

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNTUK MENGENALKAN 34 PROVINSI INDONESIA  
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR  
(Studi Kasus SDN Cipagalo 01 Bandung)**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

**Oleh:**

**Ahyad Rosyada Jordiawan  
1401114012**



Pembimbing I

Pembimbing II

Novian Denny Nugraha, M. Sn.

Taufik Wahab, S. Sn.

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENGENALKAN 34 PROVINSI INDONESIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus SDN Cipagalo 01 Bandung)” adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan, kecuali melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tugas akhir saya ini.

Bandung, 19 Juni 2015

Yang membuat pernyataan,

Ahyad Rosyada Jordiawan

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENGENALKAN 34 PROVINSI INDONESIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus SDN Cipagalo 01 Bandung)” ini dengan baik. Penulis harap laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi pendidikan dan perkembangan program studi Desain Komunikasi Visual, sehingga menjadi jauh lebih baik lagi ke depannya.

Selama masa penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dorongan yang besar dari berbagai pihak, yang tanpa pamrih telah menyertai penulis sampai pada tahap ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan kepada penulis.
2. Bapak dan Mama, selaku orangtua penulis, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis dan selalu ada di saat penulis membutuhkan.
3. Fian dan Yodha, selaku adik penulis, yang selalu memberikan semangat dengan candaan dan tingkah lakunya yang lucu.
4. Bapak Dicky Hidayat, S. Sn., M. Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah membantu penulis dalam segala urusan akademik dan perizinan.
5. Bapak Novian Denny Nugraha, M. Sn. dan Bapak Taufik Wahab, S. Sn., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sehingga penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir dengan baik.
6. Bapak Paku Kusuma, M. Sn., selaku dosen wali, yang telah membantu penulis menyelesaikan segala urusan akademik.
7. Mas Andre, selaku narasumber dari Kummara, yang telah *sharing* dan memberikan informasi tentang *board game*.

8. Keluarga Bapak Aep, yang telah menjadi keluarga kedua bagi penulis dan berbaik hati menjaga dan merawat penulis.
9. Rian Febriana, yang telah rela memberikan waktunya untuk mendampingi penulis dalam segala hal dan memberikan dukungan moril bagi penulis.
10. Eri Herdian Sukarno, Muhamad Ramdani, Riki Jakaria, Riky Azis Indra Gunawan, selaku teman satu grup *cover dance* penulis, yang telah menjadi tempat menyalurkan hobi bersama dan mendoakan penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
11. Winda, Adnes, Nia, Memey, Retno, Haida, Riny, dan teman-teman *Starlight* Bandung, yang tidak lelah mendukung grup *cover dance* penulis hingga saat ini tetap setia menonton dan memberikan kejutan-kejutan manis di setiap penampilan kami.
12. Insani Kamila Azzahra, Roro Etikawati, Naila Zulfa Anggawi, Mulya Citra Devi, selaku sahabat penulis, yang telah memberikan doa dan dukungan agar penulis cepat lulus.
13. Teman-teman *Hot Chili*, yang saling menguatkan dan memberi semangat satu sama lain.
14. Teman-teman *Desa Gumayan* dan keluarga besar *Hansamo*, yang telah memberikan keceriaan bagi penulis ketika merasa jenuh.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang tidak tersebut namanya yang juga telah memberikan kontribusi baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis mohon maaf apabila dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan.

Bandung, 19 Juni 2015

Penulis,  
Ahyad Rosyada Jordiawan

## ABSTRAK

34 Provinsi Indonesia sudah dikenalkan kepada siswa sekolah dasar melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun, mayoritas siswa kurang berminat untuk membaca buku pelajaran. Penyebabnya adalah buku pelajaran hanya bisa dibaca dan terlihat membosankan di mata siswa. Tugas akhir ini mengkaji bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk mengenal provinsi-provinsi Indonesia beserta budayanya. *Board game* adalah salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, dengan dibuatnya *board game* HAYO Indonesia sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar mengenal provinsi-provinsi di Indonesia beserta budayanya dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci: perancangan, *board game*, provinsi, Indonesia, sekolah dasar.

