

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL KISAH KEN AROK**

**UNTUK REMAJA USIA 17 – 23 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Julian**

**00000025500**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL KISAH KEN AROK**

**UNTUK REMAJA USIA 17 – 23 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Julian**

**0000025500**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Julian  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000025500  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN VISUAL NOVEL KISAH KEN AROK UNTUK REMAJA USIA 17 – 23 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Januari 2023



(Julian)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN VISUAL NOVEL KISAH KEN AROK UNTUK REMAJA USIA 17 – 23 TAHUN

Oleh

Nama : Julian  
NIM : 00000025500  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 6 Januari 2023


Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

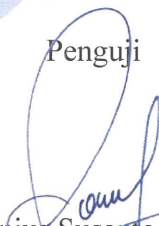
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

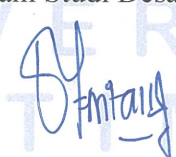
  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201 / E023987

  
Roy Anthonius Susanto S.Sn., M.Ds.  
0402038006 / E061071

Pembimbing

  
Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.  
0309089201 / E066120

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302 / E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julian  
NIM : 00000025500  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
JenisKarya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN VISUAL NOVEL KISAH KEN AROK UNTUK REMAJA USIA 17 – 23 TAHUN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Julian)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada tuhan yang maha esa, karena atas berkat rahmatnya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini, tepat pada waktunya. Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat kelulusan dalam rangka mendapatkan gelar sarjana desain dalam program studi desain komunikasi visual.

Dalam penulisan laporan ini, terdapat banyak pihak yang ikut berperan dalam memberikan dukungan hingga terselesaikannya laporan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca sehingga lebih dapat menghargai diri dan menjadi lebih produktif. Karya ilmiah ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat remaja terhadap cerita lokal.

Tangerang, 20 Januari 2023

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Julian)

# **PERANCANGAN VISUAL NOVEL KISAH KEN AROK**

## **UNTUK REMAJA USIA 17 – 23 TAHUN**

(Julian)

### **ABSTRAK**

Depresi adalah masalah emosional yang dapat mengganggu produktivitas dan kehidupan sehari-hari. Untuk menanggulangnya dapat digunakan pemahaman akan self-worth mencapai kognisi mental yang sehat terkait diri. Depresi sendiri paling lazim ditemukan pada remaja diatas umur 15 tahun dimana seseorang baru mulai mencari jati diri dan merintis karir yang penuh ketidakstabilan. Dalam perancangan digunakan kisah Ken Arok untuk pembelajaran self-worth, karena ceritanya yang meresonansi dengan prinsip self-worth seperti memiliki fokus terhadap suatu tujuan dan menggunakan penilaian yang objektif terhadap diri. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan metode penelitian campuran. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara.

**Kata kunci:** Depresi, Self-worth, Ken Arok, Remaja, Visual Novel

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **VISUAL NOVEL DESIGN BASED ON KEN AROK FOR YOUNG ADULTS AGED 17 - 23**

(Julian)

## ***ABSTRACT (English)***

*Depression is an emotional disorder which could disrupt someone's productivity and daily lives. To counteract it, the study of self-worth could be used to help reach a healthy cognition in regards to one's self. Depression itself is most prevalent in teenagers aged more than 15 years old when a person has only just begun finding themselves and building their career which is full of instability. In this design, the story of Ken Arok is used to advocate self-worth, taking into account the story which resonates with the principles of self-worth such as to focus on a goal and objectively evaluate oneself. In his research, the writer uses the mixed method research. The resulting data comes in the form of quantitative and qualitative data. Quantitative data are acquired by spreading questionnaire and qualitative data acquired through interviews.*

***Keywords:*** *Depression, Self-worth, Ken Arok, Teenager, Visual Novel*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

