
2021021029**

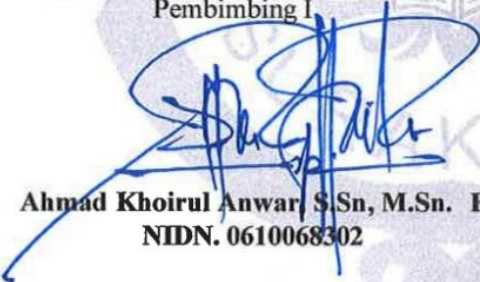
Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Senin, 01 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0610068302 NIDN. 0630017802

Mengetahui
Ketua Program Studi



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn.
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN GAME EDUKASI BERBASIS BOARD GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK SISWA SD KRISTEN
BANJARSARI**

Disusun oleh :
Shaneabel Azarya Utomo
2021021029

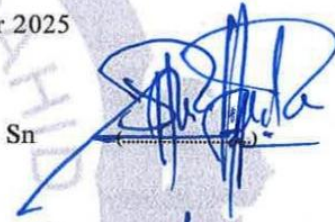
Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan
Oleh Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : Kamis, 11 Desember 2025

1. Penguji I

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M. Sn

NIDN : 0610068302



2. Penguji II

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn.

NIDN : 0630017802



3. Penguji III

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn

NIDN : 0622048001



Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni



Faqih Purnomosidi, S.Psi, M.Si
NIDN. 0602058801

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Shaneabel Azarya Utomo**

NIM : **2021021029**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : **DESAIN GAME EDUKASI BERBASIS BOARD GAME
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK
SISWA SD KRISTEN BANJARSARI**

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 11 Desember 2025
Yang Menyatakan



**Shaneabel Azarya Utomo
NIM. 2021021029**

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Shaneabel Azarya Utomo**
NIM : **2021021029**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir Kekarya**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Excludide Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul: **Desain Game Edukasi Berbasis Board Game Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Untuk Siswa SD KRISTEN BANJARSARI**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di:
Surakarta, 11 Desember 2025
Yang membuat pernyataan



