

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran 1. 1 Plagiarism Check



1.05%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JUL 2025, 6:17 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 **CHANGED TEXT**
1.05%

Report #27534711

5 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Dalam beberapa tahun terakhir, ketertarikan masyarakat, khususnya remaja usia 18 hingga 21 tahun, terhadap hiburan digital mengalami peningkatan yang signifikan. Game online dan media sosial menjadi dua bentuk hiburan yang paling dominan dan mudah diakses melalui perangkat gawai (Nanang Masrur Habibi, 2022). Hal ini secara tidak langsung memengaruhi kebiasaan sosial remaja, seperti menurunnya interaksi tatap muka, kesulitan dalam mengutarakan pendapat secara langsung, serta berkurangnya aktivitas yang mampu menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap interaksi sosial remaja, yang membangun sikap tanpa empati dan kurangnya berkomunikasi terhadap orang lain (Dela dkk., 2022). Padahal, kemampuan komunikasi seperti berpikir kritis dan kreatif sangat penting dalam kehidupan sosial modern. Keterampilan ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran formal, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan pola komunikasi yang sehat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang menyenangkan, bersifat partisipatif, dan mendorong pengembangan kemampuan kognitif secara tidak langsung (Wardhani dkk., 2024). 8 Salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan papan atau boardgame. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, boardgame juga memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran interaktif (Mizer, 2019). Karakteristik permainan papan

Lampiran 1. 2 Form Pengajuan Sidang Skripsi/TA

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR PENGAJUAN SIDANG SKRIPSI/TA	SPT-I/04/SOP-06/F-01
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Mohammad Alfian Baadilla
 Prodi/NIM : DKV / 2021061077
 Judul Skripsi/TA : Perancangan Visual Boardgame "Eiderial: Durjana Di Balik Badai" untuk Sebagai Media Pembelajaran Komunikasi Remaja
 Dosen Pembimbing : Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.
 Dosen Penguji : 1. Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn. JAD : -
 : 2. Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds. JAD : -
 Jadwal Sidang : Kamis, 03 Juli 2025

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, 27 Juni 2025

Mengajukan	Mengetahui	Memeriksa	Menyetujui
 Mohammad Alfian Baadilla Mahasiswa	 Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. Dosen Pembimbing	 Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds. Koordinator TA	 Retno Purwanti M, S.Sn., M.Ds. Kaprodi

Lampiran 1. 3 Form Rekap Percakapan Bimbingan

7/29/25, 3:11 PM

Rekap Percakapan Bimbingan



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 Visual Boardgame "Eiderial: Durjana Di Balik Badai" Sebagai Media Pembelajaran Komunikasi Remaja
Sesi / Bahasan : ke-1 / 1. Membahas Perencanaan Tugas Akhir, 2. Mahasiswa diminta menyiapkan Judul, Output, serta metode pengumpulan data Tugas Akhir untuk bimbingan selanjutnya.
Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Mahasiswa

Sabtu, 19 April 2025, 13:31:54

1. Membahas Perencanaan Tugas Akhir,
2. Mahasiswa diminta menyiapkan Judul, Output, serta metode pengumpulan data Tugas Akhir untuk bimbingan selanjutnya.

Sesi / Bahasan : ke-2 / 1. Mahasiswa diminta untuk menentukan target audience (Tidak hanya berfokus pada umur anak kuliah) tetapi bisa ditambahkan ke cafe boardgame ataupun sekolah sebagai media pembelajaran. 2. Mengkaji budaya Indonesia dan mengapa harus dimasukkan kedalam boardgame tersebut. 3. Menentukan alasan mengapa membuat boardgame. 4. Menentukan bagaimana gameplay mekanik permainan, dan batasan cerita yang akan dimainkan. 5. Buat perbandingan antara beberapa boardgame lainnya.
Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Sabtu, 19 April 2025, 13:32:19

1. Mahasiswa diminta untuk menentukan target audience (Tidak hanya berfokus pada umur anak kuliah) tetapi bisa ditambahkan ke cafe boardgame ataupun sekolah sebagai media pembelajaran.
2. Mengkaji budaya Indonesia dan mengapa harus dimasukkan kedalam boardgame tersebut.
3. Menentukan alasan mengapa membuat boardgame.
4. Menentukan bagaimana gameplay mekanik permainan, dan batasan cerita yang akan dimainkan.
5. Buat perbandingan antara beberapa boardgame lainnya.

Sesi / Bahasan : ke-3 / Mencari permasalahan serta output yang lebih matang
Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Sabtu, 19 April 2025, 13:39:22

1. Mahasiswa diminta menentukan fokus permasalahan yang lebih baik lebih spesifik, alasan mengapa harus dibuat boardgame tersebut.
2. Mahasiswa diminta menentukan output apa yang lebih matang, manfaat serta dampak apabila boardgame tersebut telah dibuat.
3. Mahasiswa diminta membuat mekanik permainan yang lebih terstruktur.

Sesi / Bahasan : ke-4 / Bimbingan Format dan Penulisan
Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Sabtu, 19 April 2025, 13:50:05

1. Mahasiswa diminta untuk menyesuaikan laporan dengan ketentuan format yang telah diberikan.
2. Pergantian judul menjadi "Perancangan Visual Boardgame "Eiderial: Durjana Di Balik Badai" Untuk Memperkenalkan Dungeons & Dragons".
3. Mengurangi Jumlah Sub-bab setiap pembahasan di BAB 2, dan menjadikannya hanya 1 sub-bab saja.

