

**PERANCANGAN BOARD GAME “AROMA TALES: TALES OF  
REMPAH” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH  
UNTUK ANAK USIA 7 - 9 TAHUN**



**Universitas  
Harkat Negeri**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi  
Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

**Nama : Nasywa Fayza Amien Putri**  
**NIM : 23120002**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH VOKASI  
UNIVERSITAS HARKAT NEGERI  
2026**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nasywa Fayza Amien Putri

NIM : 23120002

adalah mahasiswa Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

**“PERANCANGAN BOARD GAME “AROMA TALES: TALES OF REMPAH” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH UNTUK ANAK USIA 7 - 9 TAHUN”**

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 2026

Yang membuat pernyataan,

Nasywa Fayza Amien Putri  
23120002

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Harkat Negeri, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nasywa Fayza Amien Putri

NIM : 23120002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Harkat Negeri **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*None Exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN BOARD GAME “AROMA TALES: TALES OF REMPAH” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti *Non Eksklusif* ini Universitas Harkat Negeri berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola Tugas Akhir ini dapat digunakan selama nama, saya tetap dicantumkan sebagai penulis, pencipta, dan pemegang hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 2026

Yang membuat pernyataan,



Nasywa Fayza Amien Putri

23120002

## HALAMAN PERSETUJUAN

|                                                                             |                 |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| UNIVERSITAS HARKAT NEGERI<br><br>FORMULIR LEMBAR PERSETUJUAN<br>TUGAS AKHIR | Kode/No : _____ |
|                                                                             | Tanggal : _____ |
|                                                                             | Revisi : _____  |
|                                                                             | SEKOLAH VOKASI  |

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR (TA)

PERANCANGAN BOARD GAME “AROMA TALES: TALES OF  
REMPAH” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH UNTUK ANAK  
USIA 7-9 TAHUN

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Melaksanakan Tugas Akhir

Oleh:

Nama : Nasywa Fayza Amien Putri  
NIM : 23120002

Universitas  
Harkat Negeri

Tegal, 9 September 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Robby Hardian, S.IP., M.Ds  
NIPY. 07.019.416

  
Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds  
NIPY. 05.015.272

## HALAMAN PENGESAHAN

|                                                                                             |                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| <b>UNIVERSITAS HARKAT NEGERI</b><br><b>FORMULIR LEMBAR PENGESAHAN</b><br><b>TUGAS AKHIR</b> | Kode/No : ..... |
|                                                                                             | Tanggal : ..... |
|                                                                                             | Revisi : .....  |
|                                                                                             | SEKOLAH VOKASI  |

### HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR (TA)

#### PERANCANGAN BOARD GAME “AROMA TALES: TALES OF REMPAH” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

Oleh:

Nama : Nasywa Fayza Amien Putri

NIM : 23120002

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahi Madya Desain Komunikasi Visual pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Universitas Harkat Negeri.

#### Tim Penguji

Ketua Penguji : Mutiarawati, S.ST., M.Kes  
NIDN. 9906966968  
Anggota Penguji I : Ratri Wikaningtyas, M.Pd.  
NIDN. 0626029101  
Anggota Penguji II : Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds  
NIDN. 0615039201

(.....)  
(.....)  
(.....)

Tegal, 9 September 2026

Menyetujui,

Sekolah Vokasi  
Dekan

 Universitas  
Harkat Negeri  
Sekolah Vokasi

Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc.

NIPY. 10.007.038

Program Studi Diploma III  
Desain Komunikasi Visual  
Ketua Program Studi

 Universitas  
Harkat Negeri  
DIII Desain Komunikasi Visual

Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

*“I’m full of fallures, but as I learn, I become stronger.” (History - EXO).*

### **Persembahan**

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk Papa dan Mama, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.

## ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanekaragaman rempah dengan nilai budaya, sejarah, dan manfaat kesehatan yang tinggi. Namun, pengetahuan anak mengenai jenis, manfaat, serta pemanfaatan rempah Indonesia masih terbatas sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Penelitian ini bertujuan merancang *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* sebagai media pengenalan rempah Indonesia bagi anak usia 7–9 tahun. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan *Iterative Design* yang terdiri atas tahapan *Concept*, *Prototype*, *Playtesting*, *Evaluation*, dan *Final Design*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian berupa *board game* edukatif yang mengintegrasikan materi pengenalan rempah ke dalam mekanisme permainan sehingga anak dapat mengenal jenis rempah, manfaat, serta penggunaannya dalam makanan dan minuman tradisional melalui aktivitas bermain. Hasil *playtesting* menunjukkan bahwa *board game* mampu meningkatkan pengetahuan dasar anak mengenai rempah Indonesia serta memperoleh respons yang positif dari pengguna. Meskipun anak masih memerlukan pendamping dalam memahami aturan permainan dan membaca beberapa kartu, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses bermain. Dengan demikian, *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* dapat menjadi media pengenalan rempah Indonesia yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun.

**Kata kunci : *Board Game*, Rempah-rempah, Media Edukasi, Anak usia 7-9 tahun**

## **ABSTRACT**

*Indonesia is one of the world's richest countries in spice diversity, possessing significant cultural, historical, and health values. However, children's knowledge of Indonesian spices, including their types, benefits, and uses, remains limited. Therefore, an engaging, interactive, and age-appropriate educational medium is needed for children aged 7–9 years. This study aims to design the Aroma Tales: Tales of Rempah board game as an educational medium for introducing Indonesian spices to children aged 7–9 years. The study employed the Research and Development (R&D) method using the Iterative Design development model, which consists of the stages of Concept, Prototype, Playtesting, Evaluation, and Final Design. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and literature review. The result of this study is an educational board game that integrates knowledge of Indonesian spices into game mechanics, enabling children to learn about the types, benefits, and uses of spices in traditional Indonesian foods and beverages through play-based activities. The playtesting results indicate that the board game improved children's basic knowledge of Indonesian spices and received positive responses from the participants. Although children still required guidance to understand the game rules and read several cards, they showed high enthusiasm throughout the gameplay. Therefore, the Aroma Tales: Tales of Rempah board game can serve as an engaging, interactive, and age-appropriate educational medium for introducing Indonesian spices to children aged 7–9 years.*

**Keyword : Boardgame, Spices, Educational Media, children aged 7–9 years**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* “Aroma Tales: Tales of Rempah” sebagai Media Pengenalan Rempah untuk Anak Usia 7-9 Tahun”.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya pada program Studi D III Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Sudirman Said, Ak., M.B.A. selaku Rektor Universitas Harkat Negeri Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing I
4. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku dosen pembimbing II
5. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 2026

Nasywa Fayza Amien Putri

## DAFTAR ISI

|                                                                                                                                                                                                                                                      |             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>                                                                                                                                                                                                                       | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                                                                                                                                                                                                                      | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                                                                                                                                                                                                                      | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>                                                                                                                                                                                                            | <b>v</b>    |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>                                                                                                                                                                                                                    | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                                                                                                                                                                                                  | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                                                                                                                                                                                                          | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                                                                                                                                                                               | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                                                                                                                                                                                             | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                                                                                                                                                                                                           | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                                                                                                                                                                                         | <b>xvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                                                                                                                                                                                        | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                                                                                                                                                                                                             | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                                                                                                                                                                                                                       | 3           |
| 1.2.1 Pengetahuan anak usia 7–9 tahun mengenai jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia masih tergolong rendah.....                                                                                                                          | 4           |
| 1.2.2 Media pengenalan rempah Indonesia yang tersedia belum sepenuhnya mampu menarik perhatian anak usia 7–9 tahun dalam mengenal jenis dan manfaat rempah melalui aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka ..... | 4           |
| 1.2.3 Penyampaian materi mengenai rempah masih didominasi metode konvensional sehingga kurang mampu menarik minat belajar anak .....                                                                                                                 | 4           |
| 1.3 Batasan Masalah.....                                                                                                                                                                                                                             | 4           |
| 1.3.1 Perancangan difokuskan pada media edukasi berupa <i>board game</i> yang mengenalkan jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia.....                                                                                                      | 4           |

