

TUGAS AKHIR

# **PAPAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA 9-10 TAHUN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

**DIANA AYU KURNIATI**  
NIM 41919010010

**MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing :

**Nurlela, S.Sn., M.Ds**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2023**

TUGAS AKHIR

# **PAPAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA 9-10 TAHUN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

**DIANA AYU KURNIATI**

U N NIM 41919010010 A S



**MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing :

**Nurlela, S.Sn., M.Ds**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
--	---	---

Semester: 8

Tahun Akademik: 2022/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diana Ayu Kurniati  
Nomor Induk Mahasiswa : 41919010010  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : PAPAN BERMAIN PERAN UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN  
BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA  
9-10 TAHUN

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.



Jakarta, 15 Agustus 2023

Yang memberikan pernyataan,



**Diana Ayu Kurniati**

## LEMBAR PENGESAHAN

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Semester : 8

Tahun akademik : 2022/2023

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PAPAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA 9-10 TAHUN

Disusun Oleh :

Nama : DIANA AYU KURNIATI

NIM : 41919010010

Program Studi : DESAIN PRODUK

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 12 Agustus 2023.

Pembimbing,



**Nurlela, S.Sn., M.Ds**

Jakarta, 15 Agustus 2023

Mengetahui,

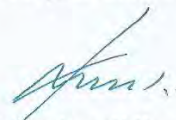
Koordinator Tugas Akhir



**Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



**Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds**

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan riset ini dengan baik.

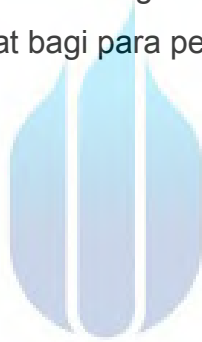
Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan pada program studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Tugas Akhir ini berisi perancangan yang telah dilakukan oleh penulis mengenai materi yang diangkat sebagai topik utama, yaitu perancangan yang berjudul Papan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Bekerja sama Pada Anak Usia 9-10 Tahun.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak dapat selesai tanpa bantuan pihak-pihak yang terkait. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan riset desain ini, khususnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia serta arahan kepada penulis sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat selesai dengan maksimal.
2. Keluarga penulis, yang telah membantu dan mendorong penulis dalam memotivasi serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Nurlela, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dalam membimbing serta melengkapi penulisan laporan Tugas Akhir ini.
6. Kepada semua Dosen dan Staff serta teman-teman studi Desain

Produk Universitas Mercu Buana yang tidak dapat penulis satu per satu karena telah membantu dalam mendorong serta memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap bahwa laporan yang telah disusun ini dapat membantu para pembaca dalam mencari informasi ataupun ingin menambah pengalaman. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis menerima saran-saran yang bersifat konstruktif dari pembaca dengan senang hati. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca Laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan ini sekiranya dapat bermanfaat bagi para pembaca.



Jakarta, 4 Agustus 2023

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Diana Ayu Kurniati

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL .....	4
1.3. TUJUAN PERANCANGAN .....	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN .....	5
1.5. MANFAAT PERANCANGAN .....	5
<b>BAB II</b> .....	6
<b>METODE PERANCANGAN</b> .....	6
2.1. ORISINALITAS .....	6
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	28
2.2.1. Target Primer terkait Target Pengguna dan Target Pembeli .	28
2.2.2. Target Sekunder terkait Target Pengguna dan Target Pembeli	29
2.3. SKEMA PROSES KERJA .....	30
<b>BAB III</b> .....	32
<b>DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b> .....	32
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	32
3.1.1. Data dan Analisis Aspek Perkembangan Sosial – Emosional yang dapat melatih Kemampuan Bekerja Sama dan Bersosialisasi ..	32
3.1.2. Data dan Analisis Aspek Perkembangan Psikososial pada	