Sesi / Bahasan : ke-5 / Melakukan Progres Revisi Bab 3
Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Ditask oleh: MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA pada 29. Apr 2025 15:11:19 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5790

https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5790

1/3

Lampiran 1. 4 Form Rekap Percakapan Bimbingan

7/29/25, 3:11 PM

Rekap Percakapan Bimbingan

Minggu, 1 Juni 2025, 20:46:06

1. Mahasiswa diminta mempersingkat rumusan masalah menjadi 2 poin saja.
2. Membuat Tabel Hasil Wawancara.
3. Membuat ringkasan insight hasil observasi, wawancara, dan literatur.
4. Membuat kesimpulan analisis pesaing dan apa saja yang dapat diadaptasi dan dihindari untuk membuat boardgame yang akan dibuat.
5. Membuat tabel analisa pengumpulan data (mencantumkan implikasi dari data yang dikumpulkan terhadap desain yang akan dibuat).
6. Memperkuat urgensi dari pembuatan boardgame ini untuk memperkenalkan boardgame Dungeons & Dragons sehingga dapat menarik perhatian para remaja yang kesulitan menyampaikan pendapat, dan mengenalkan permainan D&D sebagai media permainan alternatif yang menghibur sekaligus mengasah kemampuan kognitif.
7. Membuat sketsa permainan dan komponen apa saja yang akan digunakan.

Sesi / Bahasan : ke-6 / Revisi Bab 3 dan Mulai mengerjakan Bab 4

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 1 Juni 2025, 20:51:26

1. Mahasiswa diminta untuk merevisi urgensi masalah.
2. Mahasiswa merevisi tabel serta hal yang tidak seharusnya dan seharusnya dimasukkan ke bab 3
3. Mulai perancangan desain komponen apa saja yang akan ada di permainan.

Sesi / Bahasan : ke-7 / Revisi Bab 3 & 4 dan mulai perancangan boardgame

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 1 Juni 2025, 20:52:13

Melanjutkan revisi Bab 3 & 4 serta melanjutkan perancangan mulai dari mekanika permainan serta visual yang cocok untuk boardgame yang akan dibuat.

Sesi / Bahasan : ke-8 / Revisi Bab 3 & 4 dan perancangan boardgame lebih lanjut mulai dari visual dan mekanika

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 1 Juni 2025, 20:55:19

1. Mahasiswa diminta untuk menambahkan beberapa paragraf dan mengganti tabel di bab 3.
2. Mahasiswa menambahkan isi bab 3 untuk nanti dijadikan acuan di bab 4 nya.
3. Memikirkan dan mengganti beberapa teknis mulai dari cara bermain dan juga komponen apa yang harus ditambahkan.
4. Mulai step pertama dengan membuat cerita permainan dan juga statistik permainan.
5. Memperhitungkan mekanika permainan ini.

Sesi / Bahasan : ke-9 / Revisi Bab 3 & 4 dan revisi perancangan boardgame

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 1 Juni 2025, 20:56:13

Bimbingan lanjutan dari bab 3 & 4, serta mekanika permainan mulai dari dadu, tingkat kesulitan permainan, serta visualisasi permainannya akan seperti apa.

Sesi / Bahasan : ke-10 / Bimbingan Lanjutan Bab 4 dan 5

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Senin, 30 Juni 2025, 13:50:47

1. Mahasiswa Meminta masukan mengenai perubahan judul dan revisi dari preview 2.
2. Mahasiswa diminta untuk mengurangi beberapa bagian yang tidak perlu.
3. Mahasiswa diminta untuk menambahkan serta membuat beberapa perubahan di Bab 3 dan 4

Sesi / Bahasan : ke-11 / Simulasi Sidang Akhir dan Bimbingan PPT

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5790

2/3

Lampiran 1. 5 Form Rekap Percakapan Bimbingan

7/29/25, 3:11 PM

Rekap Percakapan Bimbingan

Senin, 30 Juni 2025, 13:51:41

1. Melakukan Bimbingan serta simulasi sidang akhir.
2. Mahasiswa diminta untuk merevisi PPT. dan menambahkan beberapa desain yang belum dimasukkan kedalam ppt dan laporan

Sesi / Bahasan : ke-12 / Bimbingan Akhir Desain

Mahasiswa : 2021061077 - MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Senin, 30 Juni 2025, 13:52:01

1. Mahasiswa melakukan bimbingan mengenai finalisasi desain karya tugas akhir

Diciptak oleh: MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA pada 29 Juli 2025 15:11:19 WIB | my.upj.ac.id/siakad/ | bimbingankonsultasi/printall/5790

https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5790

3/3

Lampiran 1. 6 English Score Certificate



EnglishScore

This is to certify that

Mohammad Alfian Baadilla

has achieved CEFR B2 in the **EnglishScore Core Skills** test



467

Grammar 483 Vocabulary 515 Reading 418 Listening 452

CEFR B2 • Upper Intermediate

Valid from **24 Mar 2025**

 **Verified** Use code **6ccc2fda** at englishscore.com/verify

CORE SKILLS



Joanna Pearson

English & Exams, Director of New Product Development
British Council



Accredited and endorsed by



Lampiran 1. 7 English Score Certificate

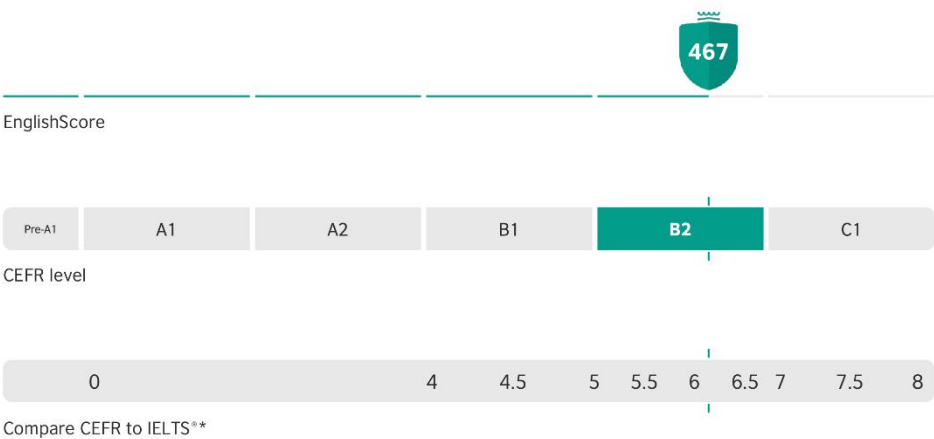
Verifying the certificate holder

These images were taken at random intervals during the test session.



