

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *BOARD GAME* PAHLAWAN INDONESIA**  
**UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

**Abidatur Rohmah**

**20052010111**

Dosen Pembimbing 1:

**Widyasari, S.T., M.T.**

Dosen Pembimbing 2:

**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M. Ds.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**  
**TAHUN 2023/2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Perancangan *Board Game* Pahlawan Indonesia pada  
Anak Usia 9-12 Tahun**

**Disusun Oleh:**

**ABIDATUR ROHMAH**

**20052010111**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 15 Mei 2024**

**Pembimbing I**



**Widiyasari, S.T., M.T.**  
**NPT. 182 19890920 075**

**Pembimbing II**



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.**  
**NIP. 19880505 201903 1018**

**Penguji I**



**Aileena Solictior.C.R.E.C, S.T.,M.Ds.**  
**NPT. 182 19870119 076**

**Penguji II**



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**  
**NPT. 202 19930419 173**

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Sholichin, S.T., M.T.**  
**NIPPPK. 197109162021211004**



**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Perancangan *Board Game* Pahlawan Indonesia pada  
Anak Usia 9-12 Tahun**

**Disusun Oleh:**

**ABIDATUR ROHMAH**

**20052010111**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 15 Mei 2024**

**Pembimbing I**



**Widvasari, S.T., M.T.**  
**NPT. 182 19890920 075**

**Pembimbing II**



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.**  
**NIP. 19880505 201903 1018**

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna S.T., M.Sn.**  
**NIP3K. 198405122021212004**

## ABSTRAK

Pahlawan Indonesia adalah orang yang berjasa dalam perjuangan untuk kemerdekaan Indonesia dan diakui oleh pemerintah Indonesia. Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2009, Pahlawan adalah gelar yang diberikan sebagai tanda kehormatan yang telah memperjuangkan negara Indonesia atau memiliki prestasi dan karya yang berdampak bagi pembangunan Negara Indonesia. Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki banyak Pahlawan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Pahlawan tidak selalu berada di “medan pertempuran” saja, terdapat banyak pahlawan lain yang berkontribusi pada sektor lainnya dan memperjuangkan kemerdekaan yang sama.

Pendidikan sejarah di Indonesia diberikan agar masyarakat dapat mengenal tokoh-tokoh yang sudah berjuang dalam kemerdekaan bangsa. Memperkenalkan pahlawan Indonesia dilakukan untuk kemampuan berpikir kritis dan wawasan kebangsaan, menghargai keberanian dari pahlawan Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Namun kemajuan teknologi informasi membuat kaburnya batas-batas antar negara yang memberikan pengaruh pada nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme pada anak, yang berpengaruh pada penurunan minat dan pengetahuan anak tentang Sejarah dan jasa-jasa pahlawan Indonesia. Kurangnya media pembelajaran yang menarik juga mendukung diadakannya perancangan ini. Setelah mencari data dan melakukan observasi dapat disimpulkan jika sebuah media yang menarik dibutuhkan sebagai penyalur informasi mengenai Perjuangan dari Para Pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. *Board game* adalah dipilih karena media yang sesuai dan cocok dengan target *audiens* dengan rentang usia 9-12 tahun,

Pada proses perancangan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode Kualitatif. Kemudian data diolah melalui tahapan analisis *fishbone* dan 5W+1H yang terdiri dari *what, when, why, who, where, dan how*. Dilakukannya analisis *fishbone* untuk mendapatkan pemahaman umum tentang konsep perancangan, dan analisis 5W+1H dilakukan untuk mendapatkan pemahaman khusus mengenai perancangan. Lalu didapatkanlah kata kunci utama “Edukasi yang menyenangkan tentang Nasionalisme dan Patriotisme”

Perancangan *board game* dengan judul “Pejoeang Indonesia” memiliki konsep permainan yang menyenangkan. Perancangan ini diharapkan dapat membantu dan juga mengedukasi para generasi muda dalam mengenal tokoh-tokoh pahlawan sejarah yang sudah berjuang dalam membangun negeri Indonesia.