Anak Usia 9-10 Tahun .....	41
3.1.3. Data dan Analisis Aspek Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 9-10 Tahun .....	44
3.1.4. Data dan Analisis Aspek Fungsi Game pada anak usia 9-10 tahun .....	49
3.1.5. Data dan Analisis Aspek Antropometri Tubuh Anak Usia 9-10 Tahun .....	57
<b>3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....</b>	<b>60</b>
3.2.1. Data dan Analisis Aspek Visual Gambar yang Dapat Mencitrakan Kesenangan dalam Bermain Permainan Papan bagi Anak Usia 9-10 Tahun .....	60
3.2.2. Data dan Analisis Aspek Psikologi Warna .....	68
3.2.3. Data dan Analisis Tipografi untuk Anak Usia 9-10 Tahun .....	75
<b>3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN .....</b>	<b>79</b>
3.3.1. Data dan Analisis Aspek Sistem Mekanisme Permainan.....	79
3.3.2. Data dan Analisis Aspek Material pada Papan Permainan...	83
<b>BAB IV.....</b>	<b>87</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>87</b>
4.1. KONSEP DASAR.....	87
4.2. KONSEP UKURAN.....	92
4.3. KONSEP BENTUK.....	95
4.4. KONSEP MATERIAL .....	99
4.5. KONSEP WARNA.....	100
4.6. KONSEP ASPEK FUN.....	103
<b>BAB V.....</b>	<b>104</b>
<b>DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN .....</b>	<b>104</b>
5.1. DESAIN FINAL .....	104
5.1.1. Gambar Teknik Komponen Permainan.....	104
5.1.2. Gambar Final Digital.....	112
5.1.3. Gambar Final Produk .....	112
5.1.4. Playtesting.....	115
5.2. KONSEP PAMERAN .....	132
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	135
<b>BAB VI.....</b>	<b>141</b>



<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>141</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>143</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>145</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Produk Sejenis .....	27
Tabel 3.1 Perbedaan Karakteristik Emosi Anak dan Orang Dewasa .....	37
Tabel 3.2 Ukuran Tinggi Badan Anak Usia 6-12 tahun baik Perempuan ataupun Laki-laki. (Sumber : hellosehat.com) .....	58
Tabel 3.3 Ukuran tangan anak usia 6-9 tahun.....	58
Tabel 3.4 Ukuran tangan anak usia 10-12 tahun (Sumber : International Journal of Industrial Ergonomics).....	59
Tabel 3.5 Warna dan Maknanya .....	71
Tabel 3.6 Pemakaian warna yang digunakan pada beberapa papan permainan untuk anak usia 9-10 tahun .....	75
Tabel 3.7 Biaya Produksi .....	86
Tabel 4. 1 Antropometri tangan anak usia 9-10 tahun .....	92
Tabel 5.1 Respon, kritik, dan saran pengunjung pameran .....	136



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bullwinkle and Rock Role Playing Party Game (1998).....	7
Gambar 2. 2 Codenames : Duet (2017).....	9
Gambar 2. 3 One Night Ultimate Werewolf (2014).....	11
Gambar 2. 4 Pandemic (2008).....	16
Gambar 2. 5 Mysterium Park (2020).....	21
Gambar 3. 1 Anak menunjukkan sikap yang posesif ketika sahabatnya bermain dengan teman yang lain (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023). .....	34
Gambar 3. 2 Ibu memberikan pemahan terhadap anak (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	35
Gambar 3. 3 Sketsa Analisis Emosional Anak (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	38
Gambar 3. 4 Sketsa anak dapat berimajinasi dan memahami suatu hal jika terdapat bentuk visualnya (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023.....	47
Gambar 3. 5 Sketsa anak usia 9-10 tahun sudah dapat menggunakan sistem pembelajaran dengan diskusi melalui kerja sama dalam secara berkelompok (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	49
Gambar 3. 6 Sketsa anak yang sedang memperagakan Gerakan suatu peran menjadi polisi (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023). .....	51
Gambar 3. 7 Ekspresi Bahagia 1 (Sumber : lifestyle.okezone.com). .....	54
Gambar 3. 8 Ekspresi Bahagia 2 (Sumber :bola.com). .....	54
Gambar 3. 9 Ekspresi Bahagia 3 (Sumber : id.wikihow.com).....	54
Gambar 3. 10 Ekspresi Marah (Sumber : klikdokter.com).....	55
Gambar 3. 11 Ekspresi Kesal (Sumber : liputan6.com).....	55
Gambar 3. 12 Ekspresi Kesal (Sumber : bola.com). .....	55
Gambar 3. 13 Ekspresi Bingung (Sumber : kompasiana.com).....	55
Gambar 3. 14 Ekspresi Bosan (Sumber : tribunnews.com). .....	56
Gambar 3. 15 Antropometri tangan manusia (Sumber : Google). .....	59
Gambar 3. 16 Ilustrasi Visual Gambar pada Permainan Papan Anak Usia 9-10 tahun “Dragon Castle” (Sumber : Amazon.com). .....	61
Gambar 3. 17 Ilustrasi Visual Gambar pada Permainan Papan Anak Usia 9-10 tahun “One Night Ultimate Werewolf” (Sumber : Boardgamegeek.com).....	62
Gambar 3. 18 Ilustrasi Visual Gambar pada Permainan Papan Anak Usia 9-10 tahun “When I Dream” (Sumber : Boardgamegeek.com).....	63
Gambar 3. 19 Ilustrasi Visual Gambar pada Permainan Papan Anak Usia 9-10 tahun “Apples to Apples Junior” (Sumber : Boardgamegeek.com)....	64
Gambar 3. 20 Ilustrasi Visual Gambar pada Permainan Papan Anak Usia 9-10 tahun “The Game of Life” (Sumber : Boardgamegeek.com). .....	65