## **ABSTRACT**

*34 Province of Indonesia has introduced to elementary school students through subjects of Social Sciences. However, the majority of students are less interested in reading textbooks. The cause is the textbook can only be read and looked boring for students. This final project examines how to design an interesting learning media in order to foster student interest in learning to recognize the provinces of Indonesia and its culture. Board games are one of the alternative media that can be used in teaching and learning activities in the classroom. Therefore, by using the board game Hayo Indonesia as a learning media, students can learn to recognize the provinces in Indonesia and its culture in a fun way.*

*Keywords: designing, board game, province, Indonesia, elementary school.*

## DAFTAR ISI

|   |          |
|---|----------|
| LEMBAR PENGESAHAN .....   | i        |
| PERNYATAAN.....   | ii       |
| KATA PENGANTAR .....  | iii      |
| ABSTRAK .....   | v        |
| <i>ABSTRACT</i> .....   | vi       |
| DAFTAR ISI.....   | vii      |
| DAFTAR GAMBAR .....   | x        |
| DAFTAR TABEL.....   | xvi      |
| DAFTAR BAGAN .....  | xvii     |
| LAMPIRAN.....   | xviii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                   | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang.....   | 1        |
| 1.2 Permasalahan .....  | 4        |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah .....                                | 4        |
| 1.2.2 Rumusan Masalah .....                                     | 4        |
| 1.2.3 Pembatasan Masalah .....                                  | 4        |
| 1.3 Ruang Lingkup .....   | 5        |
| 1.4 Tujuan Perancangan.....                                     | 5        |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....                   | 5        |
| 1.5.1 Cara Pengumpulan Data.....                                | 5        |
| 1.5.2 Cara Analisis Data.....                                   | 6        |
| 1.6 Kerangka Berpikir .....                                     | 6        |
| 1.7 Pembabakan.....   | 7        |
| <b>BAB II DASAR PEMIKIRAN.....</b>                              | <b>8</b> |
| 2.1. Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar.....                      | 8        |
| 2.1.1 Tujuan Sekolah Dasar .....                                | 8        |
| 2.1.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....                   | 8        |
| 2.1.3 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar ..... | 10       |
| 2.2. Belajar.....   | 11       |
| 2.2.1 Definisi.....   | 11       |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.2.2 Hasil Belajar .....                                   | 13        |
| 2.2.3 Pembelajaran .....                                    | 16        |
| 2.2.4 Metode Mengajar .....                                 | 18        |
| 2.2.5 Media Pembelajaran .....                              | 18        |
| 2.3. <i>Game</i> (Permainan) .....                          | 24        |
| 2.3.1 Sejarah <i>Game</i> (Permainan).....                  | 24        |
| 2.3.2 Klasifikasi <i>Game</i> (Permainan) .....             | 24        |
| 2.3.3 <i>Game Mechanics</i> .....                           | 25        |
| 2.3.4 <i>Gameplay</i> .....                                 | 26        |
| 2.4. Desain Komunikasi Visual .....                         | 27        |
| 2.4.1 Definisi .....  | 27        |
| 2.4.2 Unsur-Unsur Visual.....                               | 28        |
| 2.4.3 Komposisi.....  | 29        |
| 2.4.4 Ilustrasi .....                                       | 30        |
| 2.4.5 Tipografi.....  | 31        |
| 2.4.6 Logo .....  | 31        |
| 2.4.7 <i>Layout</i> .....                                   | 32        |
| <b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>                      | <b>33</b> |
| 3.1. Data.....  | 33        |
| 3.1.1 Data Institusi .....                                  | 33        |
| 3.1.2 Data Khalayak Sasaran.....                            | 35        |
| 3.1.3 Data Wawancara .....                                  | 36        |
| 3.1.4 Data Pengamatan.....                                  | 39        |
| 3.1.5 Data Produk.....                                      | 44        |
| 3.1.6 Data Produk Sejenis .....                             | 78        |
| 3.2. Analisis .....   | 84        |
| 3.2.1 Analisis Hasil Wawancara .....                        | 84        |
| 3.2.2 Analisis Hasil Pengamatan.....                        | 84        |
| 3.2.3 Analisis Media Pembelajaran IPS (Peta dan Globe)..... | 85        |
| 3.2.4 Analisis Produk Sejenis.....                          | 87        |
| 3.2.5 Kesimpulan Hasil Analisis .....                       | 88        |
| <b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>            | <b>89</b> |



