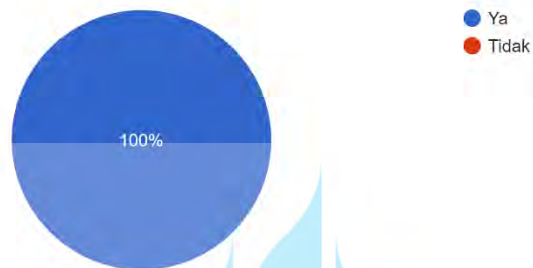


LAMPIRAN

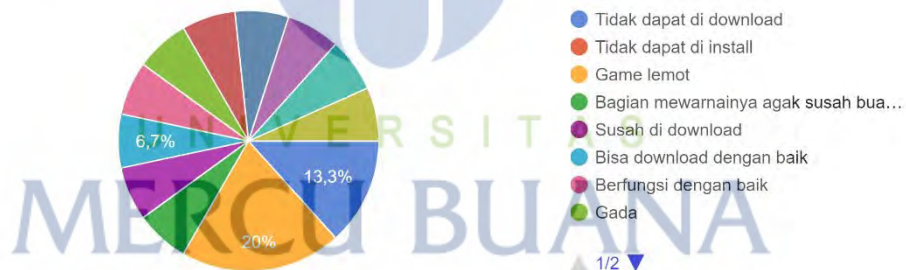
Lampiran diambil berdasarkan hasil dari kuisioner melalui *platform* "Google Form" dengan total 10 pertanyaan serta lembar hasil nilai sidang tugas akhir dan lembar komentar untuk perbaikan:

Apakah game interaktif berfungsi dengan baik?
15 tanggapan



Lampiran 1. Respon 1

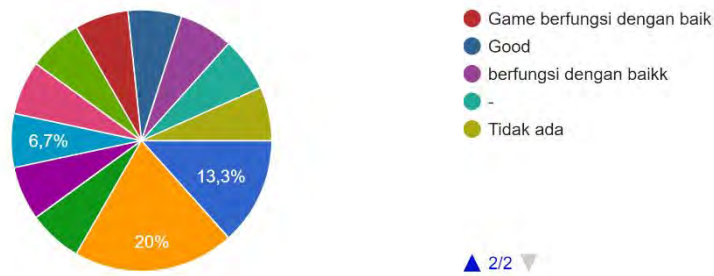
Jika "TIDAK", apa penyebab game tidak berfungsi dengan baik?
15 tanggapan



Lampiran 2. Respon 2

Jika "TIDAK", apa penyebab game tidak berfungsi dengan baik?

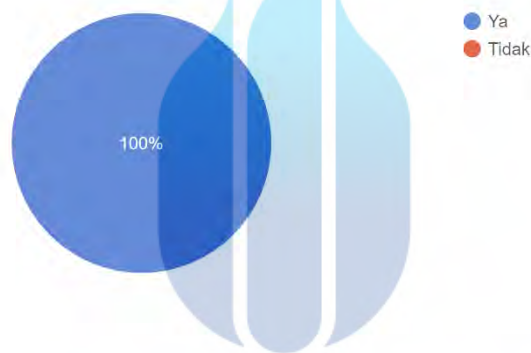
15 tanggapan



Lampiran 3. Respon 3

Pada visual karakter, apakah telah mewakili daerah asal cerita rakyat tersebut?

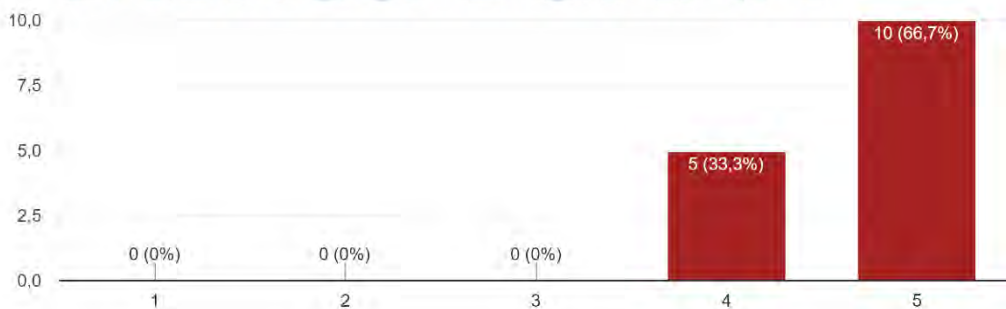
15 tanggapan



Lampiran 4. Respon 4

Seberapa menarik visual dari karakter game interaktif cerita rakyat ini?