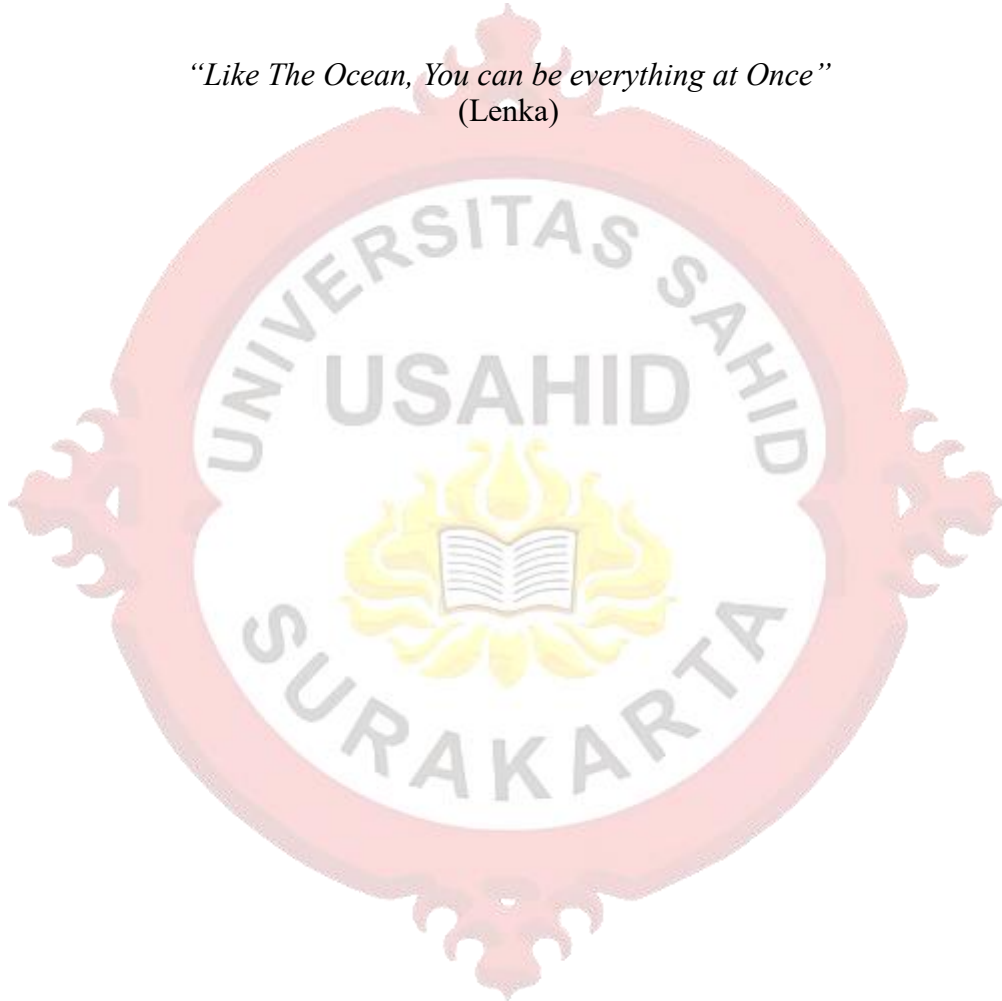
Shaneabel Azarya Utomo
NIM : 2021021029

MOTTO

"Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan."
(Yesaya 41 : 10)

I want to show my true self, not how I want to be seen by others
(G-Dragon)

"Like The Ocean, You can be everything at Once"
(Lenka)



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada :

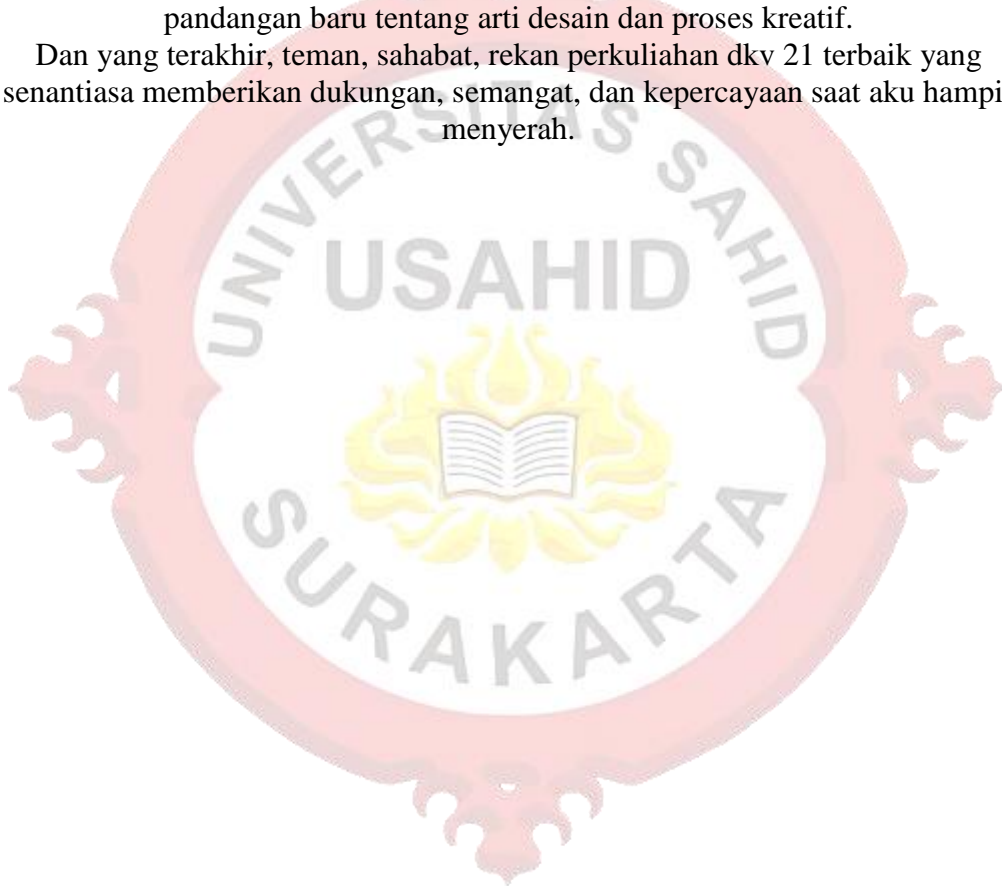
Tuhan Yesus Kristus yang selalu menjadi awal dari sumber Kekuatan, Kesehatan, Pengharapan, dan Hikmat dalam setiap langkah ku.

Kedua, untuk orang tuaku beserta keluarga ku tercinta, yang dengan materi, kasih sayang, doa, waktu, tenaga, menjadi alasan terbesar aku terus berjuang.