**Kata Kunci:** Pahlawan Indonesia, anak usia 9-12 tahun, *board game*

## **ABSTRACT**

*Indonesian heroes are people who have contributed to the struggle for Indonesian independence and are recognized by the Indonesian government. In Indonesian Law number 20 of 2009, a Hero is a title given as a sign of honor who has fought for the Indonesian state or has achievements and works that have an impact on the development of the Indonesian State. Indonesia is the largest archipelago in the world that has many heroes spread from Sabang to Merauke. Heroes are not always on the “battlefield” alone, there are many other heroes who contribute to other sectors and fight for the same independence.*

*History education in Indonesia is given so that people can recognize the figures who have fought for the nation's independence. Introducing Indonesian heroes is done for critical thinking skills and national insight, appreciating the bravery of Indonesian heroes in everyday life. However, the advancement of information technology has blurred the boundaries between countries which has an influence on the values of nationalism and patriotism in children, which affects the decline in children's interest and knowledge about the history and services of Indonesian heroes. The lack of interesting learning media also supports the holding of this design. After searching for data and making observations, it can be concluded that an interesting media is needed as a distributor of information about the Struggle of Heroes in trading Indonesian independence. Board games are chosen because the media is suitable and suitable for the target audience with an age range of 9-12 years,*

*In the process of designing this Final Project, the author uses a Qualitative method. Then the data is processed through the stages of fishbone analysis and 5W + 1H which consists of what, when, why, who, where, and how. The fishbone analysis is done to get a general understanding of the design concept, and the 5W+1H analysis is done to get a specific understanding of the design Then the main keywords are obtained “Fun education about Nationalism and Patriotism”.*

*The design of the board game with the title “Pejoeang Indonesia” has a fun game concept This design is expected to help and also educate the younger generation in recognizing historical heroes who have struggled to build the country of Indonesia.*

**Keywords:** *Indonesian heroes, children aged 9-12 years, board game*



## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan *Board Game* Pahlawan Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun” tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak adaperdapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskahlaporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, sertadiproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023,pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 31 Mei 2024



Abidatur Rohmah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayat, dan karunia-nya sehingga Laporan Perancangan *Board Game* Pahlawan Indonesia Untuk Usia 9-12 Tahun dapat terselesaikan dengan baik. *Board game* Pejoeang Indonesia ini merupakan permainan edukasi Pengenalan wawasan bangsa tentang perjuangan para pahlawan Indonesia.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungandalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan ini dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih :

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada Nabi Muhammad SAW.
3. Kepada Orang Tua saya yang tidak ada hentinya untuk mendukung serta mendo'akan saya dan membantu dalam hal finansial.
4. Kepada Saudara saya yang selalu memberikan solusi dan membantu dalam menyelesaikan permasalahan pada perancangan saya
5. Kepada Bu Widyasari, S.T., M.T selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu serta membimbing dan memberikan saran dalam pencarian judul hingga perancangan ini selesai dengan maksimal.
6. Kepada Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua.
7. Kepada Ibu Ida Wahyuni dan ibu Merryta Nindayani dan selaku narasumber yang telah banyak membantu dalam pengumpulan data pada perancangan ini.
8. Seluruh Narasumber yang membantu dalam pengumpulan data pada perancangan ini.
9. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan ilmunya saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
10. Kepada Teman-teman angkatan 2020 yang selalu semangat untuk menyelesaikan tugasakhir bersama-sama sampai selesai.
11. Kepada seluruh teman grup dosen pembimbing yang selalu kompak dan selalu memberikan semangat untuk berjuang menyelesaikan bersama-sama hingga akhir
12. Kepada EXO karena lagu-lagunya telah menjadi penyemangat disaat menyelesaikan perancangan ini.
13. Yang terakhir, terima kasih kepada diri saya karena telah bertahan sehingga dapat menyelesaikan perancangan ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pengerjaan laporan sampai terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan perancangan saya ini dapat melatih komunikasinya serta pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam dunia kerja.

