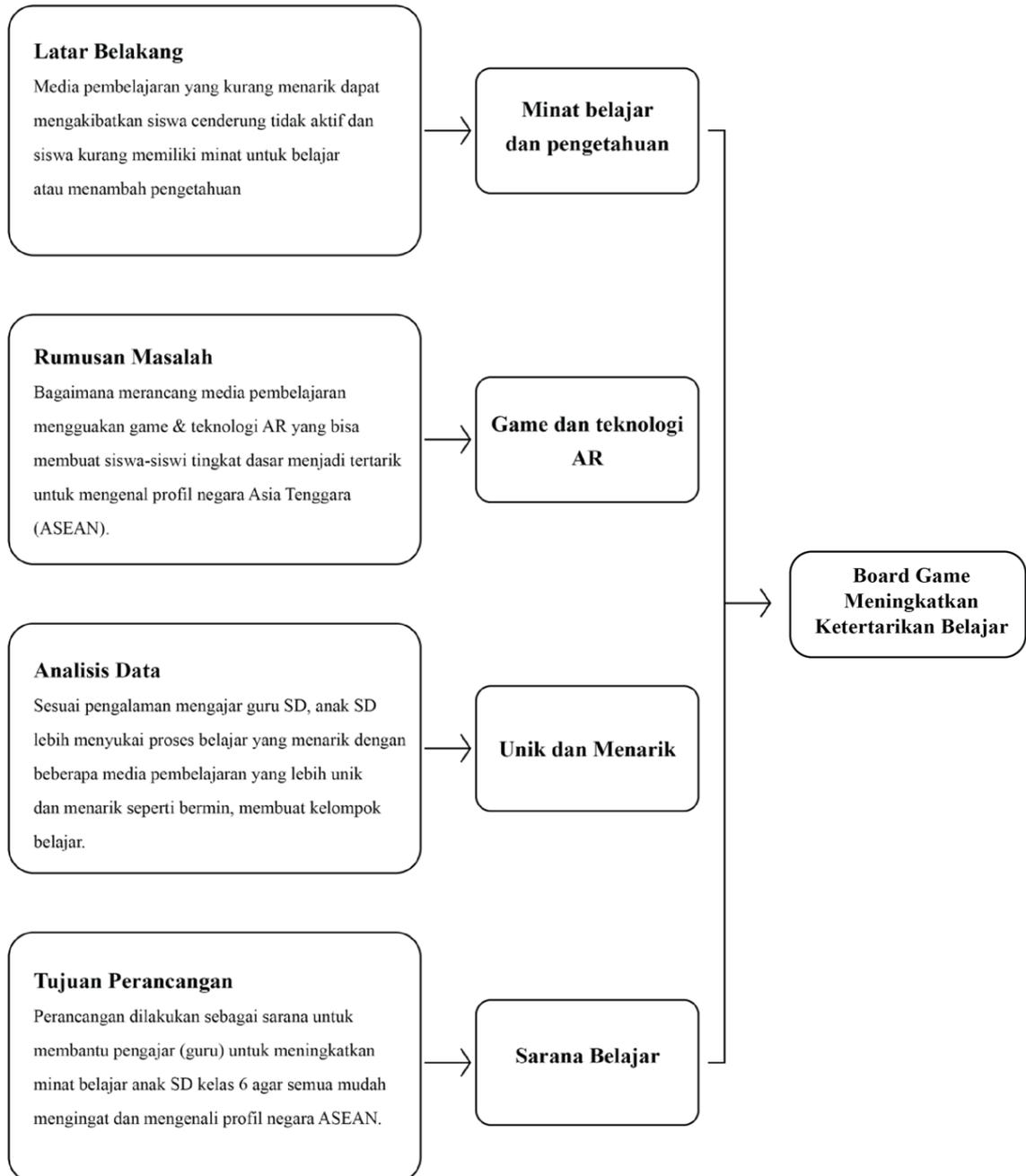


## BAB 5 KONSEP DESAIN

### 5.1 Perumusan Konsep



**Gambar 5. 1** Perumusan Keyword  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 5.2 Definisi Keyword

*Keyword* adalah serangkaian kata yang juga harus diperhatikan dalam proses perancangan. *Keyword* dibuat dengan tujuan membantu memudahkan perancang untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan dan tujuan apa yang akan disampaikan kepada target audiens nantinya. Dengan serangkaian proses yang telah dibuat sesuai dengan bagan yang ada di atas, terciptalah beberapa serangkaian poin poin dari setiap sub bab yang telah dirangkai dan pada akhirnya menciptakan *keyword* berupa “*Board Game* Meningkatkan Ketertarikan Belajar”. Dengan adanya *keyword* yang telah ditetapkan ini, perancang mempunyai harapan agar serangkaian kalimat tersebut dapat menjadi acuan untuk menentukan konsep verbal maupun konsep visual yang akan dibentuk nantinya.

