



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* UNTUK *REVISIT***

***INTENTION* TAMAN MINI INDONESIA INDAH**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Monica Christin Santoso

NIM : 14120210158

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2020**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monica Christin Santoso  
NIM : 14120210158  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* UNTUK *REVISIT INTENTION* TAMAN MINI INDONESIA INDAH**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Juni 2020



Monica Christin Santoso

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

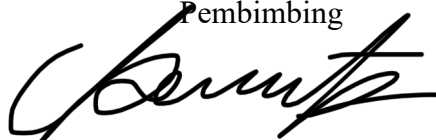
**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* UNTUK *REVISIT*  
*INTENTION* TAMAN MINI INDONESIA INDAH**

Oleh

Nama : Monica Christin Santoso  
NIM : 14120210158  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 6 Juli 2020

Pembimbing



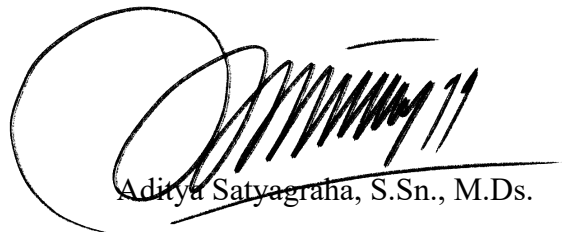
Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.

Penguji



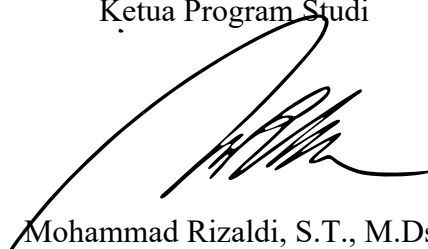
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Indonesia dengan keberagamannya baik dalam budaya, ras, dan agama merupakan warisan yang harusnya dapat dilestarikan dan dapat dinikmati, dan salah satu cara supaya dapat dinikmati oleh masyarakat adalah melalui wisata. Banyak tempat wisata lokal di Indonesia yang menampilkan keberagaman tersebut, dan salah satu tempat yang menampung keberagaman Indonesia secara utuh adalah Taman Mini Indonesia Indah.

Dalam perkembangan era digital, banyak informasi yang awalnya hanya bisa didapati dengan berkunjung ke tempat-tempat wisata tersebut dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah melalui media digital, baik berita, website, video, dan *game*. Media digital ini dapat dimanfaatkan untuk mengambil perhatian para *user* dan menyebarkan informasi mengenai wisata hingga dapat menumbuhkan rasa untuk ingin mengunjunginya.

Selama merancang tugas akhir ini, penulis belajar mengenai cara mendesain sebuah aplikasi dengan runtut dan bagaimana mengaplikasikan landasan yang sudah dipelajari terhadap aplikasi yang dibuat.

Dalam menyusun laporan dan merancang tugas akhir ini penulis mendapat banyak bantuan dan ingin berterima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ken Natasha Violeta sebagai dosen pembimbing penulis yang telah menemani penulis hingga akhir.

3. Loppies Willem selaku narasumber dari pihak Taman Mini Indonesia Indah.
4. Teman-teman penulis yang telah banyak mendukung dan membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Keluarga dekat penulis yang terus memberikan dukungan moral.

Tangerang, 23 Juni 2020



Monica Christin Santoso

## ABSTRAKSI

Jakarta memiliki banyak tempat wisata, Taman Mini Indonesia (atau TMII) merupakan salah satunya. TMII mewakilkan keberagaman budaya yang berada di Indonesia, namun menurunnya jumlah pengunjung dalam kurun waktu 2 tahun terakhir ini memprihatinkan, dimana terjadi penurunan pengunjung dari tahun 2018 ke 2019 sebesar 939.902 (15.6%) pengunjung. Penurunan pengunjung bisa terjadi karena banyak faktor. Salah satu faktor yang ingin diangkat oleh penulis adalah nostalgia. Nostalgia adalah perasaan sentimental yang personal dikarenakan sebuah kejadian yang terjadi di masa lampau. Pemanfaatan elemen nostalgia dirancang dalam sebuah media interaktif berbentuk *visual novel*. *Visual novel* adalah salah satu medium media interaktif yang dapat digunakan sebagai media informasi atau cerita yang lebih menarik karena terdiri dari sebuah cerita (novel) dan gambar (visual). Dengan perancangan *visual novel* TMII ini, diharapkan menimbulkan keinginan pengunjung lama atau baru, untuk mengunjungi TMII. Model ini diharapkan dapat dicoba di tempat wisata yang lain di Indonesia.