Surabaya, 31 Mei 2024

Abidatur Rohmah



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRAC .....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	5
1.3    Rumusan Masalah .....	6
1.4    Batasan Masalah.....	6
1.5    Tujuan Perancangan .....	7
1.6    Manfaat Perancangan .....	7
1.7    Kerangka Perancangan .....	8
BAB II .....	9
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING .....	9
2.1    Definisi Operasional Judul .....	9
2.1.1    Definisi <i>Board Game</i> .....	9
2.1.2    Definisi Pahlawan.....	9
2.1.3    Definisi Anak Usia 9-12 Tahun.....	9
2.2    Landasan Teori .....	10
2.2.1    Pengertian Pahlawan .....	10
2.2.2    Pahlawan Indonesia.....	10
2.2.3    Tokoh-tokoh Pahlawan Indonesia.....	11
2.2.4    Perkembangan Anak Usia 9-12 Tahun.....	25
2.2.5    Bermain Pada Anak.....	26
2.2.6    Pembelajaran Anak Usia 9-12 Tahun.....	27

2.2.7	<i>Game/Permainan</i> .....	28
2.2.8	<i>Board Game</i> .....	28
2.2.9	Kategori <i>Board Game</i> .....	28
2.2.10	Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	33
2.2.11	Ilustrasi .....	33
2.2.12	Warna .....	35
2.2.13	Tipografi.....	36
2.2.14	Judul <i>Board Game</i> .....	37
2.2.15	Studi Eksisting.....	38
2.2.16	Studi Komparator .....	43
2.4.1	The Game of Life 2013 Editions.....	43
BAB III.....		48
METODOLOGI DESAIN .....		48
3.1	Metode Perancangan .....	48
3.2	Objek Perancangan.....	49
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.3.1	Data Primer.....	50
3.3.2	Data Sekunder .....	54
3.3.3	Target Audiens .....	57
3.4	Teknis Analisis Data .....	58
3.4.1	Analisis 5W+1H.....	58
3.4.2	Analisis Fishbone .....	62
3.4.3	Analisis <i>Consumer Insight</i> .....	62
3.4.4	Analisis <i>Consumer Journey</i> .....	63
3.5	Sintesa Data.....	65
3.6	<i>Uniqe Selling Point (USP)</i> .....	66
BAB IV.....		67
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....		67
4.1	Perumusan Konsep ( <i>Keyword</i> ).....	67
4.1.1	Definisi <i>Keyword</i> .....	68
4.1.2	Konsep Verbal.....	69
4.1.3	Konsep Visual .....	72
4.1.4	Konsep Media.....	75

4.2	Proses Perancangan Desain .....	79
4.2.1	Style Ilustrasi .....	79
4.2.2	Logo.....	81
4.2.3	Kartu .....	82
4.2.4	Papan Permainan ( <i>Board</i> ) .....	84
4.2.5	Pion.....	85
4.2.6	Token.....	86
4.2.8	Kemasan .....	87
BAB V .....		93
PENUTUP .....		93
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN .....		97

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> Buku Tematik Kelas 4 “Pahlawanku” .....	3
<b>Gambar 1. 2</b> Buku Tematik Kelas 6 "Persatuan dalam Perbedaan" .....	4
<b>Gambar 1. 3</b> Buku Tematik Kelas 5 "Peristiwa dalam Kehidupan" .....	3
<b>Gambar 1. 4</b> Kerangka Perancangan .....	8
<b>Gambar 2. 1</b> Pangeran Diponegoro.....	11
<b>Gambar 2. 2</b> Cut Nyak Dhien.....	12
<b>Gambar 2. 3</b> Kapitan Pattimura.....	12
<b>Gambar 2. 4</b> Pangeran Antasari.....	13
<b>Gambar 2. 5</b> Si Singamangaraja XII .....	14
<b>Gambar 2. 6</b> Sultan Agung Hanyokrosumo .....	14
<b>Gambar 2. 7</b> Sultan Hassanuddin .....	15
<b>Gambar 2. 8</b> Sultan Iskandar Muda .....	16
<b>Gambar 2. 9</b> Silas Papare .....	16
<b>Gambar 2. 10</b> Dokter Sutomo .....	17
<b>Gambar 2. 11</b> Dokter Cipto Mangunkusumo .....	17
<b>Gambar 2. 12</b> Ki Hadjar Dewantara.....	18
<b>Gambar 2. 13</b> Prof. Dr. Soepomo .....	19
<b>Gambar 2. 14</b> Prof. M.Yamin.SH.....	19
<b>Gambar 2. 15</b> Raden Dewi Sartika.....	20
<b>Gambar 2. 16</b> Ir. Soekarno .....	20
<b>Gambar 2. 17</b> Dr Mohammad Hatta.....	21
<b>Gambar 2. 18</b> Ahmad Soebarjo.....	22
<b>Gambar 2. 19</b> Fatmawati .....	22
<b>Gambar 2. 20</b> Sayuti Melik .....	23
<b>Gambar 2. 21</b> Soekarni.....	23
<b>Gambar 2. 22</b> Sutan Syahrir .....	24
<b>Gambar 2. 23</b> BM Diah.....	24
<b>Gambar 2. 24</b> Contoh Classic game .....	29
<b>Gambar 2. 25</b> Contoh Euro-Style game .....	29
<b>Gambar 2. 26</b> Contoh Deck-Building game.....	29
<b>Gambar 2. 27</b> Contoh Abstact Strategy game .....	30
<b>Gambar 2. 28</b> Contoh Strategy game .....	30
<b>Gambar 2. 29</b> Contoh Card Based Strategy game .....	30
<b>Gambar 2. 30</b> Modular Board .....	31
<b>Gambar 2. 31</b> Kartu.....	31
<b>Gambar 2. 32</b> Tile .....	31
<b>Gambar 2. 33</b> Pion .....	32
<b>Gambar 2. 34</b> Dadu .....	32
<b>Gambar 2. 35</b> Token.....	32
<b>Gambar 2. 36</b> Rulebook .....	33
<b>Gambar 2. 37</b> Contoh Ilustrasi Digital .....	35
<b>Gambar 2. 38</b> Color Wheel .....	35