For further verification of this certificate holder, please visit englishscore.com/verify and enter this certificate's **unique code 6ccc2fda**

Understanding the EnglishScore



At this CEFR level you:

- understand extended speech and lectures and follow complex lines of argument on reasonably familiar topics, as well as most films, TV series and TV news and current affairs programmes;
- read opinion articles and reports on modern problems as well as contemporary fictional and non-fictional text;
- interact with a reasonable degree of fluency and spontaneity and actively participate in discussions on familiar contexts, explaining and defending your views;
- use an extensive variety of phrases and complex grammatical structures to present detailed descriptions on subjects related to your fields of interest.

**These charts can only be used as approximate comparisons and cannot be considered evidence of actual or expected IELTS® scores.

Lampiran 1. 8 Transkrip JSDP



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

LAPORAN REKAP PRESTASI MAHASISWA

Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya

Periode Akademik :

Status Valid : Valid

Jenis Aktivitas : Semua

No.	NIM	Nama	Program Studi	Jenis Aktivitas	Tanggal Mulai Aktivitas	Tanggal Akhir Aktivitas	Nama Aktivitas	Tingkat Prestasi	Valid	SKPI	Poin	validator
1	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2021-08-02	2021-08-24	Mahasiswa mengikuti kegiatan "PRIMA UPJ 2021" pada tanggal 02-24 Agustus 2021	Sekolah	✓	✗	40.00	Muhammad Anwar Sanusi, S.Pd.
2	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2021-12-04	2021-12-04	Prima Lanjutan 1 - 2021	Sekolah	✓	✗	40.00	Muhammad Anwar Sanusi, S.Pd.
3	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2022-01-10	2022-01-10	Prima Lanjutan 2 - 2021	Sekolah	✓	✗	40.00	Muhammad Anwar Sanusi, S.Pd.
4	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-06-12	2024-06-12	Urban Studies Webinar Series Chapter Urban Culture "Paradigma Disruptif Artefak "Smart Design" Kaum Urban"	Sekolah	✓	✗	20.00	Muhammad Anwar Sanusi, S.Pd.
5	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-11-08	2024-11-08	Mahasiswa mengikuti kuliah umum "Perancangan Game dan Aplikasi : Game, Gamification, dan Media Imersif" di Universitas Pembangunan Jaya pada tanggal 08 November 2024	Sekolah	✓	✗	20.00	Muhammad Anwar Sanusi, S.Pd.
6	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-04	2024-12-04	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Introduction to Public Speaking" pada tanggal 04 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.
7	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-05	2024-12-05	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Conduct UX Research and Test Early Concepts" pada tanggal 05 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.
8	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-05	2024-12-05	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Design a User Experience for Social Good & Prepare for Jobs" pada tanggal 05 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.
9	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-05	2024-12-05	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Speaking to Persuade : Motivating audiences with solid arguments and moving language" pada tanggal 5 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.
10	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-05	2024-12-05	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Speaking to inform: Discussing complex ideas with clear explanations and dynamic slides" pada tanggal 5 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.
11	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-05	2024-12-05	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Build Wireframes and Low-Fidelity Prototypes" pada tanggal 05 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.
12	2021061077	MOHAMMAD ALFIAN BAADILLA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-12-05	2024-12-05	Mahasiswa mengikuti course dari coursera "Speaking to Inspire: Ceremonial and Motivational Speeches" pada tanggal 05 Desember 2024	Internasional	✓	✗	150.00	Octa Andra Ferdian, S.I.Kom.

Dibuat oleh: Muhammed Anwar Sanusi, S.Pd. pada 22 Januari 2025 14:22:05 WIB. File: upj.ac.id\data/rap_ma_mahasiswa

Lampiran 1. 9 Transkrip JSDP

[illegible]