Selanjutnya, untuk diriku sendiri, yang telah berani bermimpi, belajar, jatuh, sakit, lalu bangkit kembali dengan semangat dan ambisi yang baru.

Dosen pembimbing serta seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta, yang telah menuntun, mengarahkan, dan membuka pandangan baru tentang arti desain dan proses kreatif.

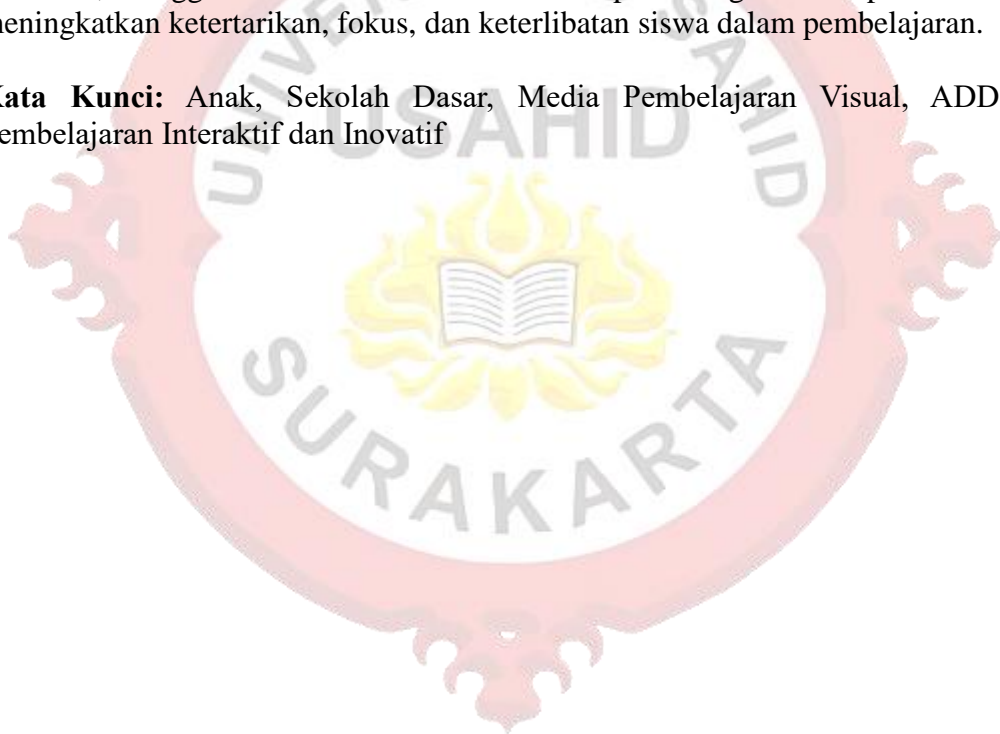
Dan yang terakhir, teman, sahabat, rekan perkuliahan dkv 21 terbaik yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan kepercayaan saat aku hampir menyerah.



RINGKASAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang berperan penting dalam membentuk perkembangan kognitif, kebiasaan belajar, dan karakter anak. Namun, pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta masih didominasi metode konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga berdampak pada rendahnya ketertarikan dan fokus belajar siswa. Berdasarkan hasil kuesioner kepada siswa kelas IV–VI serta orang tua dan wali murid, ditemukan bahwa siswa mudah merasa bosan, sering kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Di sisi lain, SD Kristen Banjarsari memiliki keunggulan pada penerapan nilai-nilai Kristiani yang humanis, lingkungan belajar yang ramah anak, serta hubungan yang dekat antara guru dan siswa, sehingga memiliki potensi untuk dikembangkan melalui inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran edukatif sebagai pendukung proses pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta. Media yang dirancang berupa board game edukatif dengan pendekatan visual dan interaktif, menggunakan metode ADDIE. Hasil perancangan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan, fokus, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Anak, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Visual, ADDIE, Pembelajaran Interaktif dan Inovatif



ABSTRACT

Elementary school is the initial level of education that plays a crucial role in shaping children's cognitive development, learning habits, and character. However, learning at Banjarsari Christian Elementary School of Surakarta is still dominated by conventional methods that are inappropriate to the developmental characteristics of elementary school students, resulting in low student interest and focus. Questionnaires administered to fourth- to sixth-grade students and their parents and guardians indicate that students often become bored, lose focus, and have difficulty understanding the learning material. On the other hand, Banjarsari Christian Elementary School excels in its application of humanistic Christian values, child-friendly learning environment, and close relationships between teachers and students, thus offering potential for development through learning innovation. This study aims to design educational learning media to support the learning process at Banjarsari Christian Elementary School of Surakarta. The media design is an educational board game with a visual and interactive approach, using the ADDIE method. The design is expected to increase student interest, focus, and engagement in learning.