<b>Gambar 2. 39</b> Color Pallete.....	36
<b>Gambar 2. 40</b> Tipografi.....	37
<b>Gambar 2. 41</b> Contoh Judul Board Game .....	37
<b>Gambar 2. 42</b> Ensiklopedia Pahlawan Nasional .....	38
<b>Gambar 2. 43</b> Kemasan Board Game Mahardika .....	40
<b>Gambar 2. 44</b> Papan Permainan Board Game Mahardika .....	41
<b>Gambar 2. 45</b> Elemen Pendukung Board Game Mahardika.....	42
<b>Gambar 2. 46</b> Kemasan Board Game The Game of Life.....	44
<b>Gambar 2. 47</b> Papan Permainan Board Game The Game of Life.....	45
<b>Gambar 2. 48</b> Elemen Pendukung Board Game The Game of Life .....	46
<b>Gambar 3. 1</b> Kapitan Pattimura.....	53
<b>Gambar 3. 2</b> Raden Dewi Sartika.....	53
<b>Gambar 3. 3</b> Ir. Soekarno .....	53
<b>Gambar 3. 4</b> Raden Ajeng Kartini.....	54
<b>Gambar 3. 5</b> Si Singamangaraja XII .....	54
<b>Gambar 3. 6</b> Analisis Data Diagram Fishbone.....	62
<b>Gambar 4. 1</b> Bagan Keyword.....	67
<b>Gambar 4. 2</b> Acuan Ilustrasi yang disukai Anak.....	72
<b>Gambar 4. 3</b> Acuan ilustrasi untuk Pahlawan Indonesia.....	73
<b>Gambar 4. 4</b> Referensi contoh Tipografi huruf judul.....	73
<b>Gambar 4. 5</b> Contoh Tipografi sub judul yang akan digunakan .....	74
<b>Gambar 4. 6</b> Contoh Tipografi isi yang akan digunakan .....	74
<b>Gambar 4. 7</b> Warna Cerah yang akan digunakan .....	74
<b>Gambar 4. 8</b> Referensi warna bernuansa nasionalisme dan patriotisme.....	75
<b>Gambar 4. 9</b> Tempat Pensil .....	76
<b>Gambar 4. 10</b> Botol Minum .....	77
<b>Gambar 4. 11</b> Keychain.....	77
<b>Gambar 4. 12</b> Sticker Set .....	77
<b>Gambar 4. 13</b> Notebook .....	78
<b>Gambar 4. 14</b> Alternatif Style Ilustrasi .....	79
<b>Gambar 4. 15</b> Kuesioner Style Ilustrasi .....	79
<b>Gambar 4. 16</b> Style Ilustrasi Terpilih .....	79
<b>Gambar 4. 17</b> Validasi kepada Ilustrasi Anak .....	80
<b>Gambar 4. 18</b> Implementasi Style Ilustrasi.....	80
<b>Gambar 4. 19</b> Alternatif Logo .....	81
<b>Gambar 4. 20</b> Kuesioner Alternatif Desain Logo .....	81
<b>Gambar 4. 21</b> Desain Logo Terpilih.....	81
<b>Gambar 4. 22</b> Alternatif Desain Kartu Pejoang Bagian Belakang.....	82
<b>Gambar 4. 23</b> Alternatif Desain Kartu Pejoang Bagian Depan.....	82
<b>Gambar 4. 24</b> Alternatif Desain Kartu Pahlawan.....	82
<b>Gambar 4. 25</b> Kuesioner Kartu Pejoang Bagian Belakang .....	83
<b>Gambar 4. 26</b> Desain Kartu Pejoang Bagian Belakang Terpilih.....	83
<b>Gambar 4. 27</b> Kuesioner Kartu Pejoang Bagian Depan.....	83