Gambar 3. 21 Ilustrasi Visual Gambar pada Beberapa Mainan Lego Anak Usia 9-10 tahun “When I Dream” (Sumber : Pribadi, 2023).....	65
Gambar 3. 22 Warna Kemasan Papan Permainan “Mathable” (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	71
Gambar 3. 23 Warna Kemasan Papan Permainan “8-in-1 Magnetic Game” (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	72
Gambar 3. 24 Warna Kemasan Papan Permainan “Double Ditto” (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	73
Gambar 3. 25 Warna Kemasan Papan Permainan “Monopoly” (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	74
Gambar 3. 26 Warna Kemasan Papan Permainan “Pictionary” (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	74
Gambar 3. 27 Font “Lucky Bones” (Sumber : freedesignresources.net ...	77
Gambar 3. 28 Font “Catskin” (Sumber : dafont.com).....	77
Gambar 3. 29 Font “Bubble Bobble” (Sumber : dafont.com).....	78
Gambar 3. 30 Font “Nunito” (Sumber : fontsquirrel.com).....	78
Gambar 3. 31 Font “Comic Story” (Sumber : dafont.com).....	78
Gambar 4. 1 Sketsa Bentuk Papan Permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	95
Gambar 4. 2 Sketsa Bentuk Papan Tulis Mini, Papan Skor, dan Penghapus (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	96
Gambar 4. 3 Sketsa Bentuk Kartu Tebak (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	96
Gambar 4. 4 Beberapa elemen visual gambar yang digunakan dalam perancangan permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	97
Gambar 4. 5 Beberapa tipografi yang digunakan dalam perancangan permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	99
Gambar 4. 6 Beberapa warna yang diterapkan pada elemen visual gambar yang digunakan dalam perancangan permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	101
Gambar 4. 7 Papan Permainan (Sumber : Desain Pribadi, 2023).....	101
Gambar 4. 8 Kartu Tebak (Sumber : Desain Pribadi, 2023).....	102
Gambar 4. 10 Papan Skor (Sumber : Desain Pribadi, 2023).....	102
Gambar 4. 9 Papan Tulis Mini (Sumber : Desain Pribadi, 2023).....	102
Gambar 4. 11 Desain Penghapus (Sumber : Desain Pribadi, 2023).....	102
Gambar 4. 12 Petunjuk Permainan (Sumber : Desain Pribadi, 2023)....	103
Gambar 5.1 Gambar Tampak Papan Permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	104
Gambar 5.2 Gambar Isometri Papan Permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	104
Gambar 5.3 Gambar Tampak Papan Permainan Ketika dilipat (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	105

Gambar 5.4 Gambar Isometri Papan Permainan Ketika dilipat (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	105
Gambar 5.5 Gambar Tampak Petunjuk Permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	106
Gambar 5.6 Gambar Isometri Petunjuk Permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	106
Gambar 5.7 Gambar Tampak Kartu Tebak (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	107
Gambar 5.8 Gambar Isometri Kartu Tebak (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	107
Gambar 5.9 Gambar Tampak Papan Tulis Mini dan Papan Skor (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	108
Gambar 5.10 Gambar Isometri Papan Papan Skor (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	108
Gambar 5.11 Gambar Tampak Spidol (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).	109
Gambar 5.12 Gambar Isometri Spidol (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).	109
Gambar 5.13 Gambar Tampak Jam Pasir (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).	110
Gambar 5.14 Gambar Isometri Jam Pasir (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).	110
Gambar 5.15 Gambar Tampak Penghapus (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	111
Gambar 5.16 Gambar Isometri Penghapus (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).....	111
Gambar 5.17 Gambar Final Digital 1 (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).	112
Gambar 5.18 Gambar Final Digital 2 (Sumber : Sketsa Pribadi, 2023).	112
Gambar 5.19 Gambar Final Produk (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	113
Gambar 5.20 Gambar Final Produk Kemasan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	113
Gambar 5.21 Gambar Final Produk Kartu Tebak (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	113
Gambar 5.22 Gambar Final Produk Papan Permainan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	113
Gambar 5.23 Gambar Final Produk Papan Tulis Mini (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	114
Gambar 5.24 Gambar Final Produk Papan Skor (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	114
Gambar 5.25 Gambar Final Produk Penghapus, Spidol, dan Jam Pasir (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	114

Gambar 5.26 Tim Farras dan Shafira melakukan kerja sama dengan berdiskusi pada tahap playtesting (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	115
Gambar 5.27 Aisyah meragakan gerakan agar dapat ditebak oleh Rara (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	116
Gambar 5.28 Aisyah meragakan gerakan dan memberikan ciri-ciri secara lisan kepada Rara (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	116
Gambar 5.29 Tim Rara dan Aisyah melakukan kerja sama dengan berdiskusi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	117
Gambar 5.30 Farras meragakan gerakan dengan dan memberikan ciri-ciri kepada Shafira (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	118
Gambar 5.31 Tim Farras dan Shafira melakukan diskusi yang dibantu oleh penulis (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	118
Gambar 5.32 Rara meragakan gerakan dan memberikan ciri-ciri secara lisan kepada Aisyah (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	119
Gambar 5.33 Aisyah mencoba menebak tebakan Rara (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	119
Gambar 5.34 Aisyah menulis kata yang telah ditebak di papan permainan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	120
Gambar 5.35 Tim Aulia, Zahra, dan Keisha melakukan kerja sama dengan berdiskusi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	121
Gambar 5.36 Arka berusaha untuk memberikan clue kepada teman satu timnya, dan tim lawan memberikan dukungan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	121
Gambar 5.37 Naufal meragakan gerakan dan memberikan ciri-ciri kepada teman satu timnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	122
Gambar 5.38 Tim Upi, Naufal, dan Arka melakukan kerja sama melalui diskusi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	123
Gambar 5.39 Keisha meragakan gerakan dan memberikan ciri-ciri agar teman satu timnya dapat menebak (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	123
Gambar 5.40 Aulia menulis kata yang sudah ditebak di papan permainan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	124
Gambar 5.41 Aulia meragakan gerakan kepada teman satu timnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	124
Gambar 5.42 Hasil permainan yang telah dimainkan oleh tim perempuan dan laki-laki (Untuk gambar desain masih dalam tahap penyempurnaan) (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	125
Gambar 5.43 Marsha meragakan gerakan kepada Dara agar dapat menebaknya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	126

Gambar 5.44 Tim Marsha dan Dara melakukan kerja sama dengan berdiskusi dan menulis hasil diskusinya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	126
Gambar 5.45 Gadis meragakan gerakan agar Desi dapat menebaknya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	127
Gambar 5.46 Dara meragakan gerakan dan memberikan ciri-ciri kepada Marsha (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	127
Gambar 5.47 Hendra memberikan clue berupa ciri-ciri agar Gadis dapat menebaknya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	128
Gambar 5.48 Poster Iklan Pameran.....	133
Gambar 5.49 Layout Pameran .....	134
Gambar 5.50 Booth Pameran Penulis.....	134
Gambar 5.51 Poster Karya Produk Penulis .....	134
Gambar 5.52 Tim Khadijah berdiskusi untuk menentukan suatu kata peran (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	137
Gambar 5.53 Tata memberikan clue agar teman satu timnya dapat menebaknya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	137
Gambar 5.54 Tim Tata menulis kata yang telah ditebak ke dalam papan permainan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	138
Gambar 5.55 Tim tata melakukan diskusi untuk menentukan kata suatu peran (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	138
Gambar 5.56 Khadijah memberikan clue kepada teman satu timnya. dan kata yang berhasil ditebak kemudian ditulis kedalam papan permainan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	139
Gambar 5.57 Berbagai macam ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh pengunjung pameran (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	140



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1Kartu Asistensi (Sumber : Pribadi, 2023).....	145
Lampiran 2Kartu Asistensi (Sumber : Pribadi, 2023).....	146
Lampiran 3Keterangan Hasil Sidang .....	147
Lampiran 4Penulis melayani dan mengajarkan pengunjung tentang cara bermain (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	148
Lampiran 5Pengunjung mencoba memainkan permainannya – dimainkan oleh remaja usia 20 tahun keatas (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023). .....	148
Lampiran 6Pengunjung mencoba memainkan permainannya – dimainkan oleh anak usia 9-10 tahun (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	149