Keywords: Children, Elementary School, Visual Learning Media, ADDIE, Interactive and Innovative Learning



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Desain Game Edukasi Berbasis Board Game sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Siswa SD Kristen Banjarsari Surakarta” dapat diselesaikan dengan baik.

Selama penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Oleh karena itu dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada:

1. Dr. Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Keahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
3. Destina Paningrum, S.E., M.M selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si., Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan selaku penguji utama yang telah membantu memberikan arahan dan dukungan.
6. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini.

7. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bantuan dalam pemilihan judul, saran, masukan, dan dukungan, dalam proses penyusunan proposal.
8. Seluruh Dosen Pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
9. Keluarga saya yang paling saya cintai Papah Budi, Mamah Alita, Keyla, Om Iwan, dan Opah Samad yang telah memberikan segala dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan saya dalam limpahan kasih sayang yang tak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun.
10. Terima kasih untuk diri saya sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, dan menyelesaikan apa yang harus diselesaikan walaupun banyak kesulitan, rintangan dan cobaan.
11. Terima kasih banyak Untuk Ko Nico, Tasya, Ojes, Vanes, Lala, David, Bian, Ocha, Devina, Joyce, Defnia, Yuna Ci Gwen, Kak Joi, Razza, Audy, Mas Iyan, Rizky, Prajna, Anton, Hizkia, Natan, Gita, Gandhi, Rayhan, Tegar, Agung, Wahyu, Agoy, Zahra yang telah menjadi teman perjalanan ku selama awal mula kuliah hingga saat ini.
12. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan saya, Laura, Laila, Rainer, Abay, Farhan, Acheng, Udin, Frieska, Galang, Gilang, Gita, Aldo, Iyam, Hasfi, Dikie, Fikrie, Adit, Agam, Gugun, Wika, Agung, Ema, Galih, Rizal, Stefani, Ainun, Rizka, Merry, Dahrul, Rakha, dan semua DKV angkatan

21, 22, 23, 24, 25 yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.

13. Teater Lingkar, Jejak Mata, Bekantin, Futsal Sahid, Mas Didik Rahayu Group, yang menjadi Grup terbaik dan mengisi momen terbaik ku selama perkuliahan, hingga saat ini.

Saya menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun demi pengembangan karya ini sangat diharapkan. Semoga proposal ini dapat berguna bagi seluruh pihak yang memerlukan. Terima Kasih.

Surakarta, 11 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Perancangan	13
D. Manfaat Perancangan.....	13
E. Tinjauan Pustaka	15
F. Metode Perancangan.....	18
G. Sistematika Penulisan	23

BAB II	24
IDENTIFIKASI DATA	24
A. Gambaran Umum Kondisi di SD Kristen Banjarsari Surakarta	24
B. Kondisi ketertarikan dan fokus siswa SD Kristen Banjarsari	25
C. Tingkat kejenuhan dan kesulitan memahami materi	27
D. Preferensi gaya belajar siswa SD Kristen Banjarsari	27
E. Preferensi visual dan ilustrasi siswa	29
F. Solusi Media Permainan Edukatif	31
G. Jenis Media Permainan yang digunakan dalam perancangan	34
G. Kompetitor	39
H. Analisis Swot	42
BAB III	45
KONSEP KEKARYAAN	45
A. Analisis Data	45
1. Segmentasi	43
2. <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	47
3. <i>Emotional Selling Proposition (ESP)</i>	48
4. <i>Positioning</i>	50
B. Strategi Kreatif	51
1. Konsep Estetis	52
2. Konsep Teknis	63
3. Moodboard	68
C. Media Plan	69