<b>Gambar 4. 28</b>	Desain Kartu Pejoeang Bagian Depan Terpilih.....	83
<b>Gambar 4. 29</b>	Kuesioner Kartu Pahlawan.....	84
<b>Gambar 4. 30</b>	Desain Kartu Pahlawan Terpilih .....	84
<b>Gambar 4. 31</b>	Sketsa Papan Permainan .....	84
<b>Gambar 4. 32</b>	Sketsa Papan Permainan .....	85
<b>Gambar 4. 33</b>	Desain Final Papan Permainan.....	85
<b>Gambar 4. 34</b>	Desain Pion .....	85
<b>Gambar 4. 35</b>	Desain Token.....	86
<b>Gambar 4. 36</b>	Desain Cover Buku panduan.....	86
<b>Gambar 4. 37</b>	Desain Alternatif Cover Kemasan.....	87
<b>Gambar 4. 38</b>	Desain Final Kemasan.....	87
<b>Gambar 4. 39</b>	Implementasi Media Kartu Pahlawan .....	88
<b>Gambar 4. 40</b>	Implementasi Media Kartu Pejoeang.....	88
<b>Gambar 4. 41</b>	Implementasi Media Papan Permainan.....	88
<b>Gambar 4. 42</b>	Implementasi Media Pion .....	89
<b>Gambar 4. 43</b>	Implementasi Media Token.....	89
<b>Gambar 4. 44</b>	Implementasi Buku Panduan.....	89
<b>Gambar 4. 45</b>	Implementasi Media Kemasan .....	90
<b>Gambar 4. 46</b>	Implementasi Media Tempat Pensil .....	90
<b>Gambar 4. 47</b>	Implementasi Media Botol.....	90
<b>Gambar 4. 48</b>	Implementasi Media Keychain .....	91
<b>Gambar 4. 49</b>	Implementasi Media Stiker .....	91
<b>Gambar 4. 50</b>	Implementasi Media Notebook.....	91

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Analisa Ensiklopedia Pahlawan Nasional .....	38
<b>Tabel 2. 2</b> Analisa Kemasan Board Game Mahardika .....	40
<b>Tabel 2. 3</b> Analisa Papan Permainan Board Game Mahardika .....	41
<b>Tabel 2. 4</b> Analisa Elemen Pendukung Board Game Mahardika .....	42
<b>Tabel 2. 5</b> Analisa Kemasan Board Game The Game of Life.....	44
<b>Tabel 2. 6</b> Analisa Papan Permainan Board Game The Game of Life.....	45
<b>Tabel 2. 7</b> Analisa Elemen Pendukung Board Game The Game of Life .....	46
<b>Tabel 3. 1</b> Analisis 5W + 1H: <i>What</i> .....	58
<b>Tabel 3. 2</b> Analisis 5W + 1H: <i>What</i> .....	58
<b>Tabel 3. 3</b> Analisis 5W + 1H: <i>What</i> .....	59
<b>Tabel 3. 4</b> Analisis 5W + 1H: <i>When</i> .....	59
<b>Tabel 3. 5</b> Analisis 5W + 1H: <i>Why</i> .....	59
<b>Tabel 3. 6</b> Analisis 5W + 1H: <i>Why</i> .....	59
<b>Tabel 3. 7</b> Analisis 5W + 1H: <i>Where</i> .....	60
<b>Tabel 3. 8</b> Analisis 5W + 1H: <i>Who</i> .....	60
<b>Tabel 3. 9</b> Analisis 5W + 1H: <i>How</i> .....	61
<b>Tabel 3. 10</b> Consumer Journey.....	63