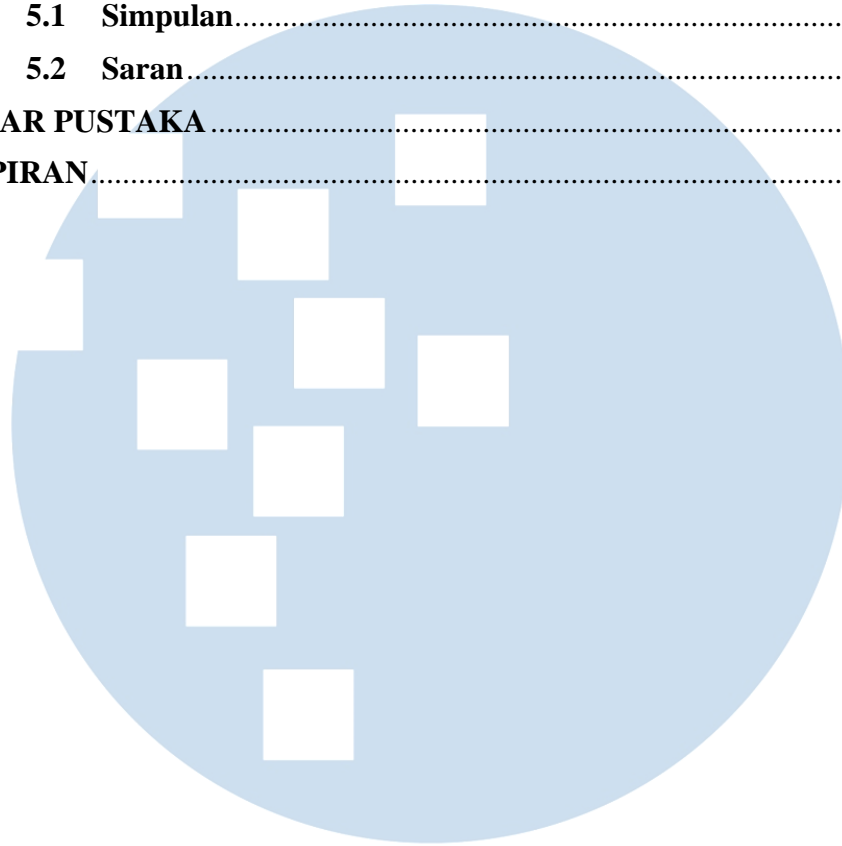


## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1. Design Principles</b> .....	5
<b>2.1.1 Gestalt</b> .....	5
<b>2.1.2 Variety</b> .....	6
<b>2.1.3 Scale and Proportion</b> .....	7
<b>2.1.4 Balance</b> .....	8
<b>2.2. Design Elements</b> .....	9
<b>2.2.1. Line</b> .....	9
<b>2.2.2. Shape</b> .....	10
<b>2.2.3. Value</b> .....	11
<b>2.2.4. Color</b> .....	12
<b>2.3. User Centered Design</b> .....	13
<b>2.4. Culture</b> .....	15
<b>2.4.1. Folklore</b> .....	16

2.4.2.	<i>Pop Culture</i> .....	17
2.5	<i>Storytelling</i> .....	18
2.5.1.	<i>Elements of Story</i> .....	18
2.5.2.	<i>Interactive Storytelling</i> .....	21
2.6	<i>Visual Novel</i> .....	23
2.6.1.	<i>Illustration</i> .....	24
2.6.2.	<i>Anime Style</i> .....	24
2.6.3.	<i>Character Design</i> .....	24
2.6.4.	<i>Environment Design</i> .....	27
2.7	<i>Self-Worth</i> .....	28
2.8	<i>Pararaton</i> .....	29
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	31
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	31
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	31
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	40
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	50
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	53
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	53
4.1.1	<i>Context Analysis</i> .....	53
4.1.2	<i>Defining the Requirement</i> .....	61
4.1.3	<i>Design</i> .....	64
4.1.4	<i>Evaluation</i> .....	85
4.2	<b>Analisis Alpha</b> .....	85
4.2.1	<b>Analisis Visual</b> .....	86
4.2.2	<b>Analisis Cerita</b> .....	89
4.2.3	<b>Analisis Interaktivitas</b> .....	91
4.2.4	<b>Hasil Perbaikan</b> .....	93
4.3	<b>Analisis Beta</b> .....	97
4.3.1	<b>Analisis Desain</b> .....	97
4.3.2	<b>Analisis Beta Test</b> .....	104
4.4	<b>Budgeting</b> .....	110

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	112
<b>5.1 Simpulan</b> .....	112
<b>5.2 Saran</b> .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvi
<b>LAMPIRAN</b> .....	xix



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Gim “ <i>Digimon Survive</i> ” .....	38
Tabel 4.1 <i>Budget</i> Desain Visual Novel “Arok” .....	110
Tabel 4.2 <i>Budget Programming</i> Visual Novel "Arok" .....	110
Tabel 4.3 <i>Budget</i> Final Visual Novel “Arok” .....	111