BAB IV	78
PERWUJUDAN KARYA	78
A. Konsep Perwujudan Karya (Media Utama).....	78
B. Penjelasan Desain, dan Mockup Media Pendukung dan Penempatan	104
BAB V.....	146
PENUTUP.....	146
A. Simpulan.....	146
B. Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	149
DAFTAR ISTILAH	151
LAMPIRAN	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Budgetting</i> Perancangan	22
Tabel 2. Analisis SWOT	42
Tabel 3. Matrik Visual Font <i>Headline</i>	59
Tabel 4. Matrik Visual Font <i>Sub Headline</i>	60
Tabel 5. Matrik Visual <i>Color Palette</i>	61
Tabel 6. Matrik Visual <i>Layout</i>	62
Tabel 7. Matrik Visual Gaya Visual	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Ketertarikan Anak Kelas 4-6 saat pembelajaran di kelas	3
Gambar 2. Grafik Fokus Anak Kelas 4-6 saat pembelajaran di kelas.....	4
Gambar 3. Grafik Anak kelas 4-6 Bosan dengan pembelajaran konvensional	4
Gambar 4. Grafik Anak Kelas 4-6 kesulitan belajar konvensional	5
Gambar 5. Perkembangan Kognitif anak	7
Gambar 6. <i>Board Game</i> Ular Tangga	10
Gambar 7. Model Pengembangan Metode ADDIE	19
Gambar 8. Anak Kelas 4-6 tertarik belajar secara aktif	25
Gambar 9. Anak kelas 4-6 lebih antusias belajar disertai aktivitas.....	25
Gambar 10. Anak kelas 4-6 mudah memahami menggunakan media gambar.....	26
Gambar 11. Aktifitas belajar yang disukai anak kelas 4-6	28
Gambar 12. Cara anak kelas 4-6 memahami pelajaran.....	28
Gambar 13. Preferensi Visual dan warna anak kelas 4-6.....	29
Gambar 14. Jenis ilustrasi menarik bagi anak kelas 4-6	30
Gambar 15. Pengaruh tampilan visual terhadap anak kelas 4-6	31
Gambar 16. Grafik perbandingan manfaat(GBL) dan pembelajaran pasif.....	33
Gambar 17. <i>Board Game</i> Ular Tangga.....	36
Gambar 18. Bentuk <i>Card Game</i>	37
Gambar 19. Logo Kalam Kudus Surakarta	39
Gambar 20. Logo SD Pangudi Luhur Surakarta	40
Gambar 21. Logo SD AL-Azhar Syifa Budi Solo	41
Gambar 22. Layout <i>Board Game</i>	53
Gambar 23. Palet Warna Pastel	54
Gambar 24. Ilustrasi ular beserta tangga.....	55
Gambar 25. Font Fredoka	56
Gambar 26. Font Nunito Sans	57
Gambar 27. Kertas HVS	64
Gambar 28. Castel 9000 Pensil Graphite 2B	64
Gambar 29. Penggaris 30 cm	65
Gambar 30. Penghapus Faber Castell	65
Gambar 31. Logo Coreldraw.....	66
Gambar 32. Logo Adobe Illustrator	66
Gambar 33. Logo Figma	67
Gambar 34. Logo Adobe Photoshop	67
Gambar 35. Laptop Huawei Matebook d15	68
Gambar 36. Huawei Mouse Wired Bluetooth	68
Gambar 37. <i>Moodboard</i> <i>Board Game</i> Tango	69
Gambar 38. Bentuk Fisik Media utama <i>Board Game</i>	70
Gambar 39. <i>Quiz Card</i>	71
Gambar 40. Infografis Visual	72
Gambar 41. <i>Guide Book</i>	73
Gambar 42. <i>Dare Card</i>	73
Gambar 43. Poster Edukasi	74
Gambar 44. Gantungan Kunci.....	75

