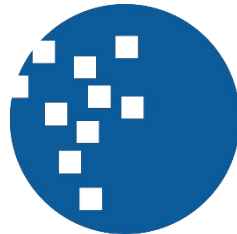


**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* UNTUK
ANAK DALAM MEMITIGASI BENCANA BANJIR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

JOSS SOROS

0000032567

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* UNTUK
ANAK DALAM MEMITIGASI BENCANA BANJIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

JOSS SOROS

00000032567

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Joss Soros

Nomor Induk Mahasiswa : 00000032567

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* UNTUK ANAK DALAM MEMITIGASI BENCANA BANJIR

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, 3 Januari 2023



(Joss Soros)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* UNTUK ANAK DALAM MEMITIGASI BENCANA BANJIR

Oleh

Nama : Joss Soros
NIM : 00000032567
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Januari 2023
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

Ketua Sidang

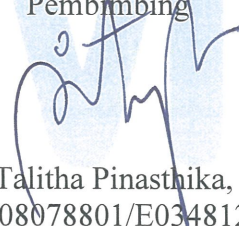
Dengan susunan penguji
sebagai berikut.

Penguji

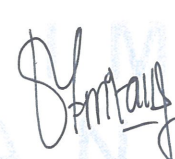

Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/E039375

Pembimbing


Lalitha Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/E034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Joss Soros
NIM : 00000032567
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 *INTERACTIVE STORYTELLING* UNTUK ANAK DALAM MEMITIGASI BENCANA BANJIR

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, 17 Januari 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Joss Soros)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan kehendak-Nya yang telah memberikan jalan untuk Tugas Akhir untuk dapat diselesaikan. Penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang merupakan judul “Perancangan Interactive Storytelling Untuk Anak Dalam Memitigasi Bencana Banjir” yang merupakan salah satu syarat kelulusan untuk gelar Sarjana didalam jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia.

Banjir merupakan salah satu bencana yang sering terjadi di seluruh Indonesia, hal ini juga dibarengi dengan besarnya jumlah anak-anak yang sering bermain didalam genangan banjir sehingga terjadi kejadian yang merupakan fatalitas melibatkan anak-anak yang seharusnya bisa dihindari. Maka dari itu dibutuhkannya perancangan dari media yang mampu memberikan informasi mengenai bahaya banjir yang sesuai dengan anak-anak.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan laporan, pengambilan data, dan bantuan teknis yang mampu memberikan Tugas Akhir ini jalan keselesain.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lalitya Talitha Pinasthika, 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.

6. Maman Mantox Sulaeman sebagai narasumber yang telah bersedia menyisihkan waktu untuk menjawab pertanyaan wawancara.
7. Narasumber dari *Beta test* yang telah bersedia untuk melakukan test dan wawancara.
8. Teman-teman saya yang telah bersedia untuk membantu saya dalam perancangan laporan dan karya melalui bantuan saran.
9. Spotify yang telah menjadi *platform* musik yang mengiringi perancangan dari tugas akhir dengan *playlist* yang sama berkali-kali.

Penulis diharapkannya mampu memberikan anak-anak sarana pendidikan berkaitan dengan bencana alam ketika disaat yang sama memberikan anak-anak sebuah cerita yang menghibur dan menjalankan fantasi anak-anak. Semoga karya ilmiah ini memiliki hikmah bagi anak-anak, mahasiswa yang lain, saya sendiri, dan orang yang membaca karya ilmiah ini.

Tangerang, 17 Januari 2023



(Joss Soros)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING*

UNTUK ANAK DALAM MITIGASI

BENCANA BANJIR

(Joss Soros)

ABSTRAK

Indonesia adalah negara yang sangat rentan diguncang oleh bencana alam dikarenakan oleh Cincin Api yang meliputi nyars seluruh wilayah Indonesia dan iklim tropis yang menimbulkan berbagai macam bencana seperti gempa bumi, gunung meletus, longsor, dan banjir. Anak-anak sangat rentan dari bahaya banjir dikarenakan kebiasaan mereka untuk meremehkan sesuatu yang dapat menyebabkan sebuah kecelakaan. Maka dari itu Penulis setelah melakukan berbagai jenis pengumpulan data seperti wawancara, kuisisioner, *secondary research*, studi referensi dan studi eksisting memutuskan untuk membuat sebuah cara agar anak-anak mampu belajar mengenai bagaimana cara memitigasi bencana banjir yang merupakan bencana yang paling sering di tempuh oleh sebagian besar masyarakat Indonesia.

