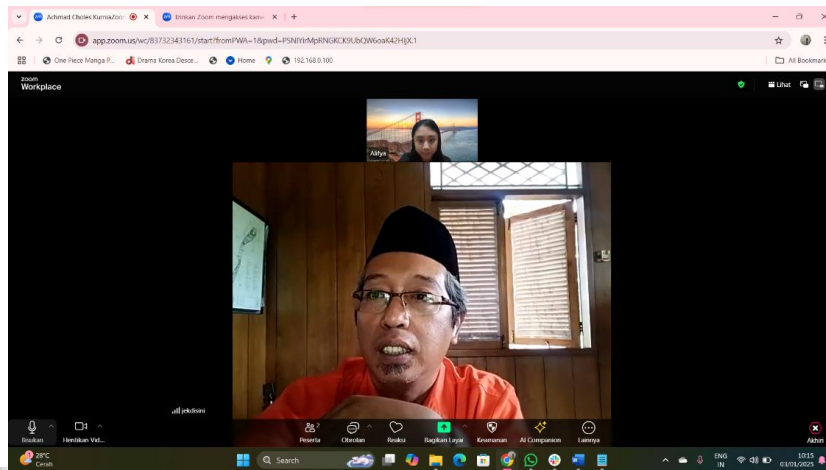


LAMPIRAN



Lampiran 1 wawancara



Lampiran 2 Observasi



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal : PERANCANGAN APLIKASI GAME GALASIN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI UNTUK MENGGALI NILAI-NILAI BUDAYA GEN ALPHA

Sesi / Bahasan : ke-1 / 1. Revisi latar belakang proposal

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Sabtu, 19 April 2025, 10:15:45 Revisi Bab 1 dan 2
Sabtu, 19 April 2025, 10:16:13 penulisan bab 1 dan bab 3
Sabtu, 19 April 2025, 10:16:23 revisi bab 3
Sabtu, 19 April 2025, 10:16:40 revisi proposal
Pembimbing
Selasa, 1 Juli 2025, 14:18:42 Selamat sore Alifya, silahkan dibenahi dahulu latar belakang proposalnya, kemudian ubah format proposal menjadi skripsi. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-2 / 1. Melengkapi dan merapihkan latar belakang 2. Menambahkan implikasi pada teori 3. Menambahkan 1 tinjauan jurnal

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:19:44 Selamat sore Alifya, silahkan benahi dahulu latar belakang kamu dan tambahkan 1 lagi tinjauan jurnal sebagai research gap ya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-3 / 1. Penentuan karakter game 2. Penulisan bab 2 dan 3

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:21:11 Selamat sore Alifya, silahkan lanjutkan penulisan bab 2 dan 3 ya. Terimakasih
--

Sesi / Bahasan : ke-4 / 1. Revisi penulisan bab 3 2. Revisi minor penulisan (margin, spasi, typo)

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:23:56 Selamat sore Alifya, perhatikan kembali dan koreksi mengenai margin, spasi, dan typo di dokumen kamu. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-5 / 1. Konsultasi prototype game 2. Revisi logo game 3. Revisi menu home agar lebih interaktif

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Dikirim oleh: ALIFYA DAMAYANTI, pada 23 Juli 2025 20:35:58 WIB | myupj.ac.id/6060a08f_bimbingankonsultasi/printall/5811

Selasa, 1 Juli 2025, 14:25:07

Selamat sore Alifya, silahkan lanjutkan untuk prototype gamenya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-6 / 1. Konsultasi prototype game 2. Ubah icon lawan menjadi ondel-ondel

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:26:36

Selamat sore Alifya, untuk icon lawan pada game, baiknya kamu ubah menjadi ondel-ondel, karena game kamu sangat identik dengan budaya Betawi. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-7 / 1. Konsultasi teori UI/UX 2. Konsultasi prototype

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:27:24

Selamat sore Alifya, silahkan lanjutkan prototypenya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-8 / 1. Revisi minor mengenai penulisan BAB IV

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:29:15

Selamat sore Alifya, perhatikan kembali penulisan, typo, spasi, dan margin. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-9 / konsultasi hasil perancangan Game galasin

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:30:36

Selamat sore Alifya, silahkan lanjutkan prototype gamenya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-10 / 1. Setiap stage gunakan environment sesuai dengan representasi daerah tersebut 2. Tambahkan icon timer dan representasi "nyawa/kredit pemain"

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:34:34

Selamat sore Alifya, untuk environment game sesuaikan dengan ciri khas daerah masing-masing atau setidaknya hal yang menonjol di daerah tersebut. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-11 / review konsep game galasin

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:35:21

Selamat sore Alifya, silahkan lanjutkan perancangannya dan finishing karya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-12 / review hasil penulisan bab 4 dan bab 5

Mahasiswa : 2021061020 - ALIFYA DAMAYANTI **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Selasa, 1 Juli 2025, 14:37:37

Selamat sore Alifya, silahkan lanjutkan penulisannya sesuai dengan komentar saya di dokumen kamu ya. Terimakasih.



Universitas
Pembangunan Jaya

FORMULIR PENGAJUAN SIDANG SKRIPSI/TA

SPT-I/04/SOP-06/F-01

Nama Mahasiswa : Alifya Damayati
 Prodi/NIM : DKV / 2021061020
 Judul Skripsi/TA : Perancangan Aplikasi Game Galasin Sebagai Permainan Tradisional Budaya Betawi Untuk Menggali Nilai-Nilai Budaya Gen Alpha
 Dosen Pembimbing : 1. Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.
 Dosen Penguji : 1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. JAD : Lektor
 2. Denta Mandra Pradipta Budiasto, S.Ds., M.Si. JAD :
 Jadwal Sidang : Juli 2025 Hari/Tanggal: Jumat/4 Juli

Telah memenuhi syarat Sidang Skripsi/TA: (mohon beri tanda √ untuk syarat yang relevan)

No	Syarat	Ya	Tidak
1	IPK minimal 2.00	√	
2	Tidak ada nilai D untuk mata kuliah mayor/inti Prodi	√	
3	MK Skripsi/TA tercantum di BRS semester berjalan	√	
4	Lulus minimal 1 mata kuliah KOTA untuk tiap rumpun	√	
5	SPT-I/03/SOP-28/F-03 Formulir Pembimbingan Skripsi (minimal 10 x)	√	
6	Poin JSDP (minimal 75% persen dari syarat kelulusan)	√	
7	Mengumpulkan dokumen Skripsi/TA (sesuai ketentuan Prodi)	√	

Tangerang Selatan, tanggal pengajuan

Mengajukan	Mengetahui	Memeriksa	Menyetujui
			
Alifya Damayanti	Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn., M.Ds.
Mahasiswa	Dosen Pembimbing 1	Koordinator TA	Kaprodi