Kata kunci: *visual novel*, pariwisata, media interaktif

## ***ABSTRACT***

*Jakarta has many tourist attractions, Taman Mini Indonesia (or TMII) is one of them. TMII represents the diversity of cultures in Indonesia, but the decline in the number of visitors in the last 2 years is alarming, where there is a decrease in visitors from 2018 to 2019 by 939,902 (15.6%) visitors. The decline in visitors can occur due to many factors. One factor that the writer wants to raise is nostalgia. Nostalgia is a personal sentimental feeling due to an event that happened in the past. Utilization of nostalgic elements is designed in an interactive media in the form of visual novels. Visual novel is one of the interactive media that can be used as a media of information or a more interesting story because it consists of a story (novel) and an image (visual). By designing this visual novel TMII, it is hoped that it will arouse the desire of old or new visitors to visit TMII. This model is expected to be tried in other tourist attractions in Indonesia.*

*Keywords: visual novel, tourism, interactive media*



## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b> | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>             | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                                  | <b>vi</b>   |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>                           | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                           | <b>xvi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                          | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....                              | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                             | 4           |
| 1.3. Batasan Masalah.....                              | 4           |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir .....                          | 5           |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir .....                         | 5           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                    | <b>7</b>    |
| 2.1. <i>Visual Novel</i> .....                         | 7           |
| 2.1.1. Unsur Pembangun Novel Visual.....               | 8           |
| 2.1.1.1. <i>Genre</i> .....                            | 8           |
| 2.1.1.2. Tema.....                                     | 12          |

|          |  |    |
|----------|--|----|
| 2.1.1.3. | Alur Cerita.....   | 12 |
| 2.1.1.4. | Penokohan.....   | 12 |
| 2.1.1.5. | Latar .....  | 13 |
| 2.1.1.6. | Amanat .....   | 13 |
| 2.1.1.7. | Sudut Pandang/ <i>Point of View</i> .....                              | 14 |
| 2.1.2.   | Elemen Visual dalam <i>Visual Novel</i> .....                          | 15 |
| 2.2.     | Pariwisata .....   | 18 |
| 2.2.1.   | <i>Revisit Intention</i> .....   | 19 |
| 2.2.1.1. | <i>Creative Tourism</i> .....  | 19 |
| 2.2.1.2. | <i>Storytelling in Tourism</i> .....                                   | 20 |
| 2.3.     | Korelasi antara <i>Visual Novel</i> dan <i>Revisit Intention</i> ..... | 21 |
| 2.4.     | <i>Game Design Element</i> .....                                       | 21 |
| 2.4.1.   | <i>Gameplay</i> .....  | 22 |
| 2.4.2.   | <i>Challenges</i> .....  | 22 |
| 2.4.3.   | <i>Goals</i> .....   | 23 |
| 2.4.4.   | <i>Feedback</i> .....  | 23 |
| 2.4.5.   | <i>Rules</i> .....   | 23 |
| 2.4.6.   | <i>Game World</i> .....  | 24 |
| 2.4.7.   | <i>Reward</i> .....  | 24 |
| 2.4.8.   | <i>Emotions</i> .....  | 25 |
| 2.4.9.   | <i>Other Game Elements</i> .....                                       | 25 |
| 2.4.10.  | <i>Immersion</i> .....   | 25 |
| 2.4.11.  | <i>Character Design</i> .....  | 26 |

|  |                                  |           |
|--|----------------------------------|-----------|
| 2.4.12.  | Ilustrasi.....                   | 27        |
| 2.4.12.1.  | Fungsi Ilustrasi.....            | 27        |
| 2.4.12.2.  | Teknik.....                      | 28        |
| 2.4.12.3.  | Gaya Visual.....                 | 35        |
| <b>BAB III METODOLOGI.....</b>                       |                                  | <b>38</b> |
| 3.1.   | Metodologi Pengumpulan Data..... | 38        |
| 3.1.1.   | Metode Kuantitatif.....          | 38        |
| 3.1.2.   | Metode Kualitatif.....           | 39        |
| 3.1.2.1.   | Wawancara.....                   | 39        |
| 3.1.2.2.   | Studi Eksistensi.....            | 39        |
| 3.1.2.3.   | Observasi.....                   | 42        |
| 3.1.2.4.   | Kuesioner.....                   | 44        |
| 3.2.   | Metodologi Perancangan.....      | 48        |
| 3.2.1.   | <i>Moodboard</i> .....           | 52        |
| 3.3.   | <i>Final Design</i> .....        | 55        |
| 3.3.1.   | Tokoh.....                       | 55        |
| 3.3.2.   | <i>User Interface</i> .....      | 65        |
| 3.3.3.   | Cerita.....                      | 71        |
| 3.3.4.   | Level Design.....                | 74        |
| <b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b> |                                  | <b>78</b> |
| 4.1.   | Analisis Perancangan.....        | 78        |
| 4.1.1.   | <i>Prototype Day</i> .....       | 78        |