Gambar 45. Pin (<i>Button Badge</i>).....	76
Gambar 46. <i>Sticker</i>	76
Gambar 47. <i>Packaging Quiz Card</i>	77
Gambar 48. <i>Notebook</i>	77
Gambar 49. Sketsa Kasar Tango	82
Gambar 50. Sketsa <i>Outline</i> Tango.....	82
Gambar 51. <i>Color Guide</i> Karakter.....	83
Gambar 52. <i>Final Design</i> Karakter Tango	83
Gambar 53. Sketsa Kasar Kotak Grid Ular Tangga	84
Gambar 54. Desain Kotak Digital.....	85
Gambar 55. <i>Color Guide</i> Desain Kotak.....	85
Gambar 56. <i>Coloring Board</i> Digital	86
Gambar 57. <i>Asset Design</i> Ular dan Tangga.....	86
Gambar 58. <i>Final Design</i> Ular dan Tangga	87
Gambar 59. Sketsa Awal Kartu <i>Quiz</i> Matematika.....	87
Gambar 60. <i>Guideline</i> Kartu <i>Quiz</i> Mat.....	88
Gambar 61. <i>Color Guide</i> Kartu <i>Quiz</i> Mat.....	88
Gambar 62. <i>Asset dan Typografi</i> Kartu Mata Pelajaran Matematika	89
Gambar 63. Desain Karakter Mini“ Tango”	89
Gambar 64. <i>Final Design</i> Cover Depan Kartu Matematika	90
Gambar 65. <i>Final Design</i> Isi Kartu Matematika.....	90
Gambar 66. <i>Guideline</i> Kartu <i>Quiz</i> PPKN	91
Gambar 67. <i>Color Guide</i> Kartu <i>Quiz</i> PPKN.....	91
Gambar 68. <i>Asset Design</i> Kartu <i>Quiz</i> PPKN	92
Gambar 69. <i>Design</i> Karakter Kartu <i>Quiz</i> PPKN.....	92
Gambar 70. <i>Final Design</i> Cover Depan Kartu <i>Quiz</i> PPKN.....	93
Gambar 71. <i>Final Design</i> Isi Kartu mata pelajaran PPKN	93
Gambar 72. <i>Guideline</i> Kartu <i>Quiz</i> Bahasa Indonesia	94
Gambar 73. <i>Color Guide</i> Kartu <i>Quiz</i> Bahasa Indonesia	94
Gambar 74. <i>Asset Design</i> Kartu <i>Quiz</i> Bahasa Indonesia	95
Gambar 75. <i>Design</i> Karakter Kartu <i>Quiz</i> Bahasa Indonesia.....	95
Gambar 76. <i>Final Design</i> Cover Depan Kartu <i>Quiz</i> Bahasa Indonesia.....	96
Gambar 77. <i>Final Design</i> Isi Kartu mata pelajaran Bahasa Indonesia	96
Gambar 78. <i>Guideline</i> Kartu <i>Quiz</i> IPA	97
Gambar 79. <i>Color Guide</i> Kartu <i>Quiz</i> IPA	97
Gambar 80. <i>Asset Design</i> Kartu <i>Quiz</i> IPA	98
Gambar 81. <i>Design</i> Karakter Kartu <i>Quiz</i> IPA.....	98
Gambar 82. <i>Final Design</i> Cover Depan Kartu <i>Quiz</i> IPA.....	99
Gambar 83. <i>Final Design</i> Isi Kartu mata pelajaran IPA	99
Gambar 84. Varian Triplek/ <i>Plywood</i>	100
Gambar 85. Papan Triplek <i>Board Game</i>	101
Gambar 86. Lis Frame Kayu <i>Board Game</i>	102
Gambar 87. Penggabungan Lis Frame Kayu <i>Board Game</i>	103
Gambar 88. Menambal dan Pemberian Lem Lis Kayu Frame.....	103
Gambar 89. Finishing dan Coloring Lis Frame <i>Board Game</i>	104
Gambar 90. <i>Sketsa Card</i>	106