### 5.2.1 What to Say

Membantu memperkenalkan profil negara Asia Tenggara dengan media yang menarik berupa *board game* dan disertai perkembangan teknologi *augmented reality*. Perkenalan profil negara Asia Tenggara dengan memberikan sajian visual dan sentuhan teknologi yang menarik dan pembaruan metode belajar ini diharapkan memiliki peran yang mampu membantu anak-anak untuk meningkatkan ketertarikan belajar yang menyenangkan dan mudah ditangkap serta diingat oleh anak-anak khususnya tingkat sekolah dasar.

### 5.2.2 How to Say

Perancangan *board game* yang akan memperkenalkan profil negara Asia Tenggara berbasis teknologi *augmented reality* ini akan disampaikan kepada audiens dengan rentan usia 10 hingga 15 tahun yang berada di negara Indonesia karena bahasa yang digunakan untuk membuat *board game* berbasis *augmented reality* ini menggunakan bahasa Indonesia. Pengenalan profil negara Asia Tenggara ini akan disajikan dengan permainan papan yang didalamnya juga disertai dengan ilustrasi menarik dengan gaya gambar yang ditujukan kepada anak-anak agar anak-anak yang memainkan permainan tersebut juga tidak jenuh dengan permainan serta adanya teknologi *augmented reality* yang mendukung *board game* untuk pengenalan profil negara Asia Tenggara ini tentunya meningkatkan ketertarikan sendiri khususnya bagi anak-anak yang cenderung memiliki tingkat rasa keingintahuan tinggi.

### 5.2.3 Makna Denotatif

Perancangan *board game* mengenai pengenalan profil negara Asia Tenggara berbasis *augmented reality* ini setelah melewati beberapa analisis akhirnya menemukan kata kunci atau *keyword* untuk perancangan ini yaitu “*Board Game Meningkatkan Ketertarikan Belajar*”. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) juga dijelaskan mengenai definisi atau makna dari serangkaian kata yang menjadi kalimat tersebut sebagai berikut :

- *Board Game* (Permainan Papan), permainan berasal dari kata kerja “main” yang memiliki arti melakukan kegiatan untuk bersenang-senang atau menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak) bisa disimpulkan permainan papan (*board game*) adalah kegiatan yang bisa dilakukan untuk bersenang-senang dengan menggunakan alat papan permainan.
- Meningkatkan, kata lain dari menaikkan atau meningkatkan (derajat, taraf dan sebagainya)
- Ketertarikan, hal, kejadian atau keadaan merasa senang (suka, ingin dan sebagainya)
- Belajar, memiliki definisi atau makna berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

### 5.2.4 Makna Konotatif

Setelah mendapatkan data data yang didapat dari analisis yang telah dilakukan oleh perancang dalam proses perumusan konsep dan *keyword*, sesuai dengan yang telah diharapkan hal ini tentunya dapat dijadikan sebagai acuan untuk membantu perancangan *board game* ini. Dengan adanya *keyword* “*Board Game meningkatkan ketertarikan belajar*” yang telah didapatkan ini memiliki arti bahwa permainan papan yang dirancang akan dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak dalam mengenal profil negara Asia Tenggara khususnya anak berusia 10 hingga 15 tahun yang sedang duduk di bangku sekolah tingkat dasar. Selain metode belajar menggunakan permainan papan tentunya ilustrasi yang dibuat dan sentuhan teknologi *augmented reality* yang ada pada perancangan *board game* ini dapat dijadikan ketertarikan tambahan dalam perancangan *board game* pengenalan profil negara Asia Tenggara berbasis *augmented reality* (AR).