|  |            |
|--|------------|
| 4.1.2. Perbaikan Perancangan .....     | 83         |
| 4.2. Analisis Beta Test .....          | 86         |
| 4.2.1. Analisis Desain.....            | 86         |
| 4.2.2. Analisis User .....             | 88         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b> | <b>96</b>  |
| 5.1. Kesimpulan .....                  | 96         |
| 5.2. Saran.....                        | 97         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>            | <b>xiv</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1. Contoh <i>Visual Novel</i> .....               | 6  |
| Gambar 2.2. Novel Visual Komedi “Gakuen Hetalia” .....     | 8  |
| Gambar 2.3. Novel Visual “Hakuoki” .....                   | 8  |
| Gambar 2.4. Novel Visual “ <i>The Letter</i> ” .....       | 9  |
| Gambar 2.5. Novel Visual “Dangan Ronpa” .....              | 10 |
| Gambar 2.6. Novel Visual dengan Sudut Pandang Pertama..... | 13 |
| Gambar 2.7. Bentuk Geometris dalam Novel Visual.....       | 15 |
| Gambar 2.8. Bentuk Organik dalam Novel Visual.....         | 16 |
| Gambar 2.9. <i>Value</i> .....                             | 16 |
| Gambar 2.10. <i>Color</i> .....                            | 17 |
| Gambar 2.11. Serif dan Sans Serif.....                     | 18 |
| Gambar 2.12. <i>Woodcutting</i> .....                      | 29 |
| Gambar 2.13. <i>Metal Etching</i> .....                    | 29 |
| Gambar 2.14. <i>Pencil Illustration</i> .....              | 30 |
| Gambar 2.15. <i>Charcoal Illustration</i> .....            | 30 |
| Gambar 2.16. <i>Lithography</i> .....                      | 31 |
| Gambar 2.17. <i>Watercolor Illustration</i> .....          | 31 |
| Gambar 2.18. <i>Gouache Illustration</i> .....             | 32 |
| Gambar 2.19. <i>Acrylics Illustration</i> .....            | 32 |
| Gambar 2.20. <i>Collage Illustration</i> .....             | 33 |
| Gambar 2.21. <i>Collage Illustration</i> .....             | 34 |
| Gambar 2.22. <i>Collage Illustration</i> .....             | 35 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.23. <i>Collage Illustration</i> .....               | 36 |
| Gambar 2.24. <i>Collage Illustration</i> .....               | 36 |
| Gambar 2.25. <i>Collage Illustration</i> .....               | 37 |
| Gambar 2.26. <i>Collage Illustration</i> .....               | 37 |
| Gambar 3.1. <i>Screenshot</i> Chat Wawancara .....           | 39 |
| Gambar 3.2. Touken Ranbu .....                               | 40 |
| Gambar 3.3. Novel Visual “ <i>Photograph Journey</i> ” ..... | 41 |
| Gambar 3.4. Novel Visual “Hakuoki” .....                     | 42 |
| Gambar 3.5. Pintu Gerbang TMII .....                         | 42 |
| Gambar 3.6. Foto Bagian Dalam TMII .....                     | 44 |
| Gambar 3.7. Hasil Kuisisioner TMII .....                     | 45 |
| Gambar 3.8. Keinginan untuk Berkunjung Responden .....       | 45 |
| Gambar 3.9. <i>Behaviour</i> Responden .....                 | 46 |
| Gambar 3.10. Lama Responden melakukan Aktivitas .....        | 46 |
| Gambar 3.11. <i>Behaviour</i> Responden .....                | 47 |
| Gambar 3.12. <i>Platform</i> yang Digunakan .....            | 47 |
| Gambar 3.13. <i>Wireframe</i> Menu pada Novel Visual .....   | 48 |
| Gambar 3.14. Sketsa Chapter 1 untuk <i>Prototype</i> .....   | 49 |
| Gambar 3.15. <i>Wireframe</i> Novel Visual .....             | 50 |