Kata kunci: Interactive Storytelling, Bencana, Banjir, Anak-anak, Mitigasi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE STORYTELLING FOR CHILDREN IN FLOOD

MITIGATION

(Joss Soros)

ABSTRACT (English)

Indonesia is a nation with extreme tendencies of being affected by natural disasters due to most of its region are within the Ring of Fire and due to its tropic climate which causes variety of natural disasters such as earthquake, volcanic eruption, landslide, and flood. Children are heavily vulnerable to flood due to children underplays the danger of flooding which would cause unwanted accidents. For that reason, Author has accumulated various data from interviews, questionnaires, secondary researchs, reference study and existing study and decuded to create a way for childrens to learn how to mitigate flooding as the most occuring disaster in Indonesia.

Keywords: *Interactive Storytelling, Disaster, Flood, Children, Mitigation.*

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	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Batasan Masalah	2
1.3.1.Demografis	2
1.3.2. Geografis	3
1.3.3.Psikografis	3
1.4.Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Mitigasi Bencana	4
2.1.1 Banjir	4
2.1.2Jenis-jenis Banjir	4
2.1.2.1Banjir Bandang	4
2.1.2.2Banjir Air	4
2.1.2.3 Banjir Lumpur	5

2.1.2.4	Banjir Rob	5
2.1.2.5	Banjir Cileunang	5
2.1.3	Akibat Banjir	5
2.1.4	Penanggulangan Banjir	5
2.1.5	Mitigasi Banjir	6
2.2	Ilustrasi	8
2.2.1	Peran Ilustrasi	8
2.2.1.1	Informasi	8
2.2.1.2	Komentar	9
2.2.1.3	Narasi Fiksi	10
2.2.1.4	Ajakan	11
2.2.1.5	Identitas	12
2.3	<i>Interactive Storytelling</i>	12
2.3.1	<i>Fully Traditional Stories</i>	13
2.3.2	<i>Interactive Traditional Stories</i>	13
2.3.3	<i>Multiple-Ending Stories</i>	13
2.3.4	<i>Branching Path Stories</i>	13
2.3.5	<i>Open Ended Stories</i>	14
2.3.6	<i>Fully Player-Driven Stories</i>	14
2.4	<i>Interactive Plot</i>	14
2.4.1	<i>Nodal Plot</i>	15
2.4.2	<i>Modulated Plot</i>	15
2.4.3	<i>Open Plot</i>	15
2.5	Desain	15

2.5.1	Elemen-elemen Desain	15
2.5.1.1	Garis	16
2.5.1.2	Bidang	17
2.5.1.3	<i>Figure and Ground</i>	17
2.5.1.4	Warna	18
2.5.1.5	Psikologi Warna	18
2.5.1.6	Teori Warna	20
2.5.1.7	<i>Vanishing Point</i>	23
2.5.1.8	<i>Horizon</i>	24
2.5.2	Prinsip Desain	25
2.5.2.1	<i>Format</i>	25
2.5.2.2	Keseimbangan	25
2.5.2.3	Hierarki Visual	25
2.5.2.4	<i>Emphasis</i>	25
2.6	Tipografi	26
2.6.1	Elemen Tipografi	26
2.6.1.1	Simbol & Karakter	26
2.6.1.2	Bagian-bagian dari <i>type</i>	26
2.7	<i>Grid</i>	30
2.7.1	Anatomi <i>Grid</i>	31
2.7.1.1	<i>Column</i>	31
2.7.1.2	<i>Modules</i>	31
2.7.1.3	<i>Margins</i>	31