### **5.3 Konsep Verbal**

Menciptakan sebuah metode pembelajaran secara unik, kreatif dan menyenangkan berupa rancangan *board game* atau permainan papan dengan alur permainan yang menyenangkan dan dengan disertai tambahan teknologi berbasis *augmented reality* yang akan menarik ketertarikan siswa siswi sekolah tingkat dasar. Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan untuk perancangan *board game* ini akan mudah dipahami oleh orang Indonesia mengingat target audiens perancangan ini adalah warga negara Indonesia sendiri.

#### **5.3.1 Judul Board Game**

Dalam perancangan *board game* ini akan memiliki permainan papan berjudul “*Get Knowledge : Anggara*”. Anggara sendiri memiliki kepanjangan yaitu Asia Tenggara yang pada dasarnya *board game* berbasis *augmented reality* ini mengangkat tema Asia Tenggara dan kata “*Get Knowledge*” sendiri diambil dari kata bahasa Inggris yang artinya mendapatkan ilmu. Sesuai dengan tujuan dirancangnya *board game* ini sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan profil negara Asia Tenggara serta menambahkan teknologi saat ini, membuat anak-anak juga bisa mengikuti pengetahuan perkembangan teknologi yang ada di Indonesia. Judul permainan tersebut tentunya berhubungan dengan permainan yang akan dimainkan nantinya, dengan adanya petak petak yang diisi dengan beberapa nama kota dari negara Asia Tenggara dan pada permainan tersebut nantinya akan berisi kartu pertanyaan yang berhubungan dengan profil negara Asia Tenggara ini menjadikan salah satu alasan mengapa *board game* yang dirancang berjudul “*Get Knowledge : Anggara*”. Dalam penamaan judul *board game* perancangan ini tentunya dipilih dengan cara meminta bantuan beberapa orang di sosial media dan teman-teman untuk mengisi kuesioner untuk mengetahui judul yang cocok dan dapat digunakan dalam perancangan *board game* ini. Untuk hasil kuesioner yang telah perancang dapatkan adalah sebanyak 41,3% responden memilih judul “*Get Knowledge: Anggara*”, 20,6% responden memilih judul “*Anggara AR Board Game*” dan 38,1% responden memilih judul “*Petak Anggara*” untuk sebagai judul *board game* ini

#### **5.3.2 Gaya Bahasa**

Perancangan ini dibuat dengan bahasa Indonesia untuk penyampaian materi pembelajaran secara keseluruhan dalam permainan papan ini. Penggunaan bahasa Indonesia secara keseluruhan dalam perancangan ini disebabkan karena bahasa Indonesia adalah bahasa utama yang banyak digunakan dalam bersosialisasi sehari-hari, begitu juga bahasa Indonesia

adalah bahasa yang akan dipelajari oleh anak-anak. Dengan bantuan penyesuaian pelajaran bahasa Indonesia yang diterima oleh siswa siswi sekolah tingkat dasar membuat bahasa Indonesia juga digunakan oleh perancang untuk melakukan perancangan *board game* ini, selain itu gaya bahasa perancangan ini ditentukan sesuai dengan target audiens yang berada dalam wilayah geografi negara Indonesia.

### **5.3.3 Aturan Permainan**

Setiap permainan tentunya memiliki aturan yang harus diikuti. Permainan ini juga memiliki tujuan untuk melatih kemampuan mengasah otak dalam berfikir kreatif dan kritis dengan adanya mekanisme permainan yang harus dijalankan, selain itu tujuan utama permainan ini dikhususkan untuk mengenal profil negara Asia Tenggara dan disertai bantuan teknologi *augmented reality* untuk membantu menambah pengalaman belajar anak-anak sekolah tingkat dasar.

#### **Konsep Game :**

1. Game ini memiliki konsep yang mirip dengan ular tangga
2. Jumlah pemain untuk permainan ini adalah 2-6 pemain
3. Game ini menggunakan dadu untuk jalanya permainan dan menggunakan pion permainan dari bendera tiap negara yang memiliki keuntungan di setiap pion (ada 10 bendera yang bisa dipilih sebagai pion)
4. Berbeda dengan ular tangga yang hanya bermain, berjalan hingga melewati garis *finish*, permainan ini memiliki rintangan dan keuntungan yang bisa didapatkan sebelum mencapai garis *finish*, sehingga permainan lebih terasa menarik ketika dimainkan.

