

HOPEMEMENTO
(*Board Game* Sebagai Pengembangan *Soft Skill* untuk Usia 10 Tahun ke Atas)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Seni Rupa



Oleh:
HIRA KARMACHELA
0800573

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2014

HOPEMEMENTO

(Board Game Sebagai Pengembangan Soft Skill untuk Usia 10 Tahun ke Atas)

Oleh
Hira Karmachela

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Hira Karmachela 2014
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2014

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HIRA KARMACHELA

HOPEMEMENTO

(Board Game Sebagai Pengembangan *Soft Skill* untuk Usia 10 Tahun ke Atas)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I

Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.

NIP. 19660525 199202 1 001

Pembimbing II

Suryadi, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19730714 200312 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Bandi Sobandi, M.Pd.

NIP. 19720613 199903 1 001

HIRA KARMACHELA

HOPEMEMENTO

(Board Game Sebagai Pengembangan *Soft Skill* untuk Usia 10 Tahun ke Atas)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Penguji I

Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd.

NIP. 19610400 199403 1 001

Penguji II

Drs. H. Agus Nursalim, M. T.

NIP. 19610818 199301 1 001

Penguji III

Zakiah Pawitan, M.Ds.

NIP. 19830505 200501 2 001