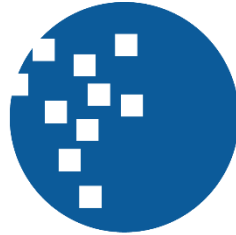


PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF CERITA

ASAL-USUL CINA BENTENG UNTUK

UMUR 18—21 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Terrance Emanuelle

0000036421

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF CERITA

ASAL-USUL CINA BENTENG UNTUK

UMUR 18—21 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Terrance Emanuelle

0000036421

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Terrance Emanuelle
Nomor Induk Mahasiswa : 00000036421
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF CERITA ASAL-USUL CINA BENTENG UNTUK UMUR 18—21 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, 2 Januari 2023



(Terrance Emanuelle)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF CERITA

ASAL-USUL CINA BENTENG UNTUK

UMUR 18—21 TAHUN

Oleh

Nama : Terrance Emanuelle

NIM : 00000036421

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Januari 2023


Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan

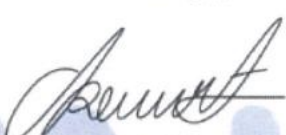
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Penguji



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


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

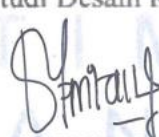
Pembimbing 1

Pembimbing 2


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/E039375

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 : Terrance Emanuelle
NIM : 00000036421
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 MEDIA INTERAKTIF CERITA ASAL-USUL

CINA BENTENG UNTUK UMUR 18—21 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, 17 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Terrance Emanuelle)

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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang senantiasa menyertai penulis dari awal hingga akhir proses tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Cerita Asal-Usul Cina Benteng untuk Usia 18—21 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.).

Topik ini dipilih karena belum ada media interaktif yang menjelaskan asal-usul Cina Benteng. Penulis berharap penelitian ini dapat membantu meningkatkan minat mereka terutama untuk sejarah Cina Benteng. Cina Benteng sendiri merupakan istilah yang awalnya asing di telinga penulis. Namun, seiring berjalannya waktu dan mengenal lebih dalam lagi penulis semakin terkagum-kagum akan indahnya budaya mereka.

Selama berjalannya proses perancangan penulis telah banyak dibantu oleh berbagai pihak sehingga ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, 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. Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang Tugas Akhir.
5. Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji Sidang Tugas Akhir.
6. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
7. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
8. Jevon Chiang, Hugo Sebastian, Michael Jonathan, Leonardo William, Devan Johandi, & Sarah Rahmania Hanif selaku narasumber yang

bersedia membagikan wawasan & pengalaman sebagai ahli serta target penelitian topik tugas akhir ini.

9. Teman-teman yang telah senantiasa memberi dukungan & membantu bersama pada periode perancangan tugas akhir semester ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Pihak lainnya yang telah membantu menyemengati & memberi dukungan kepada proses perancangan tugas akhir ini namun tak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sarana pembelajaran sekaligus membantu dalam memperkenalkan topik yang diangkat terhadap target pembaca.

Tangerang, 17 Januari 2023



(Terrance Emanuelle)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF

CERITA ASAL-USUL CINA BENTENG

UNTUK UMUR 18—21 TAHUN

(Terrance Emanuelle)

ABSTRAK

Cina Benteng adalah istilah yang cukup asing. Cina Benteng merupakan etnis Tionghoa yang berada di daerah Pasar Lama Tangerang. Nama “Benteng” itu sendiri diambil dari nama lama Kota Tangerang. Asal-usul etnis ini dapat ditelusuri hingga zaman Laksamana Cheng Ho yang datang ke Nusantara. Armada yang dibawanya menjalin hubungan dengan masyarakat lokal yang menghasilkan keturunan yang disebut dengan Cina Benteng. Budaya ini memiliki akulturasi antara budaya lokal dan Tionghoa sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Meskipun demikian, kisah asal-usul ini kurang menarik perhatian remaja. Penulis ingin memperkenalkan sejarah dari etnis ini melalui cara yang lebih menarik bagi remaja yaitu dengan media interaksi berupa *interactive storytelling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif berupa wawancara dan studi pustaka, serta metode kuantitatif berupa kuesioner. Karya yang dihasilkan berupa novel interaktif yang memberikan audiens pilihan dalam dialog dan aksi tertentu. Selain itu, penulis merancang media sekunder yang dapat digunakan sebagai alat promosi dari media utama.