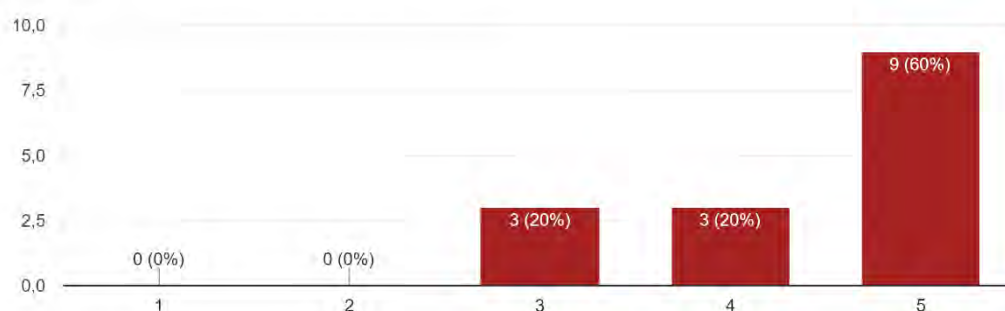
15 tanggapan



Lampiran 5. Respon 5

Seberapa menyenangkan game ini di mainkan?

15 tanggapan



Lampiran 6. Respon 6

Berikan kritik & saran untuk game interaktif cerita rakyat ini.

No	Kritik dan Saran
1.	Sudah cukup bagus
2.	Bagus untuk edukasi dan mengenali adat" di indonesia
3.	Game ini sangat memuaskan
4.	salut banget beb ma kamu akhirnya jadi game interaktifnya
5.	Game yang bagian puzzle terlalu gampang, coba dibuat aga sedikit susah (ga susah banget) supaya pikiran kognitif sama motorik anak dapat berkembang dan membuatnya lebih baikk.
6.	Tidak ada, cerita nya sangat bagus 🍑🍑
7.	sudah bagus
8.	Konsepnya keren banget rum udah terimplementasi dengan baik sih menurut gua, cocok banget sama target marketnya. Sarannya cuma buat bagian kuis aja rum, buat mereka yg salah jawab baiknya juga dikasih tau jawaban yg benar, jadi bisa sekalian belajar
9.	Sudah menarik dan mengedukasi anak
10.	Dari gamenya udah bagus maa!!! Bagus banget buat mengedukasi anak - anak. Apalagi game kuisnyaa, bikin pengetahuan anak -anak lebih luas lagi.
11.	Tdak ada kritik apapun, sangat memuaskan
12.	Untuk bagian mewarnai ditambah lagi karakter nya
13.	Bagussss tingakin lagi
14.	Dari konten, game ini jelas sangat edukatif terutama untuk anak-anak agar lebih mengenal budaya sendiri lewat sebuah game interaktif.
15.	Game sangat menarik. Dapat menambah wawasan tentang cerita rakyat.

Lampiran 7. Respon 7

Berikan kritik & saran untuk visual yang ada dalam game interaktif cerita rakyat ini.


No	Kritik dan Saran
1.	Dimasukkan sedikit tambahan kreasi unik lainnya
2.	Bagussss
3.	Kritik dan sarannya tidak ada

	Karena cerita ini sangat menghibur
4.	keren visualnya dapet
5.	Secara visual sih udah bagus kokkk
6.	Visual yang di tampilkan sangat menarik 👍👍
7.	warna kurang soft
8.	Lucu banget rum ilustrasinya, komposisinya juga udah bagus, bagian logo mungkin bisa pake logotype yg gambarin daerah tsb, selebihnya keren banget.
9.	Lucu, sangat menarik minat anak
10.	UDAH BAGUS BANGET!!! Dari visual karakternya juga udah okee! Karakter minangnya udah sesuai, rumah gadang ataupun pakaian yang dipakai sama si malin kundaang. Trs yang dayak jugaa udh sesuaiiii.
11.	Tdak ada kritik dan saran apapun semua sgt memuaskan
12.	Untuk visual sudah bagus
13.	Bagussss
14.	Untuk game interaktif ini sudah cukup baik pada visualnya. Jika memungkinkan dapat ditingkatkan lagi dalam segi tampilan keseluruhan
15.	Visual sudah sangat bagus.