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 “Divide” .....	5
Gambar 2.2 "Zephyrus Rising" .....	6
Gambar 2.3 "Baloon Dog" .....	8
Gambar 2.4 "Mesh Circles" .....	9
Gambar 2.5 "G&P" .....	10
Gambar 2.6 "Poured Staircase" .....	12
Gambar 2.7 Empat fase <i>user centered design</i> .....	14
Gambar 2.8 <i>The Culture Wheel</i> .....	16
Gambar 2.9 Proporsi Tubuh.....	26
Gambar 2.10 Kitab Pararaton.....	29
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Dengan Aida .....	32
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Dengan Bapak Sisyono .....	34
Gambar 3.3 Cuplikan Layar Gim Digimon Survive .....	37
Gambar 3.4 Cuplikan Layar Gim Danganronpa .....	39
Gambar 3.5 Cuplikan Layar Gim Kohana .....	40
Gambar 3.6 Hasil Diagram Membanding Diri.....	41
Gambar 3.7 Hasil Diagram <i>Overthinking</i> .....	41
Gambar 3.8 Hasil Diagram Rasa Kekurangan .....	42
Gambar 3.9 Hasil Diagram Produktivitas .....	42
Gambar 3.10 Hasil Diagram Kelebihan .....	43
Gambar 3.11 Hasil Diagram Kekurangan.....	43
Gambar 3.12 Hasil Diagram Minat Konten Cerita .....	43
Gambar 3.13 Hasil Diagram Genre Favorit .....	44
Gambar 3.14 Hasil Diagram Ketertarikan Folklor.....	44
Gambar 3.15 Hasil Diagram Komponen Folklor.....	45
Gambar 3.16 Hasil Diagram Jenis Folklor.....	45
Gambar 3.17 Hasil Diagram Keseringan Konsumsi <i>Entertainment</i> .....	45
Gambar 3.18 Hasil Diagram Media <i>Entertainment</i> .....	46
Gambar 3.19 Hasil Diagram Pengalaman Bermain <i>Game</i> .....	46
Gambar 3.20 Hasil Diagram Keseringan bermain <i>Game</i> .....	47
Gambar 3.21 Hasil Diagram <i>Platform Game</i> .....	47
Gambar 3.22 Hasil Diagram Opini Platform .....	48
Gambar 3.23 Hasil Diagram Target Cerita Rakyat.....	48
Gambar 3.24 Hasil Diagram Fungsi Cerita Rakyat .....	49
Gambar 3.25 Hasil Diagram Persepsi Cerita Rakyat .....	49
Gambar 3.26 Hasil Diagram Ketertarikan Cerita Rakyat .....	50
Gambar 3.27 Hasil Diagram Popularitas Cerita Rakyat .....	50
Gambar 3.28 <i>User-Centered Design Process</i> .....	51
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	54
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> .....	57
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> .....	57

Gambar 4.4 <i>The Hero's Journey</i> .....	59
Gambar 4.5 <i>Five Act Structure</i> .....	61
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> .....	62
Gambar 4.7 Referensi Karakter Ken Arok.....	65
Gambar 4.8 Sketsa Awal Ken Arok.....	65
Gambar 4.9 Sketsa Akhir Ken Arok.....	66
Gambar 4.10 Desain Akhir Ken Arok.....	66
Gambar 4.11 Referensi Karakter Ken Dedes.....	67
Gambar 4.12 Sketsa Awal Ken Dedes.....	68
Gambar 4.13 Sketsa Akhir Ken Dedes.....	68
Gambar 4.14 Desain Akhir Ken Dedes.....	69
Gambar 4.15 Referensi Karakter Tunggul Ametung.....	69
Gambar 4.16 Sketsa Awal Tunggul Ametung.....	70
Gambar 4.17 Sketsa Akhir Tunggul Ametung.....	70
Gambar 4.18 Desain Akhir Tunggul Ametung.....	71
Gambar 4.19 Referensi Karakter Kebo Hijo.....	71
Gambar 4.20 Sketsa Awal Kebo Hijo.....	72
Gambar 4.21 Sketsa Akhir Kebo Hijo.....	72
Gambar 4.22 Desain Akhir Kebo Hijo.....	73
Gambar 4.23 Referensi Untuk <i>Environment</i> .....	73
Gambar 4.24 Sketsa <i>Environment 1</i> .....	74
Gambar 4.25 Hasil Akhir <i>Environment 1</i> .....	75
Gambar 4.26 <i>Screenshot 3D Environment 2</i> .....	75
Gambar 4.27 Hasil Akhir <i>Environment 2</i> .....	76
Gambar 4.28 Sketsa <i>Environment 3</i> .....	76
Gambar 4.29 Hasil Akhir <i>Environment 3</i> .....	77
Gambar 4.30 Sketsa <i>Environment 4</i> .....	77
Gambar 4.31 Hasil Akhir <i>Environment 4</i> .....	78
Gambar 4.32 Sketsa <i>Environment 5</i> .....	78
Gambar 4.33 Hasil Akhir <i>Environment 5</i> .....	79
Gambar 4.34 <i>Placeholder Start Screen</i> .....	79
Gambar 4.35 Desain Judul.....	80
Gambar 4.36 <i>Typeface</i> .....	80
Gambar 4.37 Hasil Akhir <i>Start Screen</i> .....	81
Gambar 4.38 <i>In-Game Frame</i> .....	81
Gambar 4.39 Hasil Akhir <i>In-Game</i> .....	82
Gambar 4.40 <i>On-Click Action</i> Melanjutkan Cerita.....	83
Gambar 4.41 <i>Update Event</i> Ganti <i>Environment</i> .....	83
Gambar 4.42 <i>Branching</i> .....	84
Gambar 4.43 <i>On-Click Action</i> Pilih Jawaban.....	84
Gambar 4.44 <i>Secondary Media</i> .....	85
Gambar 4.45 Kecocokan Warna.....	87
Gambar 4.46 Kecocokan <i>Style Gambar</i> .....	87