|   |            |
|---|------------|
| 4.1. Konsep .....                                 | 89         |
| 4.1.1 Konsep Pesan .....                          | 89         |
| 4.1.2 Konsep Kreatif .....                        | 89         |
| 4.1.3 Konsep Media .....                          | 90         |
| 4.1.4 Konsep Visual .....                         | 92         |
| 4.2. Hasil Perancangan .....                      | 96         |
| 4.2.1 <i>Playing Card</i> (Kartu Bermain).....    | 97         |
| 4.2.2 <i>Mission Board</i> (Papan Misi) .....     | 132        |
| 4.2.3 <i>Rulebook</i> (Buku Peraturan) .....      | 133        |
| 4.2.4 <i>Lucky Dice</i> (Dadu Keberuntungan)..... | 137        |
| 4.2.5 <i>Packaging</i> (Kemasan) .....            | 137        |
| 4.2.6 Media Pendukung.....                        | 138        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>           | <b>143</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                       | <b>144</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1 Klaim Budaya Indonesia oleh Negara Lain .....                      | 2  |
| Gambar 1.2 Siswa Sekolah Dasar Kurang Berminat Membaca Buku Pelajaran.....    | 3  |
| Gambar 3.1 SDN Cipagalo 01 .....  | 33 |
| Gambar 3.2 Struktur Organisasi SDN Cipagalo 01 .....                          | 35 |
| Gambar 3.3 Suasana pelajaran olah raga SDN Cipagalo 01 .....                  | 39 |
| Gambar 3.4 Siswa memperlihatkan koleksi kartunya kepada teman.....            | 40 |
| Gambar 3.5 Siswa bermain kartu karakter “Boboi Boy” .....                     | 40 |
| Gambar 3.6 Suasana kelas saat penulis melakukan wawancara tidak terstruktur.. | 43 |
| Gambar 3.7 Suasana kelas saat bermain ular tangga .....                       | 43 |
| Gambar 3.8 Pakaian Adat Pidie .....   | 44 |
| Gambar 3.9 Rencong.....   | 44 |
| Gambar 3.10 Serune Kalee .....  | 44 |
| Gambar 3.11 Pakaian Adat Karo .....   | 45 |
| Gambar 3.12 Piso Surit .....  | 45 |
| Gambar 3.13 Panggora.....   | 45 |
| Gambar 3.14 Pakaian Adat Teluk Belanga dan Kebaya Labuh.....                  | 46 |
| Gambar 3.15 Pedang Jenawi.....  | 46 |
| Gambar 3.16 Gambus.....   | 46 |
| Gambar 3.17 Pakaian Adat Teluk Belanga dan Kebaya Labuh.....                  | 47 |
| Gambar 3.18 Pedang Jenawi .....   | 47 |
| Gambar 3.19 Gendang Panjang .....   | 47 |
| Gambar 3.20 Pakaian Adat Batu Sangkar.....                                    | 48 |
| Gambar 3.21 Karih.....  | 48 |
| Gambar 3.22 Saluang .....   | 48 |
| Gambar 3.23 Pakaian Adat Aisan Gede.....                                      | 49 |
| Gambar 3.24 Tombak Trisula .....  | 49 |
| Gambar 3.25 Accordion .....   | 49 |
| Gambar 3.26 Pakaian Adat Jambi.....   | 50 |
| Gambar 3.27 Badik Tumbuk Lada.....  | 50 |
| Gambar 3.28 Gambus.....   | 50 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.29 Pakaian Adat Seting .....        | 51 |
| Gambar 3.30 Siwar Panjang.....               | 51 |
| Gambar 3.31 Gendang Melayu .....             | 51 |
| Gambar 3.32 Pakaian Adat Bengkulu.....       | 52 |
| Gambar 3.33 Rudus.....                       | 52 |
| Gambar 3.34 Dol.....                         | 52 |
| Gambar 3.35 Pakaian Adat Tulang Bawang ..... | 53 |
| Gambar 3.36 Badik .....                      | 53 |
| Gambar 3.37 Bende.....                       | 53 |
| Gambar 3.38 Pakaian Adat Banten .....        | 54 |
| Gambar 3.39 Golok.....                       | 54 |
| Gambar 3.40 Gendang .....                    | 54 |
| Gambar 3.41 Pakaian Adat Abang None .....    | 55 |
| Gambar 3.42 Golok.....                       | 55 |
| Gambar 3.43 Tehyan.....                      | 55 |
| Gambar 3.44 Pakaian Adat Jawa Barat.....     | 56 |
| Gambar 3.45 Kujang .....                     | 56 |
| Gambar 3.46 Angklung.....                    | 56 |
| Gambar 3.47 Pakaian Adat Jawa .....          | 57 |
| Gambar 3.48 Keris .....                      | 57 |
| Gambar 3.49 Gambang .....                    | 57 |
| Gambar 3.50 Pakaian Adat Jogjakarta.....     | 58 |
| Gambar 3.51 Keris .....                      | 58 |
| Gambar 3.52 Gendang .....                    | 58 |
| Gambar 3.53 Pakaian Adat Madura .....        | 59 |
| Gambar 3.54 Clurit.....                      | 59 |
| Gambar 3.55 Bonang .....                     | 59 |
| Gambar 3.56 Pakaian Adat Payas Agung .....   | 60 |
| Gambar 3.57 Keris .....                      | 60 |
| Gambar 3.58 Cengceng.....                    | 60 |
| Gambar 3.59 Pakaian Adat Sumbawa.....        | 61 |
| Gambar 3.60 Sampari.....                     | 61 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.61 Serunai.....                           | 61 |
| Gambar 3.62 Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur ..... | 62 |
| Gambar 3.63 Sundu.....                             | 62 |
| Gambar 3.64 Sasando.....                           | 62 |
| Gambar 3.65 Pakaian Adat Dayak .....               | 63 |
| Gambar 3.66 Mandau.....                            | 63 |
| Gambar 3.67 Tuma.....                              | 63 |
| Gambar 3.68 Pakaian Adat Sinjang (Barito).....     | 64 |
| Gambar 3.69 Lunjuk Sumpit Randu .....              | 64 |
| Gambar 3.70 Japen.....                             | 64 |
| Gambar 3.71 Pakaian Adat Banjar .....              | 65 |
| Gambar 3.72 Bujak Beliung.....                     | 65 |
| Gambar 3.73 Panting.....                           | 65 |
| Gambar 3.74 Pakaian Adat Urang Besunung .....      | 66 |
| Gambar 3.75 Mandau.....                            | 66 |
| Gambar 3.76 Sampe .....                            | 66 |
| Gambar 3.77 Pakaian Adat Urang Besunung .....      | 67 |
| Gambar 3.78 Mandau.....                            | 67 |
| Gambar 3.79 Sampe .....                            | 67 |
| Gambar 3.80 Pakaian Adat Minahasa.....             | 68 |
| Gambar 3.81 Keris .....                            | 68 |
| Gambar 3.82 Kolintang.....                         | 68 |
| Gambar 3.83 Pakaian Adat Sundi .....               | 69 |
| Gambar 3.84 Wamilo .....                           | 69 |
| Gambar 3.85 Ganda .....                            | 69 |
| Gambar 3.86 Pakaian Adat Kulavi (Donggala) .....   | 70 |
| Gambar 3.87 Pasatimpo .....                        | 70 |
| Gambar 3.88 Ganda .....                            | 70 |
| Gambar 3.89 Pakaian Adat Toraja .....              | 71 |
| Gambar 3.90 Badik .....                            | 71 |
| Gambar 3.91 Keso Keso .....                        | 71 |
| Gambar 3.92 Pakaian Adat Sulawesi Barat”\ .....    | 72 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.93 Tombak.....  | 72 |
| Gambar 3.94 Talindo .....  | 72 |
| Gambar 3.95 Pakaian Adat Babung Ginasamani .....                           | 73 |
| Gambar 3.96 Keris .....  | 73 |
| Gambar 3.97 Lado-Lado .....  | 73 |
| Gambar 3.98 Pakaian Adat Maluku .....                                      | 74 |
| Gambar 3.99 Parang, Kalawai .....  | 74 |
| Gambar 3.100 Nafiri .....  | 74 |
| Gambar 3.101 Pakaian Adat Besunung .....                                   | 75 |
| Gambar 3.102 Parang, Kalawai .....   | 75 |
| Gambar 3.103 Fu.....   | 75 |
| Gambar 3.104 Pakaian Adat Asmat .....                                      | 76 |
| Gambar 3.105 Piso Surit .....  | 76 |
| Gambar 3.106 Tifa .....  | 76 |
| Gambar 3.107 Pakaian Adat Serui .....                                      | 77 |
| Gambar 3.108 Busur dan Anak Panah .....                                    | 77 |
| Gambar 3.109 Guoto.....  | 77 |
| Gambar 3.110 <i>Board game</i> “Glopoli” .....                             | 78 |
| Gambar 3.111 Proses membuka <i>board game</i> “Glopoli” .....              | 79 |
| Gambar 3.112 Komponen <i>board game</i> “Glopoli” .....                    | 80 |
| Gambar 3.113 Kartu keterangan negara “Glopoli” .....                       | 81 |
| Gambar 3.114 Daftar pertanyaan “Glopoli” .....                             | 82 |
| Gambar 3.115 Ketentuan harga beli dan denda “Glopoli” .....                | 82 |
| Gambar 3.116 Mata uang yang dipakai dalam <i>board game</i> “Glopoli”..... | 83 |
| Gambar 3.117 Isi pertanyaan Dana Umum “Glopoli” .....                      | 83 |
| Gambar 4.1 Phineas and Ferb .....  | 93 |
| Gambar 4.2 Spongebob Squarepants .....                                     | 93 |
| Gambar 4.3 Uang Kuno Indonesia.....  | 95 |
| Gambar 4.4 Contoh Logo Board Game .....                                    | 96 |
| Gambar 4.5 Logo HAYO Indonesia .....                                       | 96 |
| Gambar 4.6 <i>Playing Card</i> Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam.....      | 98 |
| Gambar 4.7 <i>Playing Card</i> Provinsi Sumatera Utara.....                | 99 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.8 <i>Playing Card</i> Provinsi Sumatera Barat .....                | 100 |
| Gambar 4.9 <i>Playing Card</i> Provinsi Riau .....                          | 101 |
| Gambar 4.10 <i>Playing Card</i> Provinsi Kepulauan Riau .....               | 102 |
| Gambar 4.11 <i>Playing Card</i> Provinsi Jambi .....                        | 103 |
| Gambar 4.12 <i>Playing Card</i> Provinsi Sumatera Selatan .....             | 104 |
| Gambar 4.13 <i>Playing Card</i> Provinsi Bangka Belitung.....               | 105 |
| Gambar 4.14 <i>Playing Card</i> Provinsi Bengkulu .....                     | 106 |
| Gambar 4.15 <i>Playing Card</i> Provinsi Lampung .....                      | 107 |
| Gambar 4.16 <i>Playing Card</i> Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta..... | 108 |
| Gambar 4.17 <i>Playing Card</i> Provinsi Jawa Barat .....                   | 109 |
| Gambar 4.18 <i>Playing Card</i> Provinsi Banten .....                       | 110 |
| Gambar 4.19 <i>Playing Card</i> Provinsi Jawa Tengah.....                   | 111 |
| Gambar 4.20 <i>Playing Card</i> Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.....    | 112 |
| Gambar 4.21 <i>Playing Card</i> Provinsi Jawa Timur.....                    | 113 |
| Gambar 4.22 <i>Playing Card</i> Provinsi Bali .....                         | 114 |
| Gambar 4.23 <i>Playing Card</i> Provinsi Nusa Tenggara Barat.....           | 115 |
| Gambar 4.24 <i>Playing Card</i> Provinsi Nusa Tenggara Timur .....          | 116 |
| Gambar 4.25 <i>Playing Card</i> Provinsi Kalimantan Barat .....             | 117 |
| Gambar 4.26 <i>Playing Card</i> Provinsi Kalimantan Tengah .....            | 118 |
| Gambar 4.27 <i>Playing Card</i> Provinsi Kalimantan Selatan .....           | 119 |
| Gambar 4.28 <i>Playing Card</i> Provinsi Kalimantan Timur .....             | 120 |
| Gambar 4.29 <i>Playing Card</i> Provinsi Kalimantan Utara .....             | 121 |
| Gambar 4.30 <i>Playing Card</i> Provinsi Sulawesi Utara .....               | 122 |
| Gambar 4.31 <i>Playing Card</i> Provinsi Sulawesi Barat.....                | 123 |
| Gambar 4.32 <i>Playing Card</i> Provinsi Sulawesi Tengah .....              | 124 |
| Gambar 4.33 <i>Playing Card</i> Provinsi Sulawesi Tenggara .....            | 125 |
| Gambar 4.34 <i>Playing Card</i> Provinsi Sulawesi Selatan.....              | 126 |
| Gambar 4.35 <i>Playing Card</i> Provinsi Gorontalo.....                     | 127 |
| Gambar 4.36 <i>Playing Card</i> Provinsi Maluku .....                       | 128 |
| Gambar 4.37 <i>Playing Card</i> Provinsi Maluku Utara.....                  | 129 |
| Gambar 4.38 <i>Playing Card</i> Provinsi Papua .....                        | 130 |
| Gambar 4.39 <i>Playing Card</i> Provinsi Papua Barat .....                  | 131 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.40 Desain <i>Mission Board</i> HAYO Indonesia (depan).....             | 132 |
| Gambar 4.41 Desain <i>Mission Board</i> HAYO Indonesia (belakang).....          | 132 |
| Gambar 4.42 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia ( <i>cover</i> depan) .....   | 133 |
| Gambar 4.43 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia (halaman 1) .....             | 133 |
| Gambar 4.44 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia (halaman 2) .....             | 134 |
| Gambar 4.45 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia (halaman 3) .....             | 134 |
| Gambar 4.46 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia (halaman 4) .....             | 135 |
| Gambar 4.47 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia (halaman 5) .....             | 135 |
| Gambar 4.48 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia (halaman 6) .....             | 136 |
| Gambar 4.49 Desain <i>Rulebook</i> HAYO Indonesia ( <i>cover</i> belakang)..... | 136 |
| Gambar 4.50 Simbol-Simbol <i>Lucky Dice</i> .....                               | 137 |
| Gambar 4.51 Desain Kemasan HAYO Indonesia (depan).....                          | 137 |
| Gambar 4.52 Desain Kemasan HAYO Indonesia (belakang).....                       | 137 |
| Gambar 4.53 Desain Rak Penjualan HAYO Indonesia .....                           | 138 |
| Gambar 4.54 Desain Gapura Pintu Masuk Event HAYO Indonesia .....                | 138 |
| Gambar 4.55 Desain Kalender HAYO Indonesia .....                                | 139 |
| Gambar 4.56 Desain Gantungan Kunci HAYO Indonesia .....                         | 139 |
| Gambar 4.57 Desain Kipas HAYO Indonesia .....                                   | 140 |
| Gambar 4.58 Desain <i>Mug</i> HAYO Indonesia .....                              | 140 |
| Gambar 4.59 Desain <i>Sticker Set</i> HAYO Indonesia.....                       | 141 |
| Gambar 4.60 Desain <i>X-Banner</i> HAYO Indonesia .....                         | 142 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Analisis SWOT Peta Wilayah Indonesia ..... | 85 |
| Tabel 3.2 Analisis SWOT Globe .....                  | 86 |
| Tabel 3.3 Analisis SWOT Glopoli .....                | 87 |



## DAFTAR BAGAN

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Bagan 1.1 Kerangka Berpikir..... | 6 |
|----------------------------------|---|

## LAMPIRAN