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                               |          |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1.3.2                          | Target pengguna dalam perancangan ini adalah anak usia 7–9 tahun.                                                                                                                                                                                             | 4        |
| 1.3.3                          | Perancangan ini berfokus pada pengenalan jenis, manfaat, dan pemanfaatan rempah Indonesia melalui aktivitas bermain, serta tidak membahas aspek pembelajaran rempah secara mendalam seperti budidaya, kandungan ilmiah, maupun proses pengolahan secara rinci | 4        |
| 1.4                            | Rumusan Masalah                                                                                                                                                                                                                                               | 4        |
| 1.4.1                          | Bagaimana merancang <i>board game</i> “Aroma Tales: Tales of Rempah” sebagai media pengenalan rempah bagi anak usia 7–9 tahun?                                                                                                                                | 4        |
| 1.4.2                          | Bagaimana merancang aset visual dan mekanisme permainan pada <i>board game</i> “Aroma Tales: Tales of Rempah” agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun?                                                              | 4        |
| 1.5                            | Tujuan Perancangan                                                                                                                                                                                                                                            | 5        |
| 1.5.1                          | Merancang <i>board game</i> “Aroma Tales: Tales of Rempah” sebagai media pengenalan rempah bagi anak usia 7–9 tahun.                                                                                                                                          | 5        |
| 1.5.2                          | Merancang aset visual dan mekanisme permainan pada <i>board game</i> “Aroma Tales: Tales of Rempah” yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun.                                                                        | 5        |
| 1.6                            | Manfaat Perancangan                                                                                                                                                                                                                                           | 5        |
| 1.7                            | Sistematika Penulisan                                                                                                                                                                                                                                         | 6        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> |                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>8</b> |
| 2.1                            | Penelitian Sejenis                                                                                                                                                                                                                                            | 8        |
| 2.2                            | Landasan Teori                                                                                                                                                                                                                                                | 10       |
| 2.2.1                          | Media Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                            | 10       |
| 2.2.2                          | Board game                                                                                                                                                                                                                                                    | 11       |
| 2.2.3                          | Learning Through Play                                                                                                                                                                                                                                         | 12       |
| 2.2.4                          | Iterative Design                                                                                                                                                                                                                                              | 13       |
| 2.2.5                          | Karakteristik Anak Usia 7-9 Tahun                                                                                                                                                                                                                             | 15       |
| 2.2.6                          | Rempah Indonesia                                                                                                                                                                                                                                              | 16       |

|                                                   |           |
|---------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.7 Ilustrasi .....                             | 17        |
| 2.2.8 Warna .....                                 | 18        |
| 2.2.9 Tipografi.....                              | 19        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>            | <b>21</b> |
| 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....              | 21        |
| 3.1.1 Waktu Penelitian .....                      | 21        |
| 3.1.2 Tempat Penelitian.....                      | 22        |
| 3.2 Bahan Penelitian .....                        | 23        |
| 3.2.1 Data Primer .....                           | 24        |
| 3.2.2 Data Sekunder .....                         | 25        |
| 3.3 Alat Penelitian .....                         | 25        |
| 3.3.1 Perangkat Keras (Hardware) .....            | 25        |
| 3.3.2 Perangkat Lunak (Software).....             | 26        |
| 3.3.3 Alat Dokumentasi.....                       | 27        |
| 3.4 Prosedur Penelitian .....                     | 27        |
| 3.4.1 Concept .....                               | 28        |
| 3.4.2 Prototype .....                             | 30        |
| 3.4.3 Playtesting .....                           | 31        |
| 3.4.4 Evaluation .....                            | 31        |
| 3.4.5 Final Design .....                          | 32        |
| 3.5 Kerangka Berfikir .....                       | 33        |
| <b>BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL .....</b> | <b>34</b> |
| 4.1 Objek Penelitian .....                        | 34        |
| 4.1.1 Target Audiens .....                        | 34        |
| 4.2 Konsep Dasar Perancangan .....                | 36        |
| 4.2.1 Brainstorming.....                          | 36        |