#### **Cara bermain :**

1. Para pemain melakukan hompimpa/suit untuk menentukan urutan permainan dan urutan pemilihan pion
2. *Board*/papan permainan bergambar peta negara negara ASEAN yang juga memiliki titik negara sehingga bisa dipakai untuk keuntungan pemain. Ketika pemain dengan pion bendera suatu negara dan berhenti di salah satu bangunan negara maka akan dapat mulai menggunakan keuntungan khusus yang didapat dengan cara *scan AR* tepat pada gambar bangunan tersebut.

3. Pemain yang berada di petak tangga (naik ke petak lain melalui tangga) maka pemain akan diberikan kartu pertanyaan, jika pemain dapat menjawab maka pemain akan diberikan keuntungan. Sebagai contoh, dapat melakukan putaran 2x, memiliki kartu bebas dr ular selama 1 putaran dsb., namun jika pemain tidak bisa menjawab, pemain tidak akan diberi hukuman dan hanya bisa naik keatas.
4. Pemain yang berada di petak ular (turun dimakan ular) maka pemain akan diberikan kartu pertanyaan, jika pemain dapat menjawab maka pemain tidak akan diberi hukuman apapun dan tidak mendapat keuntungan apa apa, namun jika pemain tidak dapat menjawab maka pemain akan turun petak dan diberi hukuman. Sebagai contoh, tidak dapat melakukan 2 putaran permainan, berjalan mundur selama 1 putaran dsb.
5. Pemain yang berhenti di petak bangunan negara akan mendapatkan keuntungan eksklusif.
6. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mencapai garis *finish*/mencapai tujuan akhir. Di bagian *finish* pemain dapat dinyatakan menang apabila bisa menjawab 1 pertanyaan acak dari kartu pertanyaan yang telah disediakan.

#### **Aturan permainan :**

1. Dimainkan lebih dari 2 orang
2. Para pemain harus menentukan urutan permainan melalui suit atau hompimpa
3. Pemain menentukan pion sesuai urutan pemenang saat suit atau hompimpa
4. Jalanya permainan menggunakan 2 dadu

#### **Keuntungan Pion :**

#### **Keuntungan pion hanya bisa digunakan ketika pemain berhenti dipetak satu negara.**

1. Pemain bisa menukar letak pion miliknya dan diganti/*switch* ke petak lawan. **(dapat digunakan 3x)**
2. Pemain mendapatkan kartu bebas hukuman. **(dapat digunakan 3x)**
3. Pemain dapat membuat lawan berhenti selama 2 putaran. **(dapat digunakan 2x)**
4. Bisa mendapatkan kartu yang dapat membuat pemain lain mundur beberapa petak dari petak awal (jumlah petak ditentukan melalui lemparan acak 1 dadu). **(dapat digunakan 3x)**

5. Mendapat kesempatan untuk dapat mengalikan 2 dari jumlah dadu yang teracak sehingga pemain dapat lebih banyak berjalan ke petak berikutnya (jumlah dadu yang keluar jumlahnya dikalikan 2). **(dapat digunakan 3x)**
6. Pemain bisa mengalihkan hukuman yang diterima kepada pemain lain. **(dapat digunakan 3x)**
7. Pemain dapat berpindah ke petak bebas sesuai yang diinginkan pemain selain baris no. 90-100 **(dapat digunakan 3x)**
8. Pemain bisa bebas memilih 1 keuntungan dari keuntungan yang dimiliki negara lain **(dapat digunakan 1x saat menentukan keuntungan apa yang akan dipilih)**
9. Dapat menghentikan pemain lain untuk melakukan keuntungan. **(dapat digunakan 3x)**
10. Dapat membuat semua pemain Kembali ke titik awal/*start*. **(dapat digunakan 2x)**

#### **Keuntungan Jawaban :**

**Keuntungan hanya bisa digunakan ketika pemain telah berhasil menjawab pertanyaan ketika naik tangga dengan cara mengambil kartu secara acak dan semua keuntungan hanya bisa digunakan 1x setelah berhasil menjawab pertanyaan.**