Gambar 91. <i>Guideline Card</i>	106
Gambar 92. <i>Color Guide Dare Card</i>	107
Gambar 93. <i>Color Guide Quiz Card</i>	107
Gambar 94. <i>Final Design Quiz Card</i>	107
Gambar 95. <i>Final Design Dare Card</i>	108
Gambar 96. <i>Mockup Design Dare Card</i>	108
Gambar 97. <i>Mockup Design Quiz Card</i>	108
Gambar 98. <i>Sketsa Pion Akrilik</i>	109
Gambar 99. <i>Guideline Pion Akrilik</i>	109
Gambar 100. <i>Color Guide Pion Akrilik</i>	110
Gambar 101. <i>Final Design Pion Akrilik</i>	110
Gambar 102. <i>Sketsa Packaging</i>	111
Gambar 103. <i>Guideline Packaging</i>	111
Gambar 104. <i>Color Guide Packaging</i>	112
Gambar 105 <i>Final Design & Mockup Packaging</i>	112
Gambar 106. <i>Sketsa Infografis Visual</i>	113
Gambar 107. <i>Guideline Infografis Visual</i>	114
Gambar 108. <i>Color Guide Infografis Visual</i>	114
Gambar 109. <i>Final Design Infografis Visual</i>	115
Gambar 110. <i>Final Design 2 Infografis Visual</i>	115
Gambar 111. <i>Mockup 1 Infografis Visual</i>	116
Gambar 112. <i>Mockup 2 Infografis Visual</i>	116
Gambar 113. <i>Sketsa Poster</i>	117
Gambar 114. <i>Guideline Poster</i>	117
Gambar 115. <i>Color Guide Poster</i>	118
Gambar 116. <i>Final Design Poster</i>	118
Gambar 117. <i>Mockup Design Poster</i>	119
Gambar 118. <i>Sketsa Gantungan Kunci</i>	119
Gambar 119. <i>Guideline Gantungan Kunci</i>	120
Gambar 120. <i>Color Guide Gantungan Kunci</i>	120
Gambar 121. <i>Final Design Gantungan Kunci</i>	121
Gambar 122. <i>Mockup Gantungan Kunci</i>	121
Gambar 123. <i>Sketsa Pin</i>	122
Gambar 124. <i>Guideline Pin</i>	122
Gambar 125. <i>Color Guide Pin</i>	123
Gambar 126. <i>Final Design Pin</i>	123
Gambar 127. <i>Mockup Pin</i>	124
Gambar 128. <i>Sketsa Sticker</i>	124
Gambar 129. <i>Guideline Sticker</i>	125
Gambar 130. <i>Color Guide Sticker</i>	125
Gambar 131. <i>Final Design Sticker</i>	126
Gambar 132. <i>Mockup Sticker</i>	126
Gambar 133. <i>Sketsa Notebook</i>	127
Gambar 134. <i>Guideline Notebook</i>	127
Gambar 135. <i>Color Guide Notebook</i>	128
Gambar 136. <i>Final Design Notebook</i>	128

Gambar 137. <i>Mockup Notebook</i>	129
Gambar 138. <i>Sketsa Guide Book</i>	129
Gambar 139. <i>Guideline Guide Book</i>	130
Gambar 140. <i>Color Guide Guide Book</i>	130
Gambar 141. <i>Final Design Guide Book</i>	131
Gambar 142. <i>Mockup Guide Book</i>	131
Gambar 143. <i>Sketsa Totebag</i>	132
Gambar 144. <i>Guideline Totebag</i>	133
Gambar 145. <i>Color Guide Totebag</i>	133
Gambar 146. <i>Final Design Totebag</i>	134
Gambar 147. <i>Mockup Totebag</i>	134
Gambar 148. <i>Sketsa Kaos (T-Shirt) Depan</i>	135
Gambar 149. <i>Sketsa Belakang Kaos (T-Shirt) Belakang</i>	135
Gambar 150. <i>Guideline Kaos (T-Shirt) Depan</i>	136
Gambar 151. <i>Guideline Kaos (T-Shirt) Belakang</i>	136
Gambar 152. <i>Color Guide Kaos (T-Shirt)</i>	137
Gambar 153. <i>Final Design Kaos (T-Shirt)</i>	137
Gambar 154. <i>Final Design Kaos (T-Shirt) Belakang</i>	138
Gambar 155. <i>Mockup Kaos (T-Shirt) Depan</i>	138
Gambar 156. <i>Mockup Kaos (T-Shirt) Belakang</i>	139
Gambar 157. <i>Sketsa Standing Character 1</i>	139
Gambar 158. <i>Sketsa Standing Character 2</i>	140
Gambar 159. <i>Sketsa Standing Character 3</i>	140
Gambar 160. <i>Sketsa Standing Character 4</i>	140
Gambar 161. <i>Guideline Standing Character 1</i>	141
Gambar 162. <i>Guideline Standing Character 2</i>	141
Gambar 163. <i>Guideline Standing Character 3</i>	142
Gambar 164. <i>Guideline Standing Character 4</i>	142
Gambar 165. <i>Color Guide Standing Character</i>	142
Gambar 166. <i>Final Design Standing Character 1</i>	143
Gambar 167. <i>Final Design Standing Character 2</i>	143
Gambar 168. <i>Final Design Standing Character 3</i>	144
Gambar 169. <i>Final Design Standing Character 4</i>	144
Gambar 170. <i>Mockup Standing Character 1</i>	145
Gambar 171. <i>Mockup Standing Character 2</i>	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Tugas Akhir.....	153
Lampiran 2. Surat Keterangan Proposal Tugas Akhir.....	153
Lampiran 3. Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	154