2.7.1.4	<i>Spatial Zones</i>	32
2.7.1.5	<i>Flowlines</i>	32
2.7.2	Jenis Grid	32
2.7.2.1	<i>Single-Column Grid</i>	33
2.7.2.3	<i>Multicolumn Grid</i>	34
2.7.2.4	<i>Modular Grid</i>	35
2.7.2.5	<i>Hierarchial Grid</i>	35
2.8	Character Design	36
2.8.1	Fisiologi	36
2.8.2	Sosiologi	36
2.8.3	Psikologi	36
2.9	Three Act Structure	37
2.9.1	<i>Set-Up</i>	37
2.9.2	<i>Confrontation</i>	37
2.9.3	<i>Resolution</i>	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		39
3.1	Metodologi Penelitian	39
3.1.1	Wawancara	39
3.1.1.1	Hasil Wawancara dengan Tiarma Simarmata	39
3.1.1.2	Hasil Wawancara dengan Maman Mantox Sulaeman ..	41
3.1.2	Studi Referensi	42
3.1.2.1	Buku : Why? Disease Penyakit	42
3.1.2.2	Buku : Survival Bertahan Hidup di Laut	44
3.1.3	Studi Eksisting	46

3.1.3.1	Infografis mengenai Banjir	47
3.1.3.2	Sosialisasi lisan	47
3.1.4	Kuisisioner	48
3.1.4.1	Hasil Kuisisioner	48
3.2.	Metodologi Perancangan	55
3.2.1.	<i>Orientation</i>	55
3.2.2.	<i>Analysis</i>	55
3.2.3.	<i>Strategy</i>	56
3.2.4.	<i>Design Concept</i>	56
3.2.5.	<i>Design Implementation</i>	56
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	57
4.1	Strategi Perancangan	57
4.1.1	<i>Orientation</i>	57
4.1.1.1	Wawancara dengan Ahli	57
4.1.1.2	Kuisisioner	58
4.1.1.3	Studi Referensi	58
4.1.1.4	Studi Eksisting	59
4.1.2	<i>Analysis</i>	59
4.1.3	<i>Strategy</i>	59
4.1.4	<i>Design Concept</i>	61
4.1.4.1	<i>Story</i>	61
4.1.4.2	<i>Moodboard General</i>	65
4.1.4.3	Tipografi Judul	68
4.1.4.4	Tipografi <i>Body Text</i>	69

4.1.4.5	<i>Character</i>	70
4.1.4.6	<i>Environment</i>	74
4.1.4.7	<i>Elemen UI</i>	79
4.1.4.8	<i>Layout</i>	80
4.1.4.9	<i>Media Sekunder</i>	81
4.1.5	<i>Design Implementation</i>	84
4.2	<i>Analisis Alpha Test</i>	86
4.2.1	<i>Analisis Kuisisioner Alpha Test</i>	86
4.2.1.1	<i>Visual</i>	86
4.2.1.2	<i>Content</i>	88
4.2.1.3	<i>Interactivity</i>	89
4.2.2	<i>Analisis Masukan Alpha Test</i>	90
4.2.2.1	<i>Visual</i>	90
4.2.2.2	<i>Content</i>	90
4.2.2.3	<i>Interactivity</i>	91
4.2.3	<i>Revisi Pasca Alpha Test</i>	91
4.2.3.1	<i>Penambahan Detail Pada Background</i>	91
4.2.3.2	<i>Penambahan Tombol Back Button</i>	92
4.3	<i>Beta Test</i>	92
4.3.1	<i>Analisis Desain</i>	93
4.3.1.1	<i>Halaman Title dan Instruksi</i>	93
4.3.1.2	<i>Halaman Instruksi</i>	94
4.3.1.3	<i>Halaman Dialog</i>	94

4.3.1.4 Halaman Pilihan	95
4.3.1.5 Halaman <i>Ending</i>	96
4.3.2 Analisis <i>Beta</i>	97
4.3.2.1 <i>Playtest</i> dan wawancara dengan Nadilla Yumna Khairulnisa.....	97
4.3.2.2 <i>Playtest</i> dan wawancara dengan Gabriel Ramos Arana Simajuntak.....	98
4.3.2.3 <i>Playtest</i> dan wawancara dengan Brave Alwyin Hezekiel Sihite.....	98
4.3.2.4 Analisis <i>Beta Test</i>	99
4.4 <i>Budgeting</i>	100
BAB V PENUTUP	101
5.1 Simpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Hasil <i>Alphatest Visual</i>	87
Tabel 4.2	Tabel Hasil <i>Alphatest Content</i>	88
Tabel 4.3	Hasil <i>Alphatest Interaktifitas</i>	89
Tabel 4.4	<i>Budgeting</i>	100