1. Dapat bermain 1 putaran lagi
2. Mendapatkan kartu bebas hukuman
3. Maju 5 petak kedepan
4. Dapat menggunakan keuntungan pion sebanyak 1x sesuai dengan bendera. (Jika pada keuntungan pion dapat kesempatan 3x maka keuntungan jawaban hanya dapat digunakan 1x)
5. Dapat kartu bebas pertanyaan (hanya dapat digunakan pertanyaan selanjutnya). Jika turun tangga bebas dari pertanyaan dan hukuman, jika naik tangga bebas dari pertanyaan dan langsung mendapatkan keuntungan dari kartu yang diambil acak. Dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan saat melewati finish.
6. Dapat mengalikan 2 pada angka dadu yang keluar acak di putaran berikutnya
7. Dapat kartu bebas pertanyaan (bebas digunakan kapan saja). Tidak bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan saat melewati *finish*
8. Mendapatkan kartu bebas turun dimakan ular (saat berada di kepala ular pemain tidak harus turun namun tetap melakukan pertanyaan dan hukuman jika tidak bisa menjawab)
9. Kartu untuk mengambil 2 kartu keuntungan (ambil 2 kartu lagi).

10. Pemain bisa menuju petak pemain lain (tanpa memindah pemain tersebut), dapat digunakan sebelum melewati 3 putaran, jika sudah melewati 3 putaran dan pemain tidak menggunakan keuntungan ini, maka keuntungan akan hangus.

#### **Hukuman Jawaban :**

**Hukuman hanya bisa diterapkan ketika pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan ketika turun dimakan ular dengan cara mengambil kartu secara acak dan semua hukuman harus dilakukan sesuai kartu hukuman yang didapat.**

1. Berhenti bermain selama 2 putaran
2. Mundur sebanyak lemparan dadu acak yang keluar
3. Di putaran berikutnya harus melempar dadu 2x. hasil angka dadu pertama harus dikurangi oleh angka dadu kedua, jika hasilnya *minus* maka pemain harus mundur sebanyak jumlah pengurangan tadi.
4. Mengambil 2 kartu hukuman (ambil 2 kartu lagi)
5. Kembali ke garis *start*
6. Mengambil kartu pertanyaan dan harus memiliki 3 jawaban yang benar (jika salah maka harus mengambil kartu pertanyaan sampai memiliki 3 jawaban yang benar)
7. Tidak bisa mendapatkan keuntungan ketika naik tangga (bisa tetap naik dan harus tetap menjawab pertanyaan namun meskipun benar tetap tidak mendapat keuntungan).  
**(Hanya digunakan 1x pada keuntungan yang akan datang)**
8. Mendapatkan hukuman ketika tidak bisa menjawab pertanyaan naik tangga (jika pemain melakukan permainan dan berhenti di petak tangga maka pemain harus menjawab pertanyaan, namun jika jawaban pemain salah maka pemain harus mengambil kartu hukuman lain)
9. Mundur ke petak lawan lain yang ada dibelakang pemain, jika dibelakang pemain tidak ada lawan maka pemain harus menuju ke bawah petak dari petak pemain (mundur 10 petak)
10. Mundur 5 petak.

## 5.4 Konsep Visual

### 5.4.1 Gaya Visual

Dalam proses perancangan *board game* pengenalan profil negara berbasis *augmented reality* ini tentunya menggunakan beberapa acuan gambar yang akan digunakan untuk gaya gambar ilustrasi dalam *board game* yang akan dirancang ini. Gaya visual yang akan perancang pilih adalah jenis visual yang memiliki banyak ragam dan kontras komposisi warna dan gaya gambar yang biasa digunakan untuk gaya gambar anak-anak pada umumnya. Dengan menggunakan cara pewarnaan yang memiliki tekstur seperti sapuan kuas atau crayon yang khas dengan gaya gambar anak-anak disertai warna yang kontras dan beragam. Salah satu gaya gambar yang dapat perancang jadikan sebagai acuan gaya gambar adalah Alyssa De Asis yang merupakan ilustrator asal Philipina. Salah satu hasil karya dari Alyssa De Asis yang perancang jadikan sebagai acuan gaya gambar untuk perancangan *board game* ini adalah karya dibawah ini.



Gambar 5. 2 Acuan Gaya Visual  
(Sumber : Instagram alyssadea)

### 5.4.2 Tipografi

Untuk pemilihan jenis huruf atau tipografi dalam perancangan *board game* pengenalan profil negara Asia tenggara berbasis *augmented reality* harus menentukan dan menyesuaikan sifat serta karakter target audiens yang dituju. Karena karakter anak-anak yang cenderung memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi. Maka dari itu jenis huruf atau tipografi yang akan digunakan dan diimplementasikan pada perancangan ini adalah jenis font *san-serif* yang

memiliki gaya huruf tidak memiliki kaki/kait yang mudah dibaca dan tidak membuat pembaca cepat lelah berbeda dengan jenis huruf *san-serif* yang memiliki kait membuat mata cepat lelah saat membacanya. Namun untuk secara keseluruhan jenis huruf atau tipografi yang akan digunakan untuk hasil pemilihan gaya huruf pada perancangan ini didapat melalui penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan *google form* yang disebarakan kepada teman, kerabat dan disebarakan ke media sosial, sehingga dari 56 responden mendapatkan hasil 64,3% responden memilih jenis huruf *Mouse Memoirs* dan *Riffic* dan sebanyak 35,7% responden memilih jenis huruf *Riffic – Ametic*.



Mouse Memoirs - Riffic

**Gambar 5. 3** Jenis huruf *Riffic* dan *Amatic*  
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Riffic - Amatic

**Gambar 5. 4** Jenis huruf *Mouse Memoirs* dan *Riffic*  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

### 5.4.3 Warna

Selain tipografi dan gaya gambar ilustrasi, elemen desain yang mendukung visual dari sebuah perancangan *board game* yaitu warna. Warna bisa dikatakan sebagai elemen penting dalam desain khususnya untuk media-media yang digunakan pada *board game* dan ditujukan kepada anak-anak. Pada perancangan board game pengenalan profil negara Asia tenggara berbasis *augmented reality* ini akan menggunakan warna-warna pastel dan dipadukan dengan warna warna yang kontras agar terlihat lebih menarik dan tidak monoton. Untuk pemilihan warna yang perancang tentukan, tentunya juga didapat dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan secara online melalui *google form* dan disebarakan kepada teman, kerabat dan disebarakan ke media sosial, sehingga dari 63 responden mendapatkan hasil 77,8% orang responden memilih gaya gambar yang memiliki ciri khas bertekstur kuas pada ilustrasi dan

menggunakan warna yang kontras dan warna pastel yang dikombinasikan seperti apa yang sudah perancang tuliskan sebelumnya. 4,8% responden memilih gaya gambar yang memiliki ciri khas menggunakan warna dingin, dan 17,5% responden memilih gaya gambar dengan ciri khas ilustrasi yang tidak terlalu detail dan menggunakan kombinasi warna hangat dan warna dingin.

Dan contoh gambar yang digunakan sebagai acuan pewarnaan yang telah terpilih pada kuesioner tersebut adalah karya Alyssa De Asis yang karyanya adalah gambar dibawah ini.



**Gambar 5.5** Acuan Warna  
(Sumber : Instagram alyssadeasis)

## 5.5 Konsep Media

### 5.5.1 Media Utama

Media utama yang ada pada perancangan *board game* ini adalah permainan papan yang dipasarkan dengan target audiens anak-anak berusia 10 hingga 15 tahun yang sedang menduduki bangku sekolah tingkat dasar. Selain adanya permainan yang menyenangkan untuk dimainkan oleh anak-anak, permainan papan ini juga dimuat dengan pembelajaran untuk mengenalkan profil negara Asia Tenggara tidak lupa dengan seiring berkembangnya teknologi di Indonesia yang semakin pesat membuat perancang memutuskan untuk menambahkan teknologi *augmented reality* untuk melengkapi permainan papan ini, mekanisme yang akan digunakan untuk teknologi *augmented reality* yang akan dimasukkan ke dalam *board game* berupa jawaban dari pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada para pemain saat pemain mendapati pion yang digunakan berada di petak kota yang sudah dimiliki oleh pemain lain. Teknologi *augmented reality* disertakan ke dalam perancangan *board game* ini dengan tujuan

menarik minat anak-anak yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap perkembangan teknologi saat ini. Dengan ini perancangan *board game* pengenalan profil negara Asia Tenggara berbasis *augmented reality (AR)* memiliki material dan perencanaan aonomi permainan papan yang akan diterapkan sebagai hasil akhir perancangan adalah sebagai berikut :

1. Kemasan Papan Permainan, dengan memberikan kemasan dengan sentuhan ilustrasi menarik akan membuat target audiens lebih tertarik untuk memainkan permainan papan ini. Bahan yang akan digunakan untuk per
2. Papan Permainan, sebagai alur perjalanan permainan papan ini papan permainan tentunya akan dibutuhkan sebagai komponen utama, papan permainan juga digunakan sebagai alas bermain dengan konsep kota kota negara Asia Tenggara. Bahan yang akan digunakan untuk papan permainan ini adalah duplek/*yellow board* yang diberi lapisan stiker dengan ukuran 60x60cm.
3. Pion, komponen penting dalam permainan papan ini, pion dibutuhkan oleh pemain untuk dapat menjalankan peran yang melewati alur perjalanan permainan pada papan permainan. Pion yang akan digunakan dalam permainan papan ini menggunakan bahan akrilik.
4. Kartu pertanyaan, kartu ini dibuat dengan bahan kertas tebal yaitu Art Paper dengan ketebalan kertas 310 gsm agar tidak mudah rusak dan digunakan sebagai bukti pemilik tanah kota dan digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada pemain lain yang berhenti berpijak di petak kota yang sudah dimiliki pemain lain. Dalam kartu yang telah dimiliki oleh pemilik tanah, terdapat pertanyaan dan sebuah gambar kecil. Gambar yang ada pada kartu merupakan jawaban dari pertanyaan yang sudah ditulis dalam kartu tersebut. Gambar yang ada berfungsi sebagai penanda atau *marker* yang dapat direkam atau di *scan* untuk mendapatkan jawaban virtual melalui telepon genggam.
5. Dadu, yang digunakan untuk menentukan seberapa jauh perjalanan yang dapat ditempuh oleh pemain. Dadu yang dipakai untuk permainan papan ini menggunakan bahan dasar plastik yang biasa digunakan oleh permainan papan pada umumnya.
6. Telepon genggam yang memiliki kamera dan dapat digunakan untuk merekam atau *scan* penanda atau *marker* yang ada pada kartu pertanyaan sebagai bentuk jawaban

dari pertanyaan yang ada.

### 5.5.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan sebagai media pelengkap dan memiliki fungsi sebagai daya tarik untuk target audiens yang akan membeli atau memainkan game pengenalan profil negara Asia tenggara berbasis augmented reality ini. Maka dari itu peran tong memutuskan untuk menambahkan media pendukung yang akan disertakan dalam perancangan bagian pengenalan profil negara Asia tenggara berbasis augmented reality yang dapat berpotensi untuk digunakan oleh target audiens serta dapat menjadi media promosi yang meningkatkan ketertarikan target audiens untuk media pendukung yang akan disediakan oleh perancang adalah sebagai berikut :

1. Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah salah satu media pendukung yang dapat digunakan dalam perancangan game ini karena gantungan kunci bisa digunakan sebagai hiasan atau dekorasi tas maupun tempat pensil. Untuk mendapatkan gantungan kunci ini, terdapat sebuah *limited bundling package* (berisikan game utama dengan beberapa media pendukung) jika membeli melalui akun instagram

2. Pensil/Bolpoin

Pensil atau bolpoin yang digunakan untuk media pendukung dapat dijadikan sebagai alat tulis para target audience untuk menulis di catatan ataupun saat proses belajar mengajar berlangsung. Untuk mendapatkan pensil/bolpoin ini, terdapat sebuah *limited bundling package* (berisikan game utama dengan beberapa media pendukung) jika membeli melalui akun instagram

3. Buku Catatan (*notes*)

Buku catatan yang nantinya dapat digunakan oleh anak-anak untuk mencatat materi pelajaran ataupun ilmu yang didapat saat proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan pensil/bolpoin ini, terdapat sebuah *limited bundling package* (berisikan game utama dengan beberapa media pendukung) jika membeli melalui akun instagram

4. Stiker

Stiker menjadi salah satu media pendukung untuk perancangan ini, yang nantinya bisa digunakan untuk label buku tulis atau notes sebagai tanda kepemilikan. Untuk mendapatkan pensil/bolpoin ini, terdapat sebuah limited bundling package (berisikan game utama dengan beberapa media pendukung) jika membeli melalui akun instagram