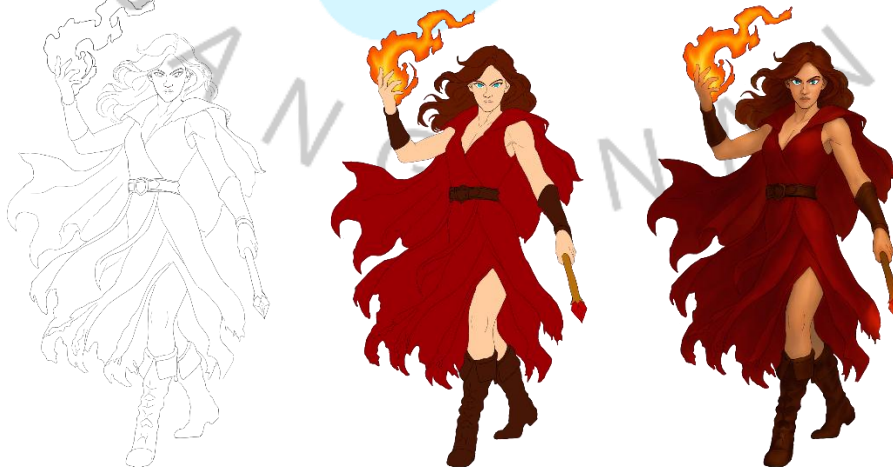
LAMPIRAN B



Lampiran 2. 1 Sketsa dan Final Art Karakter Cain Varkhos



Lampiran 2. 2 Sketsa dan Final Art Karakter Bronn Ironjaw



Lampiran 2. 3 Sketsa dan Final Art Karakter Myra Vaelwen



Lampiran 2. 4 Sketsa dan Final Art Karakter Kael Valerei



Lampiran 2. 5 Sketsa dan Final Art Karakter Thalia Blorg



Lampiran 2. 6 Sketsa dan Final Art Karakter Vyrak Lightborn



Lampiran 2. 7 Desain Papan Karakter Cain Varkhos



Lampiran 2. 8 Desain Papan Karakter Bronn Ironjaw



Lampiran 2. 9 Desain Papan Karakter Myra Vaelwen



Lampiran 2. 10 Desain Kael Valerei



Lampiran 2. 11 Desain Papan Karakter Thalia Blorg



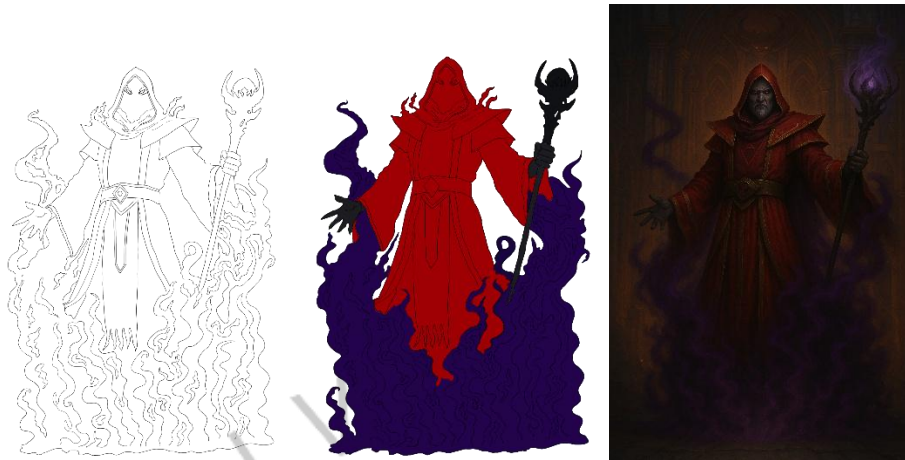
Lampiran 2. 12 Desain Papan Karakter Vyrak Lightborn



Lampiran 2. 13 Desain Final Kartu Sifat Bagian Depan



Lampiran 2. 14 Desain Final Kartu Sifat Bagian Belakang



Lampiran 2. 15 Sketsa dan Final Art Kartu Boss



Lampiran 2. 16 Desain Final Kartu Boss



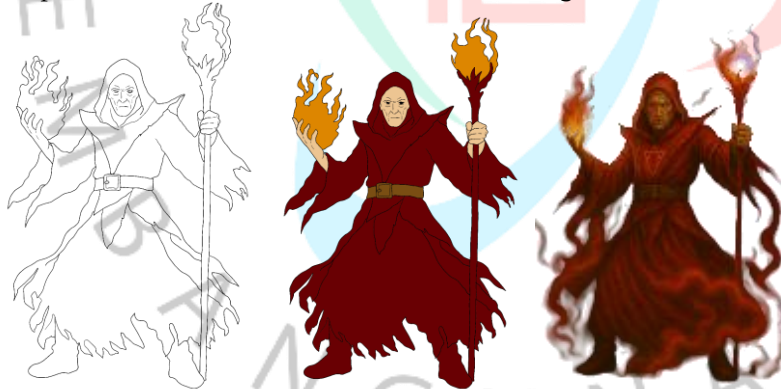
Lampiran 2. 17 Sketsa dan Final Art Musuh Bandit



Lampiran 2. 18 Sketsa dan Final Art Musuh Penganut Kultus



Lampiran 2. 19 Sketsa dan Final Art Musuh Penganut Kultus Pembunuh



Lampiran 2. 20 Sketsa dan Final Art Musuh Penganut Kultus Penyihir



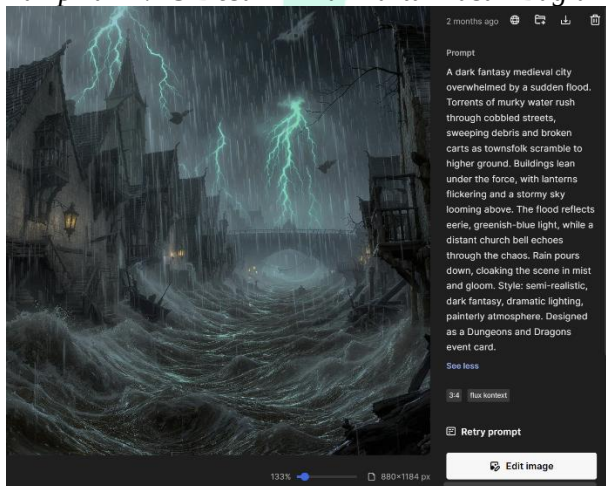
Lampiran 2. 21 Sketsa dan Final Art Musuh Anjing Neraka



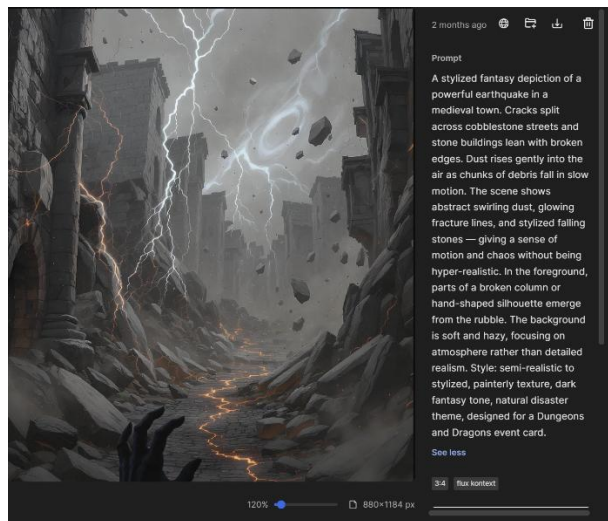
Lampiran 2. 22 Desain Final Kartu Musuh Bagian Depan