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mitigasi Prabencana	6
Gambar 2.2 Mitigasi Saat Bencana	7
Gambar 2.3 Mitigasi Pasca Bencana	7
Gambar 2.4 Gambaran <i>Jurrasic Greenhouse Gas Emmision</i> dari Katheryn Nichols.	8
Gambar 2.5 Ilustrasi Editorial tentang penindasan dari hak berpendapat di Tiongkok dari Georgina Tee	9
Gambar 2.6 <i>Plotline</i> dari <i>Crime and Detective Stories</i> dari Nick Hardcastle	10
Gambar 2.7 Iklan tentang taman binatang London dari Brian Grimwood.	11
Gambar 2.8 Identitas Visual <i>Session Surf Shop</i> di Falmouth, Cornwall, Inggris oleh Joe Baines.	12
Gambar 2.9 <i>Interactive Storytelling Spectrum</i>	13
Gambar 2.10 <i>Interactive Plot Archetypes</i>	14
Gambar 2.11 Contoh dari garis pada <i>environment</i>	16
Gambar 2.12 Bidang dan Volume	17
Gambar 2.13 Contoh dari <i>Figure and Ground</i>	17
Gambar 2.14 <i>Color Wheel CMYK</i>	18
Gambar 2.15 Ilustrasi dengan warna <i>hue cool</i>	20
Gambar 2.16 Ilustrasi dengan warna sama dengan <i>value</i> berbeda	21
Gambar 2.17 Contoh gambar saturasi tinggi dan saturasi rendah.	21
Gambar 2.18 Tekstur	22
Gambar 2.19 Contoh Tekstur <i>Rough</i> pada Media Anak	23
Gambar 2.20 Contoh <i>Vanishing Point</i>	23
Gambar 2.21 Contoh penggunaan <i>Horizon</i> pada fotografi	24
Gambar 2.22 Contoh Format	25
Gambar 2.23 Anatomi <i>Grid</i>	31
Gambar 2.24 <i>Single-Column Grid</i>	33
Gambar 2.25 <i>Two Column Grid</i>	33
Gambar 2.26 <i>Multicolumn Grid</i>	34

Gambar 2.27 <i>Modular Grid</i> pada <i>Media Digital</i>	35
Gambar 2.28 <i>Hierarchical Grid</i> didalam <i>website</i>	36
Gambar 2.29 <i>Three Act Structure</i>	37
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Tiarna Simarmata	39
Gambar 3.2 Wawancara dengan Maman Mantox via <i>Whatsapp</i> pada tanggal 24 Februari sampai 1 Maret 2022	41
Gambar 3.3 Cover dari buku edukasi “ <i>Why?</i> ”	42
Gambar 3.4 Konten dari buku edukasi “ <i>Why?</i> ”	43
Gambar 3.5 Halaman dengan sedikit snippet	43
Gambar 3.6 Cover dari buku edukasi “ <i>Survival</i> ”	44
Gambar 3.7 Konten dari buku edukasi “ <i>Survival</i> ”	45
Gambar 3.8 Halaman dengan foto realistis	45
Gambar 3.9 Konten <i>Survive</i> yang sedikit grafik	46
Gambar 3.10 Infografis mengenai banjir	47
Gambar 3.11 Sosialisasi lisan mengenai banjir	47
Gambar 3.12 Diagram Tempat Tinggal	48
Gambar 3.13 Diagram Perangkat apa yang biasa kalian gunakan?	49
Gambar 3.14 Diagram Durasi penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	49
Gambar 3.15 Diagram Apakah tempat kalian pernah mengalami banjir	50
Gambar 3.16 Diagram Frekuensi Banjir	50
Gambar 3.17 Diagram Pengetahuan bahaya banjir	51
Gambar 3.18 Diagram Apakah bermain banjir	51
Gambar 3.19 Diagram Kenapa bermain banjir	52
Gambar 3.20 Diagram Apakah kalian tahu bahaya banjir	52
Gambar 3.21 Diagram Apakah kalian pernah melihat informasi banjir	53
Gambar 3.22 Diagram Darimana anda melihat informasi tersebut	53
Gambar 3.23 Diagram Apa yang kalian suka dari informasi tersebut	54
Gambar 3.24 Diagram Apa yang kalian tidak suka dari informasi tersebut	54
Gambar 3.25 Diagram Preferensi bentuk informasi	55
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	60
Gambar 4.2 <i>Modulated Plot</i>	61