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| 4.2.2 Moodboard .....                                 | 37        |
| 4.2.3 Warna .....                                     | 40        |
| 4.2.4 Konsep Judul .....                              | 41        |
| 4.2.5 Tipografi .....                                 | 41        |
| 4.3 Proses Perancangan .....                          | <b>43</b> |
| 4.3.1 Thumbnail .....                                 | 43        |
| 4.3.2 Sketsa Halus .....                              | 45        |
| 4.3.3 Prototype .....                                 | 48        |
| 4.3.4 Playtesting .....                               | 49        |
| 4.3.5 Evaluation .....                                | 50        |
| 4.4 Hasil Perancangan .....                           | <b>52</b> |
| 4.4.1 Board Game “Aroma Tales: Tales of Rempah” ..... | 52        |
| 4.4.2 Media Pendukung .....                           | 67        |
| 4.4.3 Konsep Display .....                            | 74        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                            | <b>77</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                    | 77        |
| 5.2 Saran .....                                       | 78        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                           | <b>80</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                 | <b>82</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis..... | 8  |
| Tabel 3. 1 Waktu Penelitian .....  | 21 |
| Tabel 4. 1 Target Audiens .....    | 36 |
| Tabel 4. 2 Sketsa Kasar.....       | 44 |
| Tabel 4. 3 Sketsa Halus.....       | 46 |
| Tabel 4. 4 Evaluasi .....          | 51 |
| Tabel 4. 5 Spesifikasi Media ..... | 53 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                            |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Iterative Process Diagram.....                                                                 | 14 |
| Gambar 2. 2 Jenis Rempah yang Digunakan dalam Perancangan Board Game<br>Aroma Tales: Tales of Rempah ..... | 17 |
| Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir .....                                                                        | 33 |
| Gambar 4. 1 Mind Mapping Konsep Perancangan.....                                                           | 37 |
| Gambar 4. 2 Moodboard Ilustrasi Papan Game .....                                                           | 38 |
| Gambar 4. 3 Moodboard Petak Game .....                                                                     | 38 |
| Gambar 4. 4 Moodboard Color Pallete .....                                                                  | 38 |
| Gambar 4. 5 Moodboard Tipografi .....                                                                      | 38 |
| Gambar 4. 6 Moodboard Kartu Game.....                                                                      | 39 |
| Gambar 4. 7 Moodboard Ilustrasi Rempah .....                                                               | 39 |
| Gambar 4. 8 Moodboard Karakter Rempah.....                                                                 | 39 |
| Gambar 4. 9 Color Pallete Aroma Tales: Tales of Rempah .....                                               | 40 |
| Gambar 4. 10 Logo Board Game Aroma Tales: Tales of Rempah .....                                            | 41 |
| Gambar 4. 11 Acuan Tipografi Judul .....                                                                   | 42 |
| Gambar 4. 12 Acuan Tipografi Kartu Game .....                                                              | 42 |
| Gambar 4. 13 Acuan Tipografi Kartu Game dan Panduan .....                                                  | 43 |
| Gambar 4. 14 Sketsa Kasar Papan Permainan.....                                                             | 44 |
| Gambar 4. 15 Sketsa Kasar Kartu Racikan dan Kartu Rempah.....                                              | 44 |
| Gambar 4. 16 Sketsa Kasar Kartu Tebak Rempah dan Karakter Rempah.....                                      | 45 |
| Gambar 4. 17 Sketsa Kasar Karakter Rempah .....                                                            | 45 |
| Gambar 4. 18 Sketsa Halus Papan Permainan.....                                                             | 46 |
| Gambar 4. 19 Sketsa Halus Karakter Rempah .....                                                            | 46 |
| Gambar 4. 20 Sketsa Halus Kartu Tebak Rempah .....                                                         | 47 |
| Gambar 4. 21 Sketsa Halus Kartu Racikan dan Kartu Rempah.....                                              | 47 |
| Gambar 4. 22 Sketsa Halus Spin Wheel .....                                                                 | 48 |

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 23 Desain Prototipe Awal .....                         | 48 |
| Gambar 4. 24 Playtesting Aroma Tales: Tales of Rempah .....      | 49 |
| Gambar 4. 25 Diagram Alur Permainan .....                        | 55 |
| Gambar 4. 26 Papan Board Game Aroma Tales: Tales of Rempah ..... | 55 |
| Gambar 4. 27 Spin Wheel.....                                     | 57 |
| Gambar 4. 28 Desain Depan dan Belakang 13 Kartu Rempah .....     | 58 |
| Gambar 4. 29 Ilustrasi 13 Rempah-rempah.....                     | 58 |
| Gambar 4. 30 Tampak Depan dan Belakang Kartu Rempah .....        | 59 |
| Gambar 4. 31 Tampak Depan Kartu Tebak Rempah .....               | 60 |
| Gambar 4. 32 Tampak Belakang Kartu Tebak Rempah.....             | 60 |
| Gambar 4. 33 Ilustrasi Karakter Rempah-rempah.....               | 61 |
| Gambar 4. 34 Desain Kartu Tebak Rempah.....                      | 61 |
| Gambar 4. 35 Bukaan Kartu Tebak Rempah.....                      | 62 |
| Gambar 4. 36 Tampak Belakang Kartu Racikan .....                 | 63 |
| Gambar 4. 37 Ilustrasi Makanan dan MInuman Tradisional.....      | 63 |
| Gambar 4. 38 Desain Belakang dan Depan Kartu Racikan.....        | 64 |
| Gambar 4. 39 Tampak Depan Kartu Panduan.....                     | 65 |
| Gambar 4. 40 Tampak Belakang Kartu Panduan .....                 | 65 |
| Gambar 4. 41 Dadu.....                                           | 66 |
| Gambar 4. 42 Pion Karakter .....                                 | 67 |
| Gambar 4. 43 Poster Aroma Tales.....                             | 68 |
| Gambar 4. 44 Mug Aroma Tales .....                               | 68 |
| Gambar 4. 45 Stiker Aroma Tales .....                            | 69 |
| Gambar 4. 46 Gantungan Kunci Aroma Tales .....                   | 70 |
| Gambar 4. 47 Pin Aroma Tales .....                               | 70 |
| Gambar 4. 48 Box Aroma Tales .....                               | 71 |
| Gambar 4. 49 Opening Video Motion Teaser .....                   | 72 |
| Gambar 4. 50 Banner Sketsel Pameran Aroma Tales.....             | 73 |
| Gambar 4. 51 Konsep Display Pameran Aroma Tales.....             | 74 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. 1 Observasi di Gramedia RitaMall..... | 83 |
| Lampiran 1. 2 Bimbingan Prototipe Board Game..... | 83 |
| Lampiran 1. 3 Pengunjung Booth Pameran.....       | 83 |
| Lampiran 1. 4 Kuesioner Aroma Tales.....          | 84 |
| Lampiran 1. 5 Kuesioner Aroma Tales.....          | 84 |
| Lampiran 1 6 Kesepakatan Pembimbing I .....       | 85 |
| Lampiran 1 7 Kesepakatan Pembimbing II .....      | 86 |
| Lampiran 1 8 Lembar Bimbingan Dosen I.....        | 87 |
| Lampiran 1 9 Lembar Bimbingan Dosen I.....        | 88 |
| Lampiran 1 10 Lembar Bimbingan Dosen I.....       | 89 |
| Lampiran 1 11 Lembar Bimbingan Dosen II.....      | 90 |
| Lampiran 1 12 Lembar Bimbingan Dosen II.....      | 91 |
| Lampiran 1 13 Lembar Bimbingan Dosen II.....      | 92 |
| Lampiran 1 14 Plagiasi Turnitin.....              | 93 |