Kata kunci: media interaktif, Cina Benteng, 18—21 tahun

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

INTERACTIVE MEDIA DESIGN OF

CINA BENTENG ORIGIN STORY

FOR 18—21 YEARS OLD

(Terrance Emanuelle)

ABSTRACT (English)

The term 'Cina Benteng' is a term that is quite unfamiliar, but the term itself refers to a group of ethnic Chinese descendants that have settled in Pasar Lama Tangerang. The term 'Benteng' itself is derived from the old name of the city. The origin of the ethnic Chinese dwellers could be traced back to the time of admiral Cheng Ho, the famous Chinese admiral that traveled to Nusantara. Cheng Ho's fleet would then build an inter-marriage relation with the locals, creating a subpopulation of ethnic Chinese that would later be known as 'Cina Benteng' people. The history of 'Cina Benteng' people that have been passed down from generation to generation are very intriguing and unique as a result of assimilation between two different culture and traditions of the locals and their Chinese ancestors. However, the rich history of 'Cina Benteng' people are often neglected by the younger generations due to their lack of interest. Hence, the author would like to introduce the rich culture and history of 'Cina Benteng' people through this means of publication. The author created interactive graphic novel as the main media and various secondary media for promoting the main media to the audience.

Keywords: *interactive media, Cina Benteng, 18—21 years old*

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

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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	18
2.1.3 Prinsip <i>Interface</i> Desain	21
2.1.4 Tipografi	23
2.1.5 <i>Grid & Layout</i>	38
2.1.6 <i>Illustration</i>	42
2.2 Media Digital Interaktif	47
2.3 <i>Digital Storytelling</i>	57
2.3.1 <i>Interactive Storytelling</i>	60
2.4 Cina Benteng	63
2.5 Generasi Z	68
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	71
3.1 Metodologi Penelitian	71

3.1.1	Metode Kualitatif.....	71
3.1.2	Metode Kuantitatif	88
3.2	Metodologi Perancangan.....	95
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN.....	97
4.1	Strategi Perancangan.....	97
4.1.1	<i>Concept</i>	97
4.1.2	<i>Design</i>	104
4.1.3	<i>Prototyping</i>	155
4.1.4	Media Sekunder.....	157
4.2	Analisis Alpha.....	167
4.2.1	Analisis Ilustrasi	167
4.2.2	Analisis Tipografi	168
4.2.3	Analisis <i>Layout & Interaktifitas</i>	169
4.2.4	Analisis <i>Narasi & Experience</i>	170
4.2.5	Hasil Perbaikan.....	170
4.3	Analisis Beta	185
4.3.1	Analisis Ilustrasi	185
4.3.2	Analisis Tipografi	186
4.3.3	Analisis <i>Layout & Interaktifitas</i>	187
4.3.4	Analisis <i>Narasi & Experience</i>	188
BAB V	PENUTUP.....	190
5.1	Simpulan	190
5.2	Saran	190
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvi

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	88
Tabel 3.2 Grafik Ketertarikan Belajar Sejarah.....	88
Tabel 3.3 Grafik Alasan Ketertarikan akan Sejarah.....	89
Tabel 3.4 Grafik Pengetahuan Target akan Cina Benteng.....	90
Tabel 3.5 Grafik Ketertarikan akan Asal-Usul Cina Benteng.....	90
Tabel 3.6 Grafik Alasan Ketertarikan akan Asal-Usul Cina Benteng.....	91
Tabel 3.7 Grafik <i>Game</i> Membantu Meningkatkan Minat Sejarah.....	91
Tabel 3.8 Grafik Jenis <i>Game</i> yang diinginkan Responden.....	92
Tabel 3.9 Grafik Faktor yang Membuat Responden Tertarik untuk Bermain <i>Game</i>	92
Tabel 3.10 Grafik Kesesuaian <i>Game 3D Visual Novel</i> untuk Memperkenalkan Asal-Usul Cina Benteng.....	93
Tabel 3.11 Grafik Perangkat yang Paling Sering Digunakan oleh Responden.....	93
Tabel 3.12 Grafik Perangkat yang Digunakan untuk Bermain <i>Game</i> oleh Responden.....	94
Tabel 3.13 Grafik Durasi Waktu Bermain <i>Game</i> oleh Responden.....	94
Tabel 3.14 Grafik Saran Responden untuk <i>Game 3D Visual Novel</i> Asal-Usul Cina Benteng.....	95
Tabel 4.1 Statistik Penggunaan Media Sosial di Indonesia.....	157
Tabel 4.2 Analisis Ilustrasi.....	167
Tabel 4.3 Analisis Tipografi.....	168
Tabel 4.4 Analisis <i>Layout</i> & Interaktifitas.....	169
Tabel 4.5 Analisis Narasi & <i>Experience</i>	170
Tabel 4.6 Analisis Beta Ilustrasi.....	186
Tabel 4.7 Analisis Beta Tipografi.....	187
Tabel 4.8 Analisis Beta <i>Layout</i> & Interaktifitas.....	187
Tabel 4.9 Analisis Beta Narasi & <i>Experience</i>	188

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Lines in Visual Novel “Fate Stay Night”</i>	6
Gambar 2.2 <i>Anime Face Shape</i>	7
Gambar 2.3 <i>RGB Color</i>	8
Gambar 2.4 <i>Color Wheel</i>	10
Gambar 2.5 <i>Value Scale of Gray in Mind Eclipse</i>	11
Gambar 2.6 <i>Blue, Gray, Yellow Value</i>	11
Gambar 2.7 <i>Two Tints of Red</i>	12
Gambar 2.8 <i>Monotone Color Example From “Persona 5 Royal”</i>	13
Gambar 2.9 <i>Red Monochromatic Color Example from “Fire Watch”</i>	13
Gambar 2.10 <i>Analogous Color Example from “What Remains of Edith Finch”</i> .	14
Gambar 2.11 <i>Complementary Color Example from “Golden Time”</i>	15
Gambar 2.12 <i>Split Complementary Color Example from “The Last of Us 2”</i>	15
Gambar 2.13 <i>Triads Color Example from “Cyberpunk 2077”</i>	16
Gambar 2.14 <i>Tetrads Color Example</i>	17
Gambar 2.15 <i>Textures Example from “Heroes of the Storm”</i>	18
Gambar 2.16 <i>Balance Example</i>	18
Gambar 2.17 <i>Trees, Nests, Stairs Structure</i>	19
Gambar 2.18 <i>Rounder Records CD Packaging Baby Wayne Ram DJ</i>	20
Gambar 2.19 <i>Wayne Thiebaud, Paint Cans 1990</i>	20
Gambar 2.20 <i>Richard Roth, Untitled 1983</i>	21
Gambar 2.21 <i>Predictable Principle</i>	22
Gambar 2.22 <i>Consistent Princile</i>	22
Gambar 2.23 <i>Responsive Principle</i>	23
Gambar 2.24 <i>Anatomy of Typeface</i>	24
Gambar 2.25 <i>Typeface Size Measurements</i>	26
Gambar 2.26 <i>Scale Example</i>	26
Gambar 2.27 <i>Humanist or Old Style Typeface</i>	27
Gambar 2.28 <i>Transitional Style Typeface</i>	28
Gambar 2.29 <i>Modern Style Typeface</i>	28
Gambar 2.30 <i>Egyptian or Slab Serif Typeface</i>	29
Gambar 2.31 <i>Humanist Sans Serif</i>	29
Gambar 2.32 <i>Transitional Sans Serif</i>	30
Gambar 2.33 <i>Geometric Sans Serif</i>	30
Gambar 2.34 <i>Typeface Families</i>	31
Gambar 2.35 <i>Typeface Superfamilies</i>	32
Gambar 2.36 <i>Kerning Example</i>	34
Gambar 2.37 <i>Tracking Example</i>	34
Gambar 2.38 <i>Line Spacing Example</i>	35

Gambar 2.39 <i>Centered Alignment Example</i>	36
Gambar 2.40 <i>Justified Alignment Example</i>	36
Gambar 2.41 <i>Flush Left /Ragged Right Alignment Example</i>	37
Gambar 2.42 <i>Flush Righy /Ragged Left</i>	37
Gambar 2.43 <i>Grid Components</i>	38
Gambar 2.44 <i>Single-Column Grid</i>	40
Gambar 2.45 <i>Two-Column Grid</i>	40
Gambar 2.46 <i>Multicolumn Grid</i>	41
Gambar 2.47 <i>Modular Grid</i>	41
Gambar 2.48 <i>Hierarchical Grid</i>	42
Gambar 2.49 <i>Pictorial Truth Example</i>	43
Gambar 2.50 <i>Conceptual Imagery Example</i>	43
Gambar 2.51 <i>Illustration for Information Example</i>	44
Gambar 2.52 <i>Illustration for Commentary Example</i>	45
Gambar 2.53 <i>Illustration for Storytelling Example</i>	45
Gambar 2.54 <i>Illustration for Persuasion Example</i>	46
Gambar 2.55 <i>Illustration for Identity Example</i>	46
Gambar 2.56 <i>User Scenario Example</i>	47
Gambar 2.57 <i>Multitouch Table in National Cowgirl Museum and Hall of Fame</i>	48
Gambar 2.58 <i>Evolution of U.S White House Website</i>	49
Gambar 2.59 <i>Hall of Ideas</i>	50
Gambar 2.60 <i>Krasnopolski`s Database Diagram</i>	52
Gambar 2.61 <i>Phone Interface</i>	56
Gambar 2.62 <i>Tablet Interface</i>	57
Gambar 2.63 <i>Lara Croft</i>	58
Gambar 2.64 <i>Kernels and Satellites</i>	61
Gambar 2.65 <i>Nodal Plot</i>	62
Gambar 2.66 <i>Modulated Plot</i>	63
Gambar 2.67 <i>Open Plot</i>	63
Gambar 2.68 <i>Wanita Cina Benteng</i>	64
Gambar 2.69 <i>Puing-Puing Kesultanan Banten</i>	65
Gambar 2.70 <i>Kaisar Qing</i>	65
Gambar 2.71 <i>Festival Peh Cun</i>	66
Gambar 2.72 <i>Kecap Benteng</i>	67
Gambar 2.73 <i>Kue Keranjang Cina Benteng</i>	68
Gambar 2.74 <i>Pakaian Adat Cina Benteng</i>	68
Gambar 2.75 <i>Generation Chart</i>	69
Gambar 3.1 <i>Expert Interview</i>	71
Gambar 3.2 <i>Audience Interview</i>	72
Gambar 3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	78

Gambar 3.4 Batik Peranakan.....	81
Gambar 3.5 Benteng Heritage Museum.....	82
Gambar 3.6 Persona 3	83
Gambar 3.7 The House in Fata Morgana.....	84
Gambar 3.8 Crouching Tiger, Hidden Dragon.....	85
Gambar 3.9 The Boat	86
Gambar 3.10 The King`s Man 3	87
Gambar 4.1 <i>Mainstream</i> Persona.....	98
Gambar 4.2 <i>Extreme</i> Persona.....	99
Gambar 4.3 <i>Mindmapping</i>	99
Gambar 4.4 <i>Mindmapping</i> Cerita Asal-Usul Cina Benteng.....	100
Gambar 4.5 <i>Mindmapping</i> Usia 17—21 Tahun.....	101
Gambar 4.6 <i>Mindmapping</i> Media Interaktif	101
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i>	103
Gambar 4.8 <i>Kernel & Satellite</i>	104
Gambar 4.9 Naskah Cerita	105
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i>	108
Gambar 4.11 <i>Art Style Reference</i> 1	110
Gambar 4.12 <i>Art Style Reference</i> 2.....	110
Gambar 4.13 <i>Art Style Reference</i> 3	111
Gambar 4.14 Fisiologi Tjen Tjie Lung	112
Gambar 4.15 Referensi Pendekatan Tjen TJie Lung Pertama	113
Gambar 4.16 <i>Value Painting</i> Pendekatan Pertama Tjen Tjie Lung.....	114
Gambar 4.17 Referensi Pendekatan Tjen TJie Lung Kedua.....	115
Gambar 4.18 <i>Value Painting</i> Pendekatan Kedua Tjen Tjie Lung.....	116
Gambar 4.19 <i>Value Painting</i> Pendekatan Final Tjen Tjie Lung.....	116
Gambar 4.20 Pewarnaan Tjen Tjie Lung	117
Gambar 4.21 Fisiologi Zheng He.....	118
Gambar 4.22 Referensi Zheng He.....	119
Gambar 4.23 <i>Value Painting</i> Zheng He.....	119
Gambar 4.24 Pewarnaan Zheng He	121
Gambar 4.25 Fisiologi Yongle.....	121
Gambar 4.26 Referensi Kaisar Yongle	122
Gambar 4.27 <i>Value Painting</i> Kaisar Yongle.....	122
Gambar 4.28 Pewarnaan Kaisar Yongle	123
Gambar 4.29 Referensi Art Style Environment.....	124
Gambar 4.30 Referensi Art Style Environment 2	125
Gambar 4.31 Referensi <i>Color Grading</i>	125
Gambar 4.32 Referensi <i>Emperor Room</i>	126
Gambar 4.33 Sketsa <i>Scene</i> Ruang Kaisar	127

Gambar 4.34 3d <i>Scene</i> Dari Ruang Kaisar	128
Gambar 4.35 Hasil <i>Render</i> Dari Ruang Kaisar	129
Gambar 4.36 Hasil Akhir Dari Ruangan Kaisar	130
Gambar 4.37 <i>Close Up</i> Ruangan Kaisar	130
Gambar 4.38 Referensi <i>Tea House</i>	131
Gambar 4.39 Sketsa <i>Scene Tea House</i>	131
Gambar 4.40 3D <i>Scene Tea House</i>	132
Gambar 4.41 <i>Render Tea House</i>	133
Gambar 4.42 Hasil Final <i>Tea House</i>	133
Gambar 4.43 <i>Close Up Tea House</i>	134
Gambar 4.44 Referensi Kapal	135
Gambar 4.45 Sketsa <i>Scene Kapal</i>	135
Gambar 4.46 3D <i>Scene Kapal</i>	136
Gambar 4.47 <i>Render Kapal</i>	137
Gambar 4.48 Hasil Final Kapal	137
Gambar 4.49 Lantai Kapal	138
Gambar 4.50 Layar Kapal	138
Gambar 4.51 Sketsa Aset <i>Environment</i>	139
Gambar 4.52 Finalisasi Aset <i>Environment</i>	140
Gambar 4.53 Referensi <i>User Interface</i>	141
Gambar 4.54 Referensi <i>User Interface 2</i>	141
Gambar 4.55 Referensi <i>Font Title</i>	142
Gambar 4.56 Proses Finalisasi <i>Font Judul</i>	143
Gambar 4.57 Referensi <i>Font Body Text</i>	144
Gambar 4.58 <i>Title</i>	145
Gambar 4.59 Sketsa <i>Icon Atribut</i>	146
Gambar 4.60 Sketsa <i>Icon Fitur</i>	147
Gambar 4.61 Finalisasi <i>Icon</i>	149
Gambar 4.62 <i>Grid</i>	150
Gambar 4.63 Referensi <i>Layout Home Page</i>	150
Gambar 4.64 <i>Wireframe Home Page dan Landing Page</i>	151
Gambar 4.65 Finalisasi <i>Home Page dan Landing Page</i>	151
Gambar 4.66 Referensi <i>Game Page</i>	152
Gambar 4.67 <i>Wireframe Game Page</i>	152
Gambar 4.68 Finaliasi <i>Game Page</i>	153
Gambar 4.69 Referensi <i>Inventory Page</i>	154
Gambar 4.70 <i>Wireframe Inventory Feature</i>	154
Gambar 4.71 Finaliasi <i>Inventory Feature</i>	155
Gambar 4.72 <i>Prototype Figma</i>	156
Gambar 4.73 <i>Prototype Day</i>	156

Gambar 4.74 Referensi Instagram Ads	158
Gambar 4.75 <i>Low Fidelity</i> Instagram Ads	158
Gambar 4.76 Finaliasi Instagram Ads.....	159
Gambar 4.77 Instagram Ads	159
Gambar 4.78 Facebook Ads.....	160
Gambar 4.79 <i>Low Fidelity</i> Youtube Ads	161
Gambar 4.80 Finaliasi Youtube Ads.....	161
Gambar 4.81 Youtube Ads.....	162
Gambar 4.82 <i>Low Fidelity</i> Play Store.....	162
Gambar 4.83 Finaliasi Play Store Ads	163
Gambar 4.84 Play Store Ads.....	163
Gambar 4.85 App Store Ads	164
Gambar 4.86 Referensi Kaos	165
Gambar 4.87 Sketsa Kaos	165
Gambar 4.88 Kaos.....	166
Gambar 4.89 Referensi Tambahan Tjen Tjie Lung	171
Gambar 4.90 Revisi <i>Value Painting</i> Tjen Tjie Lung	172
Gambar 4.91 Revisi Finalisasi Tjen Tjie Lung	173
Gambar 4.92 Referensi Tambahan Zheng He.....	173
Gambar 4.93 Revisi <i>Value Painting</i> Zheng He.....	174
Gambar 4.94 Revisi Finalisasi Zheng He	175
Gambar 4.95 Revisi <i>Value Painting</i> Yongle.....	175
Gambar 4.96 Revisi Finalisasi Yongle.....	176
Gambar 4.97 <i>Emperor Room</i> Revisi	177
Gambar 4.98 <i>Close Up Emperor Room</i> Yongle.....	177
Gambar 4.99 <i>Tea House</i> Revisi	178
Gambar 4.100 <i>Main Shot</i> Kapal Revisi.....	178
Gambar 4.101 Lantai Kapal Revisi.....	179
Gambar 4.102 Layar Kapal Revisi.....	179
Gambar 4.103 <i>Prototype</i> Revisi.....	180
Gambar 4.104 Referensi Tambahan <i>Home Page</i>	181
Gambar 4.105 Revisi <i>Home Page</i>	182
Gambar 4.106 Revisi <i>Landing Page</i>	183
Gambar 4.107 Revisi <i>Wallpaper</i>	184
Gambar 4.108 Pengaturan.....	185

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xvi
Lampiran B Transkrip Sarah Rahmania Hanif S.Kom.	xvi
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan Devan Johandi.....	xvi
Lampiran D Transkrip FGD.....	xvi
Lampiran E Naskah Cerita.....	xvi
Lampiran F Bimbingan	xvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA