

TUGAS AKHIR

KARTU PERMAINAN UNTUK ANAK USIA 12-15 TAHUN DENGAN TEMA KETERAMPILAN SOSIAL

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

**PROGAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2024**



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester : 9

Tahun akademik : 2023/2024

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 : **KARTU PERMAINAN UNTUK ANAK USIA 12-15 TAHUN
DENGAN TEMA KETERAMPILAN SOSIAL**

Disusun Oleh :

Nama : **Adinda Syaharani**

NIM : **41919010022**

Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 3 Februari 2024.

Pembimbing,

UNIVERSITAS

MERCU BUANA


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Jakarta, 3 Februari 2024

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds


Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : 9

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adinda Syaharani
 Nomor Induk Mahasiswa : 41919010022
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Kartu Permainan untuk Anak Usia 12-15
 Tahun Dengan Tema Keterampilan Sosial

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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 3 Februari 2024

Yang memberikan pernyataan,



Adinda Syaharani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Progam Studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Laporan tugas akhir ini berisi proses perkembangan rancangan produk games yang telah dilakukan oleh penulis mengenai topik utama, yaitu perancangan yang berjudul Kartu Permainan untuk Anak Usia 12-15 Tahun Dengan Tema Keterampilan Sosial. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidak dapat berproses dan selesai tanpa adanya bantuan pihak-pihak yang terkait. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, teruntuknya 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. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dalam membimbing serta melengkapi penulisan laporan Tugas Akhir ini.
6. Kepada semua Dosen, Staff, serta teman-teman studi Desain produk

Universitas Mercu Buana, ataupun di luar kampus yang telah memotivasi, memberi bantuan, dukungan, serta memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.

Penulis berharap bahwa laporan yang telah disusun ini dapat membantu para pembaca dalam mencari informasi bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis menerima saran-saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan penulisan ini. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca Laporan Tugas Akhir ini.



Jakarta, 2 Februari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adinda Syaharani', is placed over a faint, light-colored rectangular stamp or watermark.

Adinda Syaharani

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTARCT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	5
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	5
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN	5
1.5. MANFAAT PERANCANGAN	5
BAB II	7
METODE PERANCANGAN	7
2.1. ORISINALITAS	7
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	21
2.2.1. Target Primer Pada Target Pengguna dan Target Pembeli	21
2.2.2. Target Sekunder terkait Target Pengguna dan Target Pembeli	22
2.3. SKEMA PROSES KERJA	23
2.3.1. Skema Proses Perancangan	23
2.3.2. Skema Proses Produksi	24
BAB III	25
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	25
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	25
3.1.1. Data dan Analisis Aspek Fun Pada Permainan untuk Anak Usia	

12-15 Tahun.....	25
3.1.2. Data dan Analisis Aspek Teori Remaja dalam Masa Peralihan Individu menjadi Bersosialisasi.....	28
3.1.3. Data dan Analisis Aspek Interaksi pada Permainan Anak Usia 12-15 Tahun.....	29
3.1.4. Data dan Analisis Aspek Ukuran Kartu pada Permainan yang Nyaman Bagi Anak Usia 12-15 Tahun	31
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	32
3.2.1. Data dan Analisis Aspek Warna & Motif pada Komponen Kartu Permainan Untuk Anak Usia 12-15 Tahun	32
3.2.2. Data dan Analisis Aspek Symbol pada Permainan Kartu Untuk Anak Usia 12-15 Tahun.....	44
3.2.3. Data dan Analisis Aspek Tipografi pada Permainan Kartu Untuk Anak Usia 12-15 Tahun.....	50
3.2.4. Data dan Analisis Aspek Visual Pada Kemasan Kartu Untuk Anak Usia 12-15 Tahun.....	52
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	53
3.3.1. Data dan Analisis Aturan Permainan Kartu Untuk Anak Usia 12-15 Tahun	53
3.3.2. Data dan Analisis Aspek Material dan Sistem pada Komponen Kartu Permainan Anak Usia 12-15 Tahun	96
3.3.3. Data dan Analisis Aspek Material Pada Kemasan Kartu.....	98
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN.....	104
BAB IV.....	110
KONSEP PERANCANGAN.....	110
4.1. KONSEP DASAR	110
4.2. KONSEP UKURAN	117
4.3. KONSEP BENTUK.....	121
4.4. KONSEP MATERIAL	123
4.5. KONSEP WARNA	123
4.6. KONSEP ASPEK FUN	125
BAB V.....	126
DESAN FINAL.....	126

5.1. DESAIN FINAL.....	126
5.1.1. Gambar Teknik Komponen Permainan	126
5.1.2. Gambar Final Digital.....	133
5.1.2. Gambar Final Produk	140
5.2. KONSEP PAMERAN.....	141
5.3. RESPON PENGUNJUNG	143
BAB VI.....	147
KESIMPULAN	147
DAFTAR PUSTAKA.....	149
LAMPIRAN	152



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 1 Tabel Orisinalitas (Sumber : Google, 2023).....	20
Tabel 3.3. 1 Aspek Pembiayaan Produk Rancangan Kartu Permainan CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024).....	109
Tabel 5.3. 1 Respon, kritik, dan saran pengunjung pameran (Sumber : Data Penulis, 2024).....	146



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Monopoli Truth or Dare (2020).....	7
Gambar 2. 2 Permainan Board Game Hai (2018).....	10
Gambar 2. 3 Reisen in Surabaya (2020)	13
Gambar 2. 4 Truth or Dare Konsep Diri (2020).....	16
Gambar 2. 5 Aku Adalah (2023)	19
Gambar 3.1.4. 1 Studi banding Kartu UNO (Sumber : Google, 2023).....	31
Gambar 3.1.4. 2 Sketsa desain ukuran kartu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	31
Gambar 3.2.2. 1 Desain sketsa symbol pada kartu interaksi (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	46
Gambar 3.2.2. 2 Desain sketsa symbol pada kartu imajinasi (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	46
Gambar 3.2.2. 3 Desain sketsa symbol pada kartu ekspresif (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	46
Gambar 3.2.2. 4 Desain sketsa symbol pada kartu keberanian (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	47
Gambar 3.2.2. 5 Desain sketsa symbol pada kartu percintaan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	47
Gambar 3.2.2. 6 Desain sketsa symbol pada kartu persahabatan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	47
Gambar 3.2.2. 7 Proses desain kartu <i>interaction</i> (Sketsa Pribadi, 2024).....	48
Gambar 3.2.2. 8 Proses desain kartu <i>imagination</i> (Sketsa Pribadi, 2024)....	48
Gambar 3.2.2. 9 Proses desain kartu <i>expressive</i> (Sketsa Pribadi, 2024)....	48
Gambar 3.2.2. 10 Proses desain kartu <i>courage</i> (Sketsa Pribadi, 2024)	49
Gambar 3.2.2. 11 Proses desain kartu <i>relationship</i> (Sketsa Pribadi, 2024)..	49
Gambar 3.2.2. 12 Proses desain kartu <i>friendship</i> (Sketsa Pribadi, 2024).....	50
Gambar 3.2.3. 1 Font : "Vividly" (Sumber : dafont.com).....	51
Gambar 3.2.3. 2 Font : "Milky Mania" (Sumber : dafont.com).....	51
Gambar 3.2.3. 3 Font : "Future Earth" (Sumber : dafont.com).....	51
Gambar 3.2.4. 1 Skema visual kemasan kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	52
Gambar 3.2.4. 2 Skema visual kemasan kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	53
Gambar 3.3.1 1 (Playtesting pertama) Fadil mendapat giliran pertama dan bercerita kepada Rima (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	55
Gambar 3.3.1 2 (Playtesting pertama) Rima mendapat giliran kedua dan bercerita kepada Fadil (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	55
Gambar 3.3.1 3 (Playtesting pertama) Fadil sedang bercerita kepada Rima (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	56

Gambar 3.3.1 4 (Playtesting pertama) Rima sedang bercerita kepada Fadil (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	57
Gambar 3.3.1 5 (Playtesting pertama) Fadil mendapat giliran ketiga dan bercerita kepada Rima (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	57
Gambar 3.3.1 6 (Playtesting pertama) Rima sedang bercerita kepada Fadil (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	58
Gambar 3.3.1 7 (Playtesting pertama) Fadil mendapat kartu bebas dari tantangan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	58
Gambar 3.3.1 8 (Playtesting pertama) Rima mendapat giliran pertama dan bercerita kepada Fadil (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	58
Gambar 3.3.1 9 (Playtesting pertama) Fadil mendapat giliran kelima dan bercerita kepada Rima (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	59
Gambar 3.3.1 10 (Playtesting pertama) Rima sedang bercerita kepada Fadil (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	59
Gambar 3.3.1 11 (Playtesting kedua) Alvi mendapat giliran pertama dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	62
Gambar 3.3.1 12 (Playtesting kedua) Ratna mendapat giliran kedua dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	63
Gambar 3.3.1 13 (Playtesting kedua) Catherin mendapat giliran ketiga dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	63
Gambar 3.3.1 14 (Playtesting kedua) Catherin memilih kartu lain sebagai pengganti kartu sebelumnya	64
Gambar 3.3.1 15 (Playtesting kedua) Arumi mendapat giliran keempat dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	64
Gambar 3.3.1 16 (Playtesting kedua) Arumi memberi pertanyaan pada Alvi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	65
Gambar 3.3.1 17 (Playtesting kedua) Alvi sedang memilih kartu selanjutnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	65
Gambar 3.3.1 18 (Playtesting kedua) Rafa mendapat giliran kelima dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	66
Gambar 3.3.1 19 (Playtesting ketiga) Alvi mendapat giliran pertama dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	69
Gambar 3.3.1 20 (Playtesting ketiga) Catherin mendapat giliran kedua dan melakukan perintah yang tertera pada kartu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	70
Gambar 3.3.1 21 (Playtesting ketiga) Rafa mendapat giliran ketiga dan melakukan perintah yang tertera pada kartu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	70
Gambar 3.3.1 22 (Playtesting keempat) Ratna mendapat giliran pertama dan	

melakukan perintah yang tertera pada kartu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	74
Gambar 3.3.1 23 (Playtesting keempat) Rafa mendapat giliran kedua dan melakukan perintah yang tertera pada kartu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	75
Gambar 3.3.1 24 (Playtesting keempat) Arumi mendapat giliran ketiga dan seluruh pemain bercerita (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	75
Gambar 3.3.1 25 (Playtesting keempat) Catherin mendapat giliran keempat dan melakukan perintah yang tertera pada kartu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	76
Gambar 3.3.1 26 (Playtesting keempat) Alvi mendapat giliran kelima dan bercerita kepada pemain lainnya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	76
Gambar 3.3.1 27 (Playtesting kelima) Alvi mendapat giliran pertama dan bercerita kepada pemain lainnya, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	79
Gambar 3.3.1 28 (Playtesting kelima) Ratna mendapat giliran kedua dan bercerita kepada pemain lainnya, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	80
Gambar 3.3.1 29 (Playtesting kelima) Arumi mendapat giliran pertama dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	80
Gambar 3.3.1 30 (Playtesting kelima) Catherin mendapat giliran keempat dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	81
Gambar 3.3.1 31 (Playtesting kelima) Rafa mendapat giliran kelima dan tidak menjawab pernyataan pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	82
Gambar 3.3.1 32 (Playtesting keenam) Ratna mendapat giliran pertama dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	84
Gambar 3.3.1 33 (Playtesting keenam) Arumi mendapat giliran kedua dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	84
Gambar 3.3.1 34 (Playtesting keenam) Catherin mendapat giliran ketiga dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	85
Gambar 3.3.1 35 (Playtesting keenam) Rafa mendapat giliran keempat dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	86

Gambar 3.3.1 36 (Playtesting keenam) Alvi mendapat giliran kelima dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	86
Gambar 3.3.1 37 (Playtesting ketujuh) Arumi mendapat giliran pertama dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	90
Gambar 3.3.1 38 (Playtesting ketujuh) Ratna mendapat giliran kedua dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	91
Gambar 3.3.1 39 (Playtesting ketujuh) Catherin mendapat giliran ketiga dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	91
Gambar 3.3.1 40 (Playtesting ketujuh) Alvi mendapat giliran terakhir dan melakukan perintah yang tertera pada kartu, lalu mencatat hasil point yang sudah dipilih (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)	92
Gambar 3.3.1 41 (Playtesting ketujuh) Pemain yang menang mendapat <i>rewards</i> dijamin oleh pemain yang kalah, sehingga pemain yang kalah menuruti pemain yang menang ingin mendapatkan jajan).....	92
Gambar 3.3.2. 1 Material Art Carton 260 GSM (Sumber : Shopee)	97
Gambar 3.3.2. 2 Material Dadu plastik 17mm (Sumber : Tokopedia)	97
Gambar 3.3.2. 3 Material Ember plastik 3,7cm (Sumber : Tokopedia)	97
Gambar 3.3.2. 4 Material Plastik dilengkapi penghapus untuk spidol (Sumber : Shopee)	98
Gambar 3.3.3. 1 Proses produksi kemasan bagian penutup kemasan dan badan kemasan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	99
Gambar 3.3.3. 2 Proses sedang menempelkan lakban tip disetiap sisi kemasan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	99
Gambar 3.3.3. 3 Proses sedang menempelkan kertas art carton ke permukaan karton board 2mm (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	100
Gambar 3.3.3. 4 Proses memotong Eva Foam untuk sanggahan disetiap komponen (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	100
Gambar 3.3.3. 5 Proses memotong insert untuk bagian ember dadu dan dadu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	101
Gambar 3.3.3. 6 Produksi kemasan kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	101
Gambar 3.3.3. 7 Kemasan setelah di revisi pada bagian penutup dan badan kemasan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	102
Gambar 3.3.3. 8 Kemasan sebelum di revisi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	102
Gambar 3.3.3. 9 Kemasan setelah di revisi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	102

Gambar 3.3.3. 10 Tempat penyimpanan dadu sebelum di revisi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	102
Gambar 3.3.3. 11 Tempat penyimpanan dadu setelah di revisi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	103
Gambar 3.3.3. 12 Tempat peletakan kartu sebelum di revisi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	103
Gambar 3.3.3. 13 Tempat peletakan kartu setelah di revisi (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	103
Gambar 4.1 1 Produk fisik kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	117
Gambar 4.2. 1 Konsep Kartu Permainan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	118
Gambar 4.2. 2 Konsep ukuran papan score(Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	118
Gambar 4.2. 3 Konsep ukuran papan <i>rewards&punishment</i> (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	118
Gambar 4.2. 4 Konsep ukuran cara bermain (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	119
Gambar 4.2. 5 Konsep ukuran dadu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	119
Gambar 4.2. 6 Konsep ukuran ember dadu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	119
Gambar 4.2. 7 Konsep ukuran spidol (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	120
Gambar 4.2. 8 Konsep ukuran kemasan bagian badan kemasan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	120
Gambar 4.2. 9 Konsep ukuran kemasan bagian penutup kemasan (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	121
Gambar 4.3. 1 Konsep bentuk fisik kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024).....	122
Gambar 4.5. 1 Konsep warna kombinasi skema warna pada kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024).....	124
Gambar 4.5. 2 Konsep warna gradasi pada penempatan point pada 6 jenis kartu (<i>interaction, imagination, expressive, courage, relationship, friendship</i>) (Sumber : Data Penulis, 2024).....	124
Gambar 5.1.1. 1 Gambar Teknik Orthogonal Tampak 6 Jenis Kartu Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	126
Gambar 5.1.1. 2 Gambar Teknik Tampak Isometri 6 Jenis Kartu Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024).....	126
Gambar 5.1.1. 3 Gambar Teknik Orthogonal Tampak Kartu Cara Bermain Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	127
Gambar 5.1.1. 4 Gambar Teknik Tampak Isometri Kartu Cara Bermain Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	127

Gambar 5.1.1. 5 Gambar Teknik Orthogonal Tampak Kartu Papan Tulis Penulisan Score Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	128
Gambar 5.1.1. 6 Gambar Teknik Tampak Isometri Kartu Papan Tulis Penulisan Score Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	128
Gambar 5.1.1. 7 Gambar Teknik Orthogonal Tampak Kartu Papan Tulis Penulisan <i>Rewards&Punishment</i> (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	129
Gambar 5.1.1. 8 Gambar Teknik Tampak Isometri Kartu Papan Tulis Penulisan <i>Rewards&Punishment</i> Permainan CAN WE TALK (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	129
Gambar 5.1.1. 9 Gambar Teknik Orthogonal Tampak Dadu (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	130
Gambar 5.1.1. 10 Gambar Teknik Tampak Isometri Dadu (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	130
Gambar 5.1.1. 11 Gambar Teknik Orthogonal Tampak Ember Dadu (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	131
Gambar 5.1.1. 12 Gambar Teknik Tampak Isometri Ember Dadu (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	131
Gambar 5.1.1. 13 Gambar Teknik Orthogonal Tampak Spidol (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	132
Gambar 5.1.1. 14 Gambar Teknik Tampak Isometri Dadu (Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)	132
Gambar 5.1.2. 1 Desain Digital Kartu Permainan (<i>interaction, imagination, expressive, courage, relationship, friendship</i>) (Sumber : Data Penulis, 2024)	135
Gambar 5.1.2. 2 Desain digital kartu cara bermain CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024)	136
Gambar 5.1.2. 3 Desain digital kartu scoreboard CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024)	137
Gambar 5.1.2. 4 Desain digital kartu <i>rewards&punishment</i> CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024)	138
Gambar 5.1.2. 5 Desain digital dadu, ember dadu, dan spidol (Sumber : Data Penulis, 2024)	139
Gambar 5.1.2. 6 Desain digital kemasan kartu permainan CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024)	140
Gambar 5.1.2. 7 Desain fisik produk permainan CAN WE TALK (Sumber : Data Penulis, 2024)	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi (Sumber : Pribadi, 2024)	152
Lampiran 2. Kartu Asistensi (Sumber : Pribadi, 2024)	153
Lampiran 3. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir (Sumber : Pribadi, 2024).....	154
Lampiran 4. Penulis menjelaskan kepada para dosen (Bu Vania, Bu Lela, Pak Junaidi, dan Pak Mesah) tentang cara bermain, serta mencoba memainkannya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	155
Lampiran 5. Pengunjung dengan rentan usia 20 tahun keatas mencoba untuk memainkan permainannya (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	156
Lampiran 6. Pengunjung anak SMA sedang mewawancarai penulis terakit produk yang dirancang (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	156