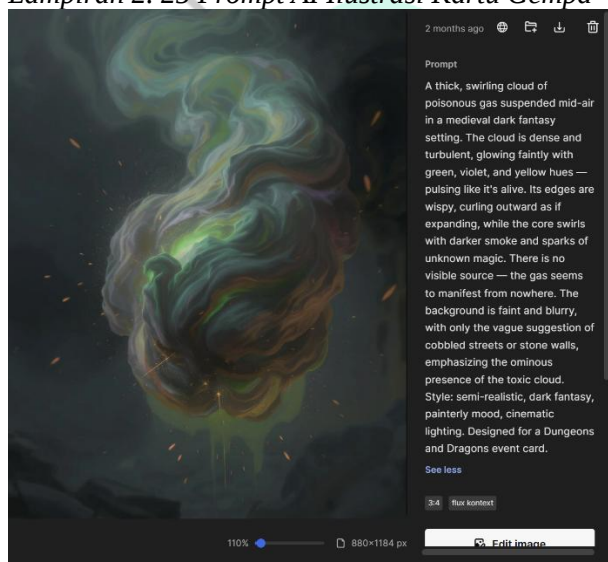
Lampiran 2. 23 Desain Final Kartu Musuh Bagian Belakang



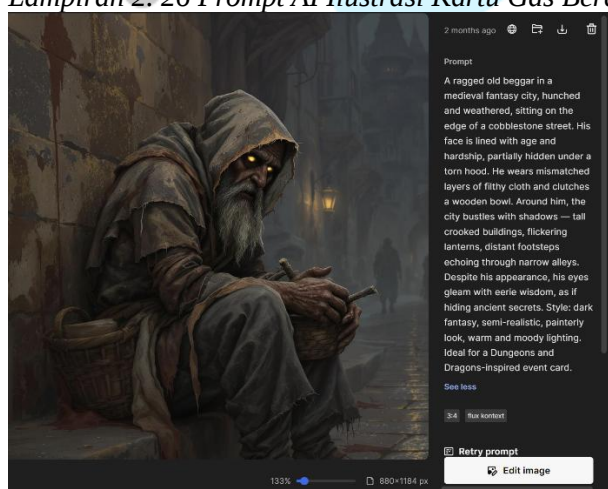
Lampiran 2. 24 Prompt AI Ilustrasi Kartu Banjir



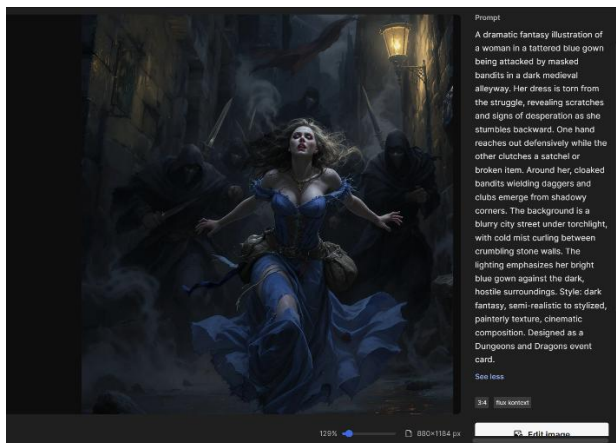
Lampiran 2. 25 Prompt AI Ilustrasi Kartu Gempa



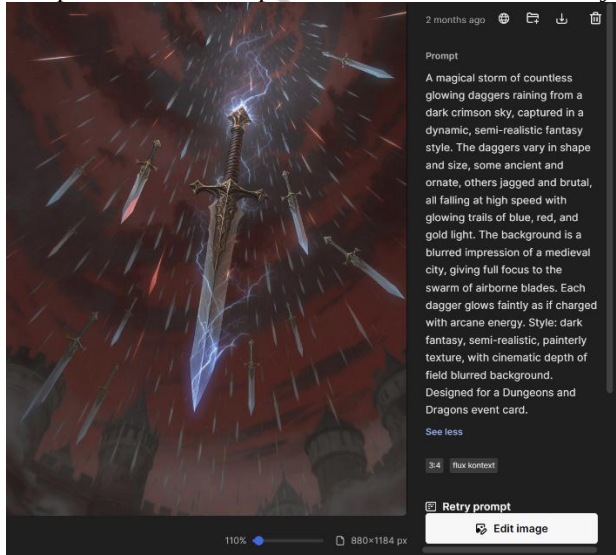
Lampiran 2. 26 Prompt AI Ilustrasi Kartu Gas Beracun



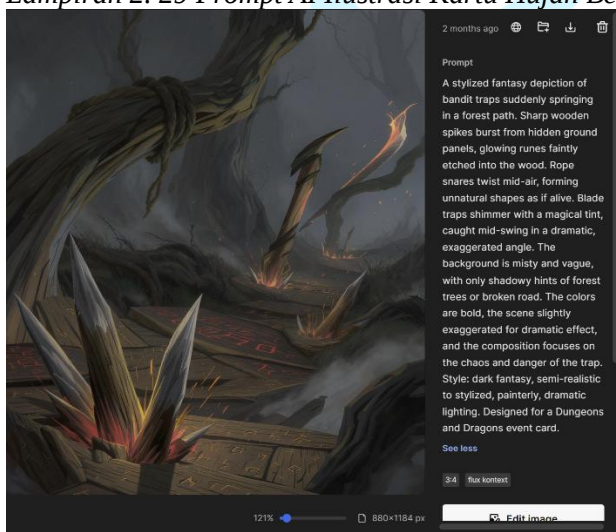
Lampiran 2. 27 Prompt AI Ilustrasi Kartu Pengemis Tua



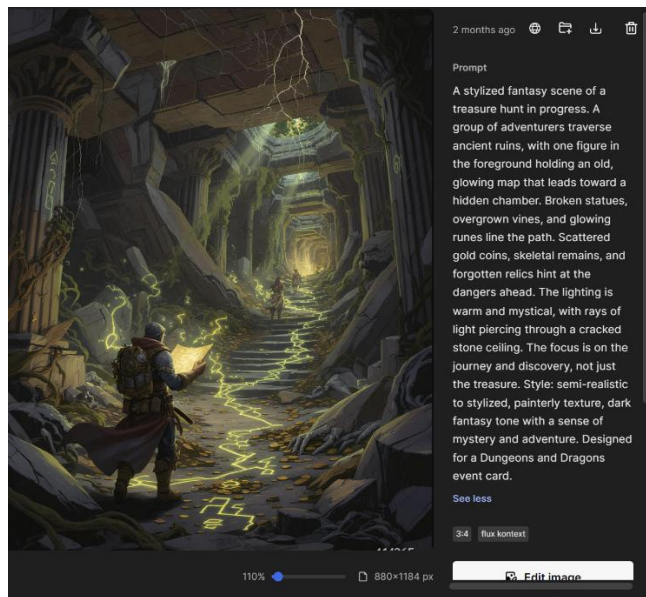
Lampiran 2. 28 Prompt AI Ilustrasi Kartu Bantu Nyonya Dorma



Lampiran 2. 29 Prompt AI Ilustrasi Kartu Hujan Belati



Lampiran 2. 30 Prompt AI Ilustrasi Kartu Jebakan Bandit



Lampiran 2. 31 Prompt AI Ilustrasi Kartu Perburuan Harta Karun



Lampiran 2. 32 Desain Final Kartu Peristiwa Bagian Depan (1)



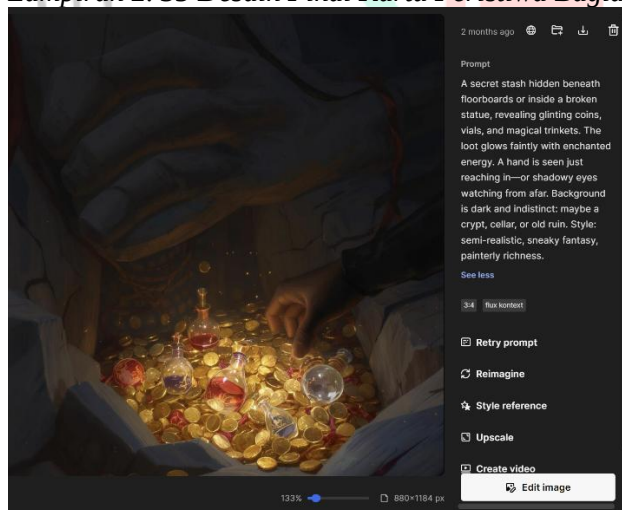
Lampiran 2. 33 Desain Final Kartu Peristiwa Bagian Depan (2)



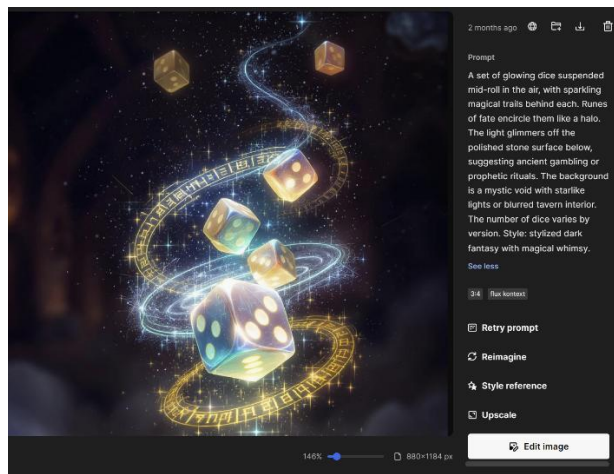
Lampiran 2. 34 Desain Final Kartu Peristiwa Bagian Belakang (1)



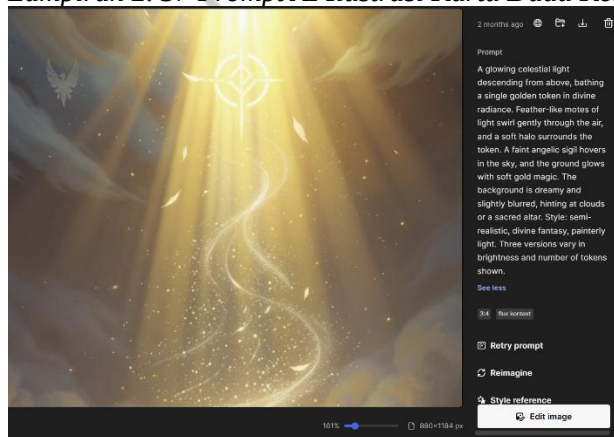
Lampiran 2. 35 Desain Final Kartu Peristiwa Bagian Belakang (2)



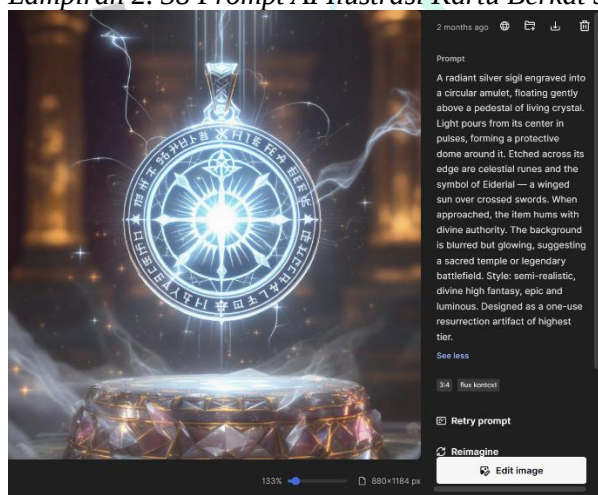
Lampiran 2. 36 Prompt AI Ilustrasi Kartu Penyimpanan Rahasia



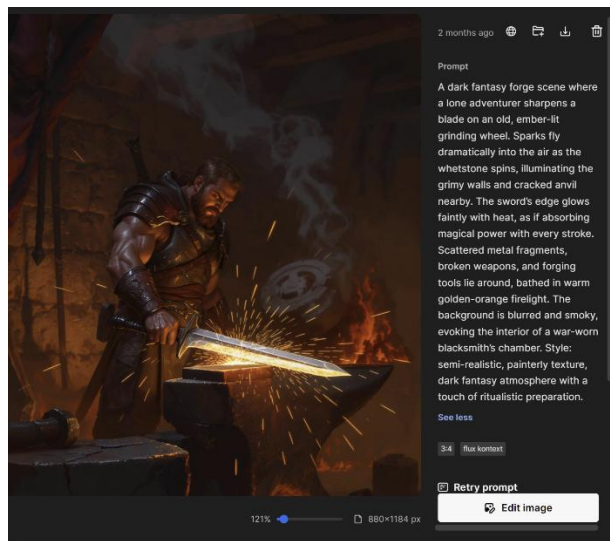
Lampiran 2. 37 Prompt AI Ilustrasi Kartu Dadu Keberuntungan



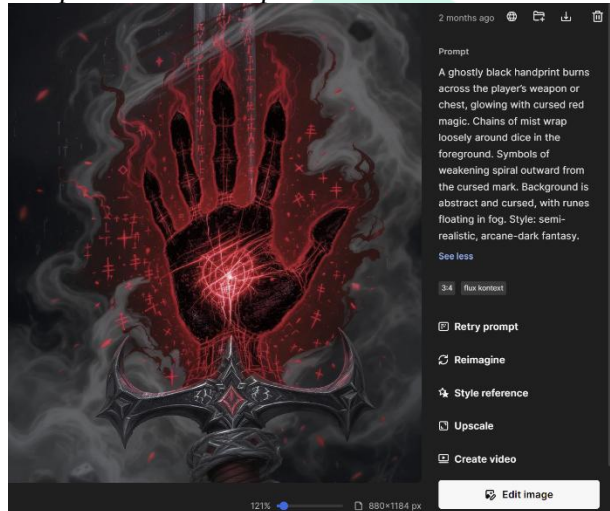
Lampiran 2. 38 Prompt AI Ilustrasi Kartu Berkat Surgawi



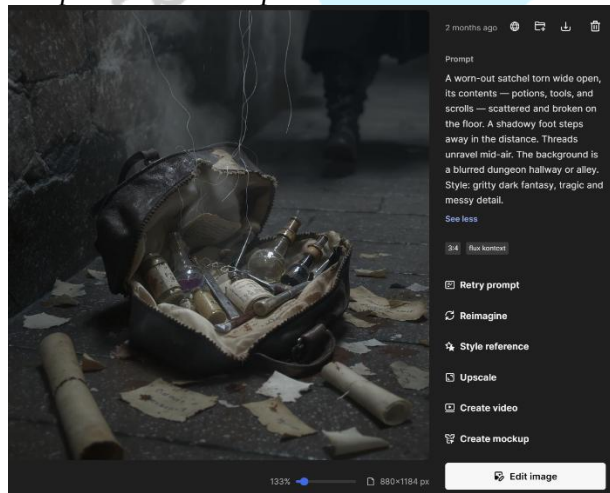
Lampiran 2. 39 Prompt AI Ilustrasi Kartu Aura Pelindung



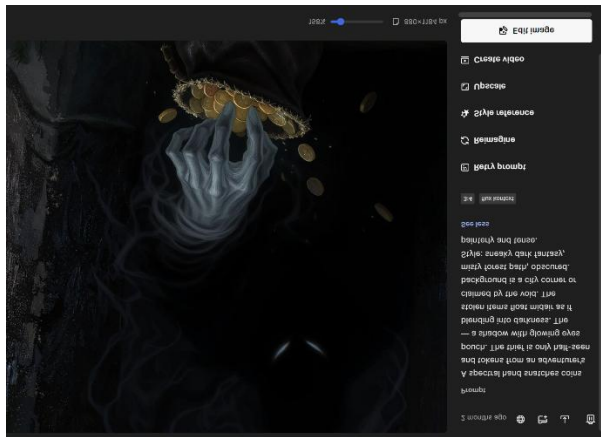
Lampiran 2. 40 Prompt AI Ilustrasi Kartu Pandai Besi



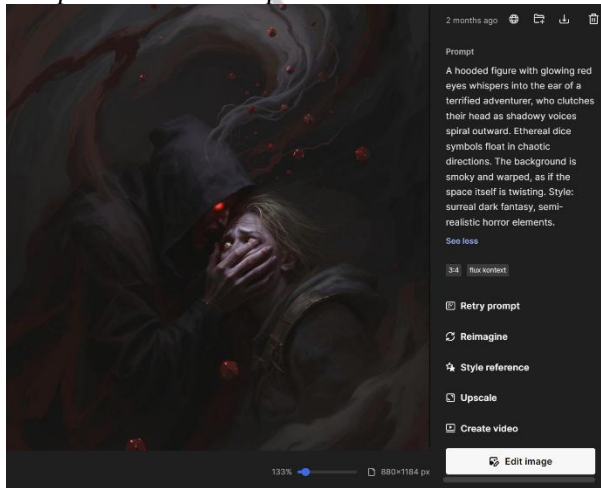
Lampiran 2. 41 Prompt AI Ilustrasi Kartu Kutukan Sentuhan



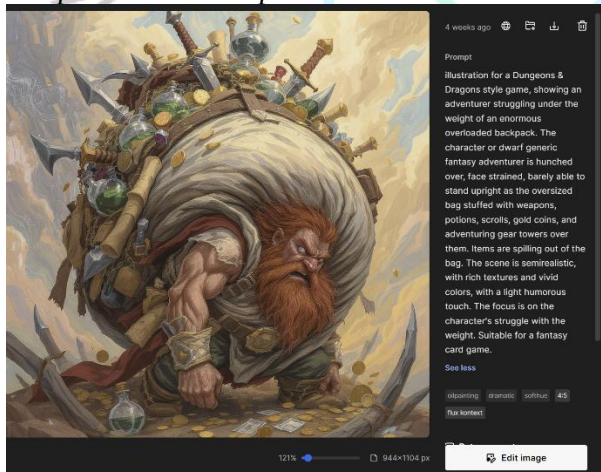
Lampiran 2. 42 Prompt AI Ilustrasi Kartu Tas Rusak



Lampiran 2. 43 Prompt AI Ilustrasi Kartu Korban Pencurian



Lampiran 2. 44 Prompt AI Ilustrasi Kartu Bisikan Gila



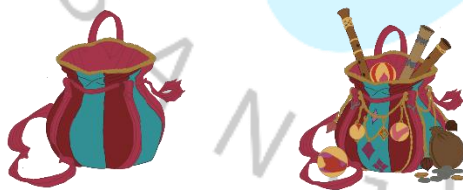
Lampiran 2. 45 Prompt AI Ilustrasi Kartu Beban Keberatan



Lampiran 2. 46 Desain Final Kartu Nasib Bagian Depan



Lampiran 2. 47 Desain Final Kartu Nasib Bagian Belakang



Lampiran 2. 48 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Penghibur



Lampiran 2. 49 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Pendeta



Lampiran 2. 50 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Penjelajah



Lampiran 2. 51 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Penjelajah Dungeons



Lampiran 2. 52 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Diplomat



Lampiran 2. 53 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Perampok



Lampiran 2. 54 Sketsa dan Final Art Kartu Tas Cendekiawan



Lampiran 2. 55 Desain Final Kartu Barang Bekal



Lampiran 2. 56 Sketsa dan Final Art Kartu Belati Berkarat



Lampiran 2. 57 Sketsa dan Final Art Kartu Kompas Tua



Lampiran 2. 58 Sketsa dan Final Art Kartu Liontin Hati



Lampiran 2. 59 Sketsa dan Final Art Kartu Paku Besi



Lampiran 2. 60 Sketsa dan Final Art Kartu Zirah Kulit



Lampiran 2. 61 Sketsa dan Final Art Kartu Tali dan Kail



Lampiran 2. 62 Sketsa dan Final Art Ramuan Herbal



Lampiran 2. 63 Sketsa dan Final Art Botol Mana Kecil



Lampiran 2. 64 Desain Final Kartu Barang Biasa



Lampiran 2. 65 Sketsa dan Final Art Cincin Semanggi



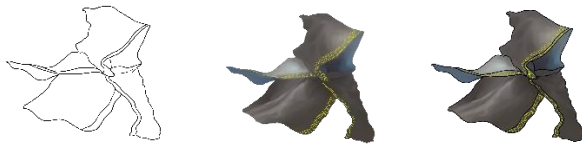
Lampiran 2. 66 Sketsa dan Final Art Peluit Tulang



Lampiran 2. 67 Sketsa dan Final Art Bom Asap



Lampiran 2. 68 Sketsa dan Final Art Ramuan Darah



Lampiran 2. 69 Sketsa dan Final Art Jubah Pengembara



Lampiran 2. 70 Sketsa dan Final Art Pisau Lempar



Lampiran 2. 71 Desain Final Kartu Barang Tidak Biasa



Lampiran 2. 72 Sketsa dan Final Art Gulungan Keselamatan



Lampiran 2. 73 Sketsa dan Final Art Sigil Penghilang



Lampiran 2. 74 Sketsa dan Final Art Ramuan Penyembuh



Lampiran 2. 75 Sketsa dan Final Art Bola Distraksi



Lampiran 2. 76 Sketsa dan Final Art Pedang Penusuk



Lampiran 2. 77 Sketsa dan Final Art Pedang Badai



Lampiran 2. 78 Desain Final Kartu Barang Langka



Lampiran 2. 79 Sketsa dan Final Art Cincin Pembalik



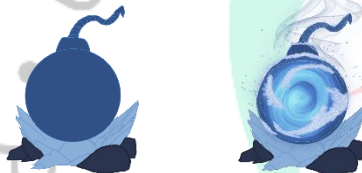
Lampiran 2. 80 Sketsa dan Final Art Bulu Phoenix



Lampiran 2. 81 Sketsa dan Final Art Tudung Kegelapan



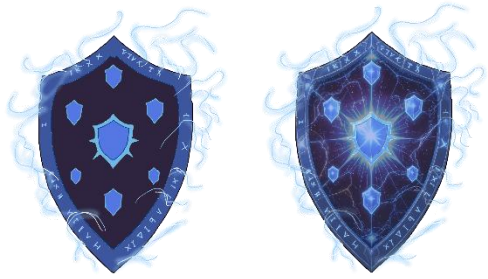
Lampiran 2. 82 Sketsa dan Final Art Buku Kekuatan



Lampiran 2. 83 Sketsa dan Final Art Bom Es



Lampiran 2. 84 Desain Final Kartu Barang Epik



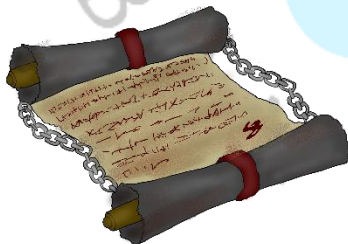
Lampiran 2. 85 Sketsa dan Final Art Perisai Eiderial



Lampiran 2. 86 Sketsa dan Final Art Botol Kristal Krono



Lampiran 2. 87 Sketsa dan Final Art Botol Taring Myrezan



Lampiran 2. 88 Sketsa dan Final Art Botol Perjanjian Iblis