Lampiran 8. Respon 8

No	Kritik dan Saran
1.	Sangat menarik dan bagus
2.	Bagusss banget
3.	Tidak ada kiritik dan saran
4.	goodjob rum
5.	Nggak ada, dah kerenn
6.	Keren banget karyanya 👍👍
7.	bisa juga disisipkan tema parenting..
8.	Udah keren cuy
9.	Unik, lucu,visual yg tidak monoton
10.	Oke banget nih untuk dikembangin terusss setelah TA, jadi daerahnya ga hanya minang sama dayak, bisa daerah lain lagi!! Pokoknya bagus dan kerennn banget!! Semangat sampai sidang akhir ya maaa!! luvv
11.	Keren
12.	Penjelasan yang bagus, mudah dipahami bagi anak anak
13.	Bagus bngt
14.	Cukup menikmati melihat dari setiap media yang dipaparkan. Semoga dapat lebih ditingkatkan lagi game interaktifnya.
15.	Pameran ini sangat mendukung untuk memajukan karya-karya anak bangsa, terutama dalam bidang pengembangan teknologi.

Lampiran 9. Respon 9

	SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG TUGAS AKHIR PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

No.Dokumen	010-423.4.47.00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Berdasarkan hasil Sidang Tugas Akhir pada hari Senin tanggal 27 Juli 2020 Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020, maka mahasiswa berikut ini :

Nim / Nama : 42316010099 / Rahmawati Ari Ningrum
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 Perancangan Game Interaktif Wall Edukasi Anak Dengan
 Judul TA : Menggunakan Karakter Cerita Rakyat Indonesia

dinyatakan :

- Lulus Langsung
 Lulus Melengkapi ✓
 Perbaikan
 Tidak Lulus

82,13 / A

Ketua dan Anggota Dewan Penguji :




1. Dr. Ariani Wardhani, M.DsCs 2. Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn 3. RIKA HINDRARUMINGGAR, M.Sn

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MELENGKAPI / PERBAIKAN

(Lembar Pengesahan TUGAS AKHIR Melengkapi/Perbaikan ini ditanda tangani apabila mahasiswa telah melengkapi/memperbaiki seminar sesuai catatan Dewan Penguji pada saat Sidang Tugas Akhir)

Pembimbing/Ketua Sidang/Penguji I



Penguji II



Koordinator Tugas Akhir



Penguji III



Rika Hindraruminggar, M.Sn

Catatan :

- Lembar Pengesahan ini harus telah ditandatangani oleh Pembimbing, Penguji dan Ketua Sidang pada Laporan yang telah dilengkapi/diperbaiki dikumpulkan.
- Jadwal pengumpulan **SIDANG Melengkapi** tanggal **(1 Minggu setelah tanggal Sidang)** maksimum jam 16.⁰⁰ WIB. Jadwal pengumpulan Tugas Akhir **Perbaikan** tanggal **(2 Minggu setelah tanggal Sidang)** maksimum jam 16.⁰⁰ WIB.
- Apabila mahasiswa tidak memasukkan TUGAS AKHIR Melengkapi/Perbaikan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, maka status kelulusannya diturunkan satu tingkat ke bawah.

Lampiran 10. Nilai Hasil Sidang Tugas Akhir

Komentar untuk Perbaikan

- Judul diperbaiki sesuai dengan focus dari konten yang ingin disampaikan.
- Pengembangan ke depannya untuk aplikasi pengembangan game
- Target market lebih dibuat spesifik

Jakarta, 27 Juli 2020

Penguji



(Dr. Ariani Wardhani, M.DsCs)

Komentar untuk Perbaikan

1. Pastikan siapa karakter yang dibuat, karena sumber data penunjangnya tidak cukup
2. Rate umur target audience untuk game yang km buat harus sesuai, mungkin bisa dibantu dengan riset mengenai kemampuan anak di umur2 tertentu
3. Pengolahan tipografi harus maksimal
4. Sertakan teori prinsip Animasi yang dibutuhkan
5. Sertakan penjelasan mengenai gesture, pose dan ekspresi di dalam teori Ilustrasi

Jakarta, 27 Juli 2020

Penguji



(Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn)

Komentar untuk Perbaikan

- Typo untuk kata “puzzle”
- Pertimbangkan segmentasi pengguna game
- Judul game masih terlalu umum. Buat berbeda yang jadi penanda game interaktif yang dibuat
- Penggunaan teori 12 prinsip animasi hanya sebatas yang dipakai saja, sertakan contoh terapan tersebut dari bagian yang digunakan

Jakarta, 27 Juli 2020

Penguji

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

(Nama dan Gelar)

Lampiran 11. Lembar Komentar Untuk Perbaikan