| Gambar 3.16. Penerapan <i>Wireframe</i> .....                | 51 |
| Gambar 3.17. <i>Moodboard</i> Karakter .....                 | 54 |
| Gambar 3.18. Pemeran Utama .....                             | 55 |
| Gambar 3.19. Desain Karakter Kevin .....                     | 57 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.20. Desain Karakter Reynard .....        | 59 |
| Gambar 3.21. Desain Karakter Mama.....            | 61 |
| Gambar 3.22. Desain Karakter Pak Budi .....       | 62 |
| Gambar 3.23. Peri Jambi.....                      | 64 |
| Gambar 3.24. Peri Bengkulu.....                   | 65 |
| Gambar 3.25. Letak HUD .....                      | 66 |
| Gambar 3.26. Contoh Novel Visual.....             | 67 |
| Gambar 3.27. Arah Baca Mata.....                  | 67 |
| Gambar 3.28. Dialog Konfirmasi.....               | 69 |
| Gambar 3.29. <i>Backlog</i> .....                 | 70 |
| Gambar 3.30. <i>Nonlinear Storytelling</i> .....  | 73 |
| Gambar 3.31. <i>Flowchart</i> Karakter .....      | 73 |
| Gambar 3.32. Peta TMII .....                      | 76 |
| Gambar 3.33. Denah Peta dalam Novel Visual.....   | 76 |
| Gambar 3.34. Peta Cerita Kevin .....              | 77 |
| Gambar 4.1. <i>Prototype</i> .....                | 79 |
| Gambar 4.2. Kualitas Visual .....                 | 80 |
| Gambar 4.3. Penilaian <i>User Interface</i> ..... | 81 |
| Gambar 4.4. Penilaian Cerita .....                | 81 |
| Gambar 4.5. Penilaian Musik.....                  | 82 |
| Gambar 4.6. Kuisisioner .....                     | 82 |
| Gambar 4.7. Perubahan Ukuran <i>Sprite</i> .....  | 83 |
| Gambar 4.8. Karakter Reynard .....                | 84 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.9. Karakter Pak Budi .....                   | 84 |
| Gambar 4.10. Karakter Pak Budi dan Mama .....         | 85 |
| Gambar 4.11. Perubahan <i>Textbox</i> .....           | 85 |
| Gambar 4.12. <i>Nonlinear Storytelling</i> .....      | 87 |
| Gambar 4.13. <i>Three-Act Structure</i> .....         | 88 |
| Gambar 4.14. <i>Principle of User Interface</i> ..... | 88 |
| Gambar 4.15. Penilaian <i>User Interface</i> .....    | 89 |
| Gambar 4.16. Penilaian <i>Familiarity</i> .....       | 89 |
| Gambar 4.17. Penilaian <i>Obviousness</i> .....       | 90 |
| Gambar 4.18. Penilaian <i>Encouragement</i> .....     | 90 |
| Gambar 4.19. Dasar Penilaian Visual .....             | 91 |
| Gambar 4.20. Penilaian <i>Balance</i> .....           | 91 |
| Gambar 4.21. Penilaian <i>Symmetry</i> .....          | 92 |
| Gambar 4.22. Penilaian <i>Emphasis</i> .....          | 92 |
| Gambar 4.23. Penilaian <i>Proportion</i> .....        | 93 |
| Gambar 4.24. Penilaian <i>Rhythm</i> .....            | 93 |
| Gambar 4.25. Penilaian <i>Unity</i> .....             | 93 |
| Gambar 4.26. Penilaian <i>Sound</i> .....             | 94 |
| Gambar 4.27. Penilaian Kualitas <i>Sound</i> .....    | 94 |
| Gambar 4.28. Penilaian Suara Karakter .....           | 98 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |               |
|--|---------------|
| <b>LAMPIRAN A: <i>GAME DESIGN DOCUMENT</i>.....</b>            | <b>xvii</b>   |
| <b>LAMPIRAN B: HASIL WAWANCARA .....</b>                       | <b>xxiii</b>  |
| <b>LAMPIRAN C: HASIL KUISIONER .....</b>                       | <b>xviiiv</b> |
| <b>LAMPIRAN D: HASIL KUISIONER <i>PROTOTYPE ALPHA</i>.....</b> | <b>xxiii</b>  |
| <b>LAMPIRAN E: HASIL KUISIONER <i>PROTOTYPE BETA</i>.....</b>  | <b>xvii</b>   |