Gambar 4.47 Ukuran Teks .....	88
Gambar 4.48 Keterbacaan <i>Font</i> .....	88
Gambar 4.49 Penempatan Objek .....	89
Gambar 4.50 Kejelasan Cerita .....	90
Gambar 4.51 Kerapihan Alur Cerita .....	90
Gambar 4.52 Kesesuaian <i>Style</i> Dengan Cerita.....	91
Gambar 4.53 Kemudahan Penggunaan .....	92
Gambar 4.54 Kemudahan Menemukan Tombol.....	92
Gambar 4.55 Fitur Interaktif .....	93
Gambar 4.56 Hasil Perubahan Teks.....	94
Gambar 4.57 Hasil Perubahan <i>Textbox</i> .....	94
Gambar 4.58 <i>Highlight</i> Teks.....	95
Gambar 4.59 Kode Mengganti Warna .....	95
Gambar 4.60 Hasil Mengganti Gaya Bahasa .....	95
Gambar 4.61 Penambahan <i>Step</i> Sebelum Pilihan .....	96
Gambar 4.62 Penyesuaian Area Klik .....	97
Gambar 4.63 Hasil Desain Final Karakter .....	98
Gambar 4.64 Hasil Desain Final <i>Environment</i> .....	99
Gambar 4.65 Desain Final <i>Start Screen</i> .....	100
Gambar 4.66 Desain Final Bagian Pertama .....	100
Gambar 4.67 Desain Final Bagian Kedua.....	101
Gambar 4.68 Desain Final Bagian Ketiga.....	101
Gambar 4.69 Desain Final Bagian Keempat.....	102
Gambar 4.70 Desain Final Bagian Kelima .....	102
Gambar 4.71 Desain Final Bagian Keenam.....	103
Gambar 4.72 Desain Final Bagian Ketujuh .....	103
Gambar 4.73 Desain Final Bagian Kedelapan.....	104
Gambar 4.74 Hasil Diagram Karakter .....	105
Gambar 4.75 Hasil Diagram <i>Environment</i> .....	105
Gambar 4.76 Hasil Diagram Teks.....	106
Gambar 4.77 Hasil Diagram Kemudahan Membaca .....	106
Gambar 4.78 Hasil Diagram Dorongan Membaca.....	107
Gambar 4.79 Hasil Diagram Efek Emosional.....	108
Gambar 4.80 Hasil Diagram Kemudahan Interaksi .....	109
Gambar 4.81 Hasil Diagram Fitur.....	109

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Transkrip Wawancara Dengan Komikus Toonesia, Aida .....	xix
Lampiran B Transkrip Wawancara Dengan Dosen Sastra Daerah, Bapak Sisyono .....	xxiii
Lampiran C Form Bimbingan Tugas Akhir .....	xxix
Lampiran D Hasil Cek Turnitin .....	xxxii