Gambar 4.3 <i>Three Act Structure</i>	62
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Konsep	63
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i>	64
Gambar 4.6 <i>Moodboard General</i>	65
Gambar 4.7 <i>Color Palette</i> Umum	66
Gambar 4.8 Sketsa Judul dan <i>Moodboard</i> Referensi	68
Gambar 4.9 Desain Judul	69
Gambar 4.10 Pilihan Tipografi <i>Body Text</i> dan <i>referensinya</i>	69
Gambar 4.11 Contoh penggunaan didalam karya	70
Gambar 4.12 <i>Moodboard</i> referensi dari Fitri	70
Gambar 4.13 Referensi gaya visual dan gaya visual alternatif	71
Gambar 4.14 Sketsa dari Fitri dan visual warna alternatif	71
Gambar 4.15 Hasil akhir Fitri	72
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i> Jaiden	72
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> visual alternatif dan Visual Alternatif	73
Gambar 4.18 Hasil akhir Jaiden	74
Gambar 4.19 Distribusi <i>Horizon line</i>	75
Gambar 4.20 <i>One-Point Perspective</i>	75
Gambar 4.21 <i>Two-Point Perspective</i>	76
Gambar 4.22 <i>Moodboard Environment</i> Kota	76
Gambar 4.23 <i>Environment Pre-alpha</i> Kota	77
Gambar 4.24 <i>Moodboard Environment</i> Kota Banjir	77
Gambar 4.25 <i>Environment Pre-alpha</i> Banjir Kota	78
Gambar 4.26 <i>Moodboard Environment</i> Pengungsian	78
Gambar 4.27 <i>Environment Pre-alpha</i> Pengungsian	79
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Elemen <i>UI</i>	79
Gambar 4.29 Elemen <i>UI</i> dalam Karya	80
Gambar 4.30 <i>Modular Grid UI</i> dengan Karakter	80
Gambar 4.31 <i>Modular Grid UI</i> pada Pilihan	81
Gambar 4.32 Media Sekunder Poster	82
Gambar 4.33 <i>T-shirt</i> Banjir Moment	83

Gambar 4.34 <i>T-shirt</i> Berdasarkan Desain Fitri	83
Gambar 4.35 <i>T-shirt</i> Berdasarkan Desain Alternatif Fitri	84
Gambar 4.36 Hasil Akhir	84
Gambar 4.37 <i>Sitemap</i>	85
Gambar 4.38 <i>Prototype Day</i>	86
Gambar 4.39 Grafik responden yang meninggalkan masukan	90
Gambar 4.40 Revisi <i>Detail</i>	91
Gambar 4.41 <i>Back Button</i>	92
Gambar 4.42 Tombol <i>back button</i> didalam karya	92
Gambar 4.43 Halaman <i>Title</i>	93
Gambar 4.44 Halaman Instruksi	94
Gambar 4.45 Halaman dialog tanpa karakter	94
Gambar 4.46 Halaman dengan karakter	95
Gambar 4.47 Halaman dengan pilihan	95
Gambar 4.48 Halaman <i>ending</i> gagal	96
Gambar 4.49 Halaman <i>ending</i> berhasil	96
Gambar 4.50 Wawancara dan Test Play dengan Nadilla Yumna Khairulnisa	97
Gambar 4.51 Wawancara dan Test Play dengan Gabriel Ramos Arana Simajuntak	98
Gambar 4.52 Wawancara dan Test Play dengan Brave Alwyin Hezekiel Sihite	98

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Lembar Bimbingan.....	xvi
LAMPIRAN B : Kuisisioner Penelitian.....	xvii
LAMPIRAN C : Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	xxii
LAMPIRAN D : Wawancara Maman Mantox Sulaeman.....	xxvi
LAMPIRAN E : Transkrip wawancara <i>Beta test</i> Nadilla Yumna Khairulnisa ...	xxx
LAMPIRAN F : Transkrip wawancara <i>Beta test</i> Gabriel Ramos Simanjuntak	xxxii
LAMPIRAN G : Transkrip wawancara <i>Beta test</i> Brave Alwyin Sihite	xxxiv
LAMPIRAN H : Hasil Pengecekan Turnitin.....	xxxvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA