

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI *MOB*
MENTALITY DALAM MEDIA SOSIAL UNTUK
DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Filbert Lee
00000034697

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

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI *MOB*
MENTALITY DALAM MEDIA SOSIAL UNTUK
DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Filbert Lee
0000034697

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Filbert Lee
Nomor Induk Mahasiswa : 00000034697
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI *MOB MENTALITY* DALAM MEDIA SOSIAL UNTUK DEWASA AWAL

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, 8 Juni 2023

UMMA



(Filbert Lee)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI *MOB MENTALITY* DALAM MEDIA SOSIAL UNTUK DEWASA AWAL

Oleh

Nama : Filbert Lee
NIM : 00000034697
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

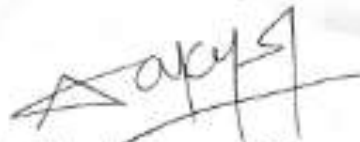
Telah diujikan pada hari Rabu, 21 Juni 2023

Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardiles Akyuwen, M. Sn.
0323067804/E067811

Penguji



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

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/E071279

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 : Filbert Lee
NIM : 00000034697
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/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 MENGENAI *MOB MENTALITY* DALAM MEDIA SOSIAL UNTUK DEWASA AWAL

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, 8 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Filbert Lee)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena diberikannya kesempatan atas kelancaran dalam penulisan laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Media Interaktif Mengenai *Mob Mentality* Dalam Media Sosial untuk Dewasa Awal” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Mob mentality adalah sebuah mentalitas yang mendorong seseorang untuk mengikuti kelompok massa tanpa memperhatikan pendapat sendiri. Seiringnya waktu, mentalitas tersebut juga telah merambat ke dalam dunia maya, dimana perlakuan seperti *hate speech* dan *cancel culture* yang muncul akibat dari perilaku *mob mentality* menyebar luas. Perancangan ini penulis lakukan sebagai upaya untuk menunjukkan dampak yang dapat terjadi bila seseorang menjadi korban dari perilaku tersebut. Perancangan juga dilakukan sebagai bentuk kontribusi penulis kepada pengguna internet sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Perancangan Tugas Akhir serta laporan ini dapat dengan lancar ditulis dengan bantuan dari banyak pihak. Dengan sepuh hati, penulis 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 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. Edo Tirtadarma, S.Ds, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Sonny Tirta Luzanil, M. Psi., sebagai psikolog yang telah bersedia untuk membantu penulis meluaskan dan menambah wawasan secara profesional dalam topik yang penulis angkat.

6. Sangkara Nararya Astabidasa, sebagai praktisi dari PT Komunikasi Kreatif Global yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan desain kepada yang nantinya akan menjadi karya penulis.
7. Jeremy, sebagai narasumber yang telah bersedia untuk terbuka tentang pengalaman terkait *mob mentality* dan memiliki keberanian untuk tidak takut untuk berbagi pengalamannya demi kebaikan bersama.
8. I, sebagai narasumber yang juga telah bersedia untuk terbuka tentang pengalaman terkait *mob mentality* kepada penulis walau diikuti sedikit keraguan.
9. Teman-teman dan kekasih yang sudah membantu penulis dalam pelengkapan data dan menemani saat penulis sedang terhalangi tantangan.
10. Ibu, Ayah, dan Adik yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap, dengan media interaktif yang penulis rancang, dapat mengurangi dampak dari perilaku *mob mentality* di dalam internet demi mewujudkan lingkungan yang lebih baik untuk bersosialisasi secara digital.

Tangerang, 8 Juni 2023

UMMN



(Filbert Lee)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI *MOB*
MENTALITY DALAM MEDIA SOSIAL UNTUK**

DEWASA AWAL

(Filbert Lee)

ABSTRAK

Mob mentality adalah sebuah mentalitas yang mendorong seseorang untuk mengikuti kelompok massa tanpa bertanya apakah perilaku tersebut benar atau tidak. Di jaman sekarang, hal tersebut sering terjadi di dunia maya, dimana informasi yang belum tentu benar bisa mendorong gerakan netizen untuk menargetkan individu atau kelompok tertentu hingga mencelakakan karir atau bahkan nyawa mereka. Gerakan tersebut dikenal dengan nama *cancel culture*. Padahal, dampak dari *mob mentality* tersebut dapat dikurangi bila pengguna internet bersedia untuk meluangkan waktu sedikit saja untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Namun, karena dampak yang cenderung satu arah, sering kali pengguna internet tidak merasakan konsekuensi dari apa yang mereka lakukan dan kemudian mengulangi perilaku tersebut. Maka dari itu, diperlukan perancangan sebuah media interaktif agar dapat menunjukkan dampak dari *mob mentality*, berdasarkan metode perancangan oleh Julia Griffrey dalam bukunya berjudul *Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice*. Penulis berharap dengan perancangan ini, pengguna internet dapat lebih bersimpati dan memiliki moral ketika bersosialisasi di dalam media sosial.

Kata kunci: *Mob mentality*, internet, media sosial, konsekuensi

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 REGARDING MOB
MENTALITY ON SOCIAL MEDIA FOR YOUNG ADULTS***

(Filbert Lee)

ABSTRACT (English)

Mob mentality is a type of mentality that pushes an individual to follow the crowd without questioning whether or not it is acceptable. Nowadays, such mentality often surfaces in the digital world, where information of unknown sources encourage netizens for targeting certain individuals or groups to the point of damaging their careers and lives. That movements is now commonly known as cancel culture. The consequences could have been lessened if internet users were willing to give a small amount of their time to check the integrity of those informations received. However, due to the one-way nature of the consequences, internet users are likely to miss the impact of what they've done to the victims and end up repeating said actions. Which is why there is a need for an interactive media to raise awareness and to show those negative impacts and consequences of mob mentality, based on Julia Griffrey's book titled Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice. Hopefully, internet users would be more sympathetic and act more morally when socializing in social media.

Keywords: *Mob mentality, internet, social media, consequences*

U M N
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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Visual	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.1.1 Titik (<i>Point</i>)	6
2.1.1.2 Garis (<i>Line</i>)	7
2.1.1.3 Bentuk (<i>Plane/Shape</i>)	7
2.1.1.4 Volume	8
2.1.1.5 Tekstur (<i>Texture</i>)	8
2.1.1.6 Warna (<i>Color</i>)	9
2.1.2 Prinsip Desain	17
2.1.2.1 <i>Frame</i>	17
2.1.2.2 Kontras (<i>Constrast</i>)	18
2.1.2.3 Ritme (<i>Rhythm</i>)	18
2.1.2.4 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	18

	2.1.2.5	Proporsi (<i>Proportion</i>)	19
2.1.3		Terminologi Tambahan	19
	2.1.3.1	Gerakan (<i>Movement</i>).....	19
	2.1.3.2	Pusat Perhatian (<i>Center of Interest</i>).....	20
	2.1.3.3	Skala (<i>Scale</i>).....	21
	2.1.3.4	Ruang (<i>Spaciality</i>)	21
	2.1.3.5	Perspektif (<i>Perspective</i>).....	22
	2.1.3.6	Konteks (<i>Context</i>)	22
	2.1.3.7	<i>Unity</i>	23
	2.1.3.8	Perbedaan Budaya	23
2.2		Media Informasi	23
	2.2.1	Internet.....	24
	2.2.2	Media Sosial.....	24
	2.2.3	Fungsi Media Informasi	26
	2.2.3.1	Hiburan	26
	2.2.3.2	Edukasi.....	27
	2.2.4	Media Interaktif	27
	2.2.4.1	Prinsip Media Interaktif.....	28
	2.2.4.2	<i>Usability</i>	29
	2.2.4.3	<i>User Interface</i>	30
	2.2.4.4	<i>User Experience</i>	31
2.3		<i>Storytelling</i>	32
	2.3.1	Ilustrasi	35
	2.3.1.1	Jenis Ilustrasi.....	35
	2.3.1.2	<i>Art Direction</i>	40
	2.3.1.3	Ilustrasi Sebagai Sarana <i>Storytelling</i>	40
	2.3.2	<i>Character Design</i>	41
	2.3.2.1	Proses <i>Character Design</i>	44
	2.3.2.2	<i>Shape Theory</i>	47
2.4		<i>Mob Mentality</i>	50
	2.4.1	<i>Hate Speech</i>	51
	2.4.2	<i>Cancel Culture</i>	53

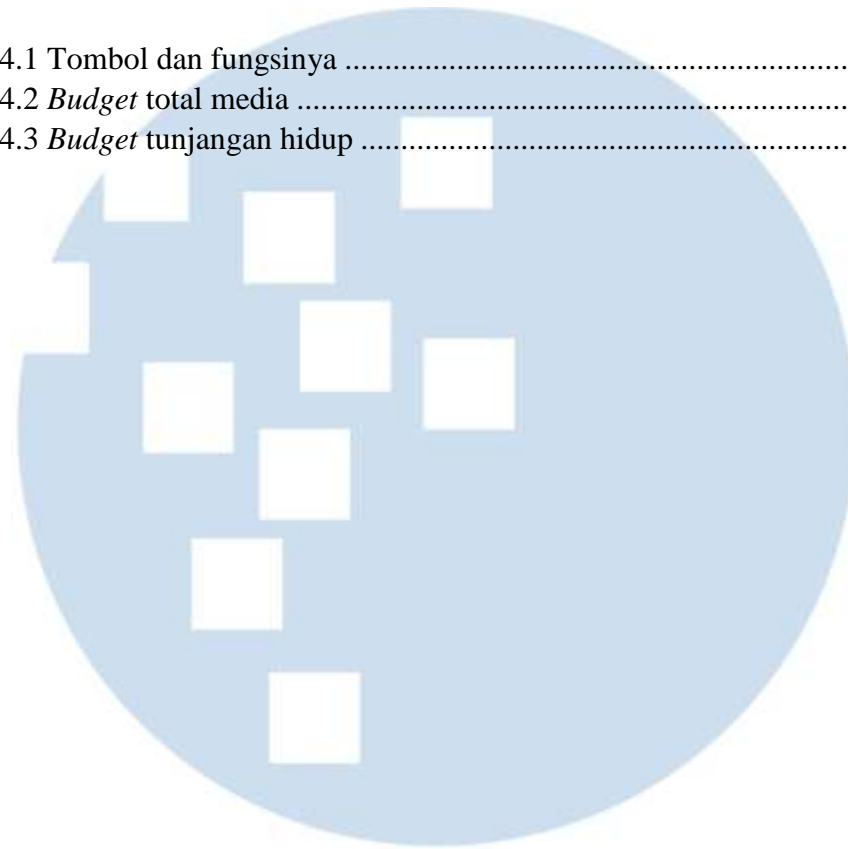
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	55
3.1 Metodologi Penelitian	55
3.1.1 Metode Kualitatif	55
3.1.2 Metode Kuantitatif.....	67
3.1.2.1 Kesimpulan Kuesioner	82
3.1.3 Studi Referensi	83
3.1.3.1 Mr. Hiiragi's Homeroom.....	83
3.1.3.2 KIDS.....	85
3.1.3.3 BRB	89
3.1.3.4 Derren Brown: Remote Control	91
3.1.3.5 Kesimpulan Studi Referensi.....	93
3.2 Metodologi Perancangan	94
3.2.1 Definisi.....	94
3.2.2 Desain Proyek	95
3.2.3 Produksi Proyek	97
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	98
4.1 Strategi Perancangan.....	98
4.1.1 Definisi.....	98
4.1.1.1 Market Research	98
4.1.1.2 User Research.....	99
4.1.1.3 Visual Research	101
4.1.2 Desain Proyek	126
4.1.2.1 Flowchart.....	126
4.1.2.2 Wireframe/Sketches	128
4.1.2.3 User Scenario	131
4.1.2.4 Interface Design	132
4.1.2.5 Prototype	142
4.2 Analisis Alpha.....	144
4.2.1 Analisis Konten	144
4.2.2 Analisis Interaktivitas.....	147
4.2.3 Analisis Visual	150
4.2.4 Hasil Perbaikan	152

4.2.4.1	Konten	152
4.2.4.2	Interaktivitas	154
4.2.4.3	Visual	157
4.3	Analisis Beta	160
4.3.1	Analisis Desain	160
4.3.2	Analisis Beta Test	179
4.4	<i>Budgeting</i>	184
BAB V PENUTUP		186
5.1	Simpulan	186
5.2	Saran	187
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tombol dan fungsinya	124
Tabel 4.2 <i>Budget</i> total media	185
Tabel 4.3 <i>Budget</i> tunjangan hidup	185



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik	6
Gambar 2.2 Jenis garis	7
Gambar 2.3 Ketebalan garis	7
Gambar 2.4 Bentuk-bentuk sederhana	7
Gambar 2.5 Kubus	8
Gambar 2.6 Tekstur halus	9
Gambar 2.7 Tekstur kasar	9
Gambar 2.8 <i>Color wheel</i>	10
Gambar 2.9 Aspek-aspek warna	12
Gambar 2.10 Warna monoton	13
Gambar 2.11 Warna monokromatik	13
Gambar 2.12 Warna analog	14
Gambar 2.13 Warna komplementer	14
Gambar 2.14 Warna <i>split complementary</i>	15
Gambar 2.15 Warna <i>triads</i>	15
Gambar 2.16 Warna <i>tetrads</i>	16
Gambar 2.17 CMYK (kiri) dan RGB (kanan)	17
Gambar 2.18 Keseimbangan simetris (kiri) dan tidak simetris (kanan)	18
Gambar 2.19 Proposi dalam <i>golden ratio</i>	19
Gambar 2.20 Ritme dan gerakan	20
Gambar 2.21 Pusat perhatian	21
Gambar 2.22 Skala	21
Gambar 2.23 Ilustrasi editorial	36
Gambar 2.24 Ilustrasi periklanan	36
Gambar 2.25 Ilustrasi konsep	37
Gambar 2.26 Ilustrasi <i>fashion</i>	38
Gambar 2.27 Ilustrasi teknis	38
Gambar 2.28 Infografis	39
Gambar 2.29 Ilustrasi paket	39
Gambar 2.30 Ilustrasi sketsa	40
Gambar 2.31 Siluet	42
Gambar 2.32 Palet warna	43
Gambar 2.33 <i>Exaggeration</i> pada struktur muka	44
Gambar 2.34 Bentuk dasar lingkaran	48
Gambar 2.35 Bentuk dasar persegi	49
Gambar 2.36 Bentuk dasar segitiga	49
Gambar 2.37 Topik 1-6	52
Gambar 2.38 Topik 7-12	52
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara	56
Gambar 3.2 Dokumentasi wawancara	59
Gambar 3.3 Dokumentasi wawancara	62

Gambar 3.4 Dokumentasi wawancara.....	64
Gambar 3.5 <i>Pie chart</i> usia.....	68
Gambar 3.6 <i>Pie chart</i> jenis kelamin.....	69
Gambar 3.7 <i>Pie chart</i> domisili.....	69
Gambar 3.8 <i>Pie chart</i> pekerjaan.....	70
Gambar 3.9 <i>Pie chart</i> pengeluaran.....	70
Gambar 3.10 <i>Pie chart</i> penggunaan internet.....	71
Gambar 3.11 <i>Bar chart</i> penggunaan internet.....	71
Gambar 3.12 <i>Bar chart</i> media sosial yang paling banyak dipakai.....	72
Gambar 3.13 <i>Pie chart</i> pengecekan informasi.....	72
Gambar 3.14 <i>Bar chart</i> pembagian informasi.....	73
Gambar 3.15 <i>Pie chart</i> kesadaran tentang <i>mob mentality</i>	73
Gambar 3.16 <i>Pie chart</i> kesadaran tentang perilaku sendiri terkait <i>mob mentality</i>	74
Gambar 3.17 Pendapat responden terkait <i>mob mentality</i>	74
Gambar 3.18 <i>Pie chart</i> kesadaran tentang <i>cancel culture</i>	75
Gambar 3.19 <i>Pie chart</i> pendapat responden terhadap <i>cancel culture</i>	75
Gambar 3.20 <i>Bar chart</i> munculnya <i>cancel culture</i> di media sosial.....	76
Gambar 3.21 <i>Pie chart</i> reaksi responden terhadap kejadian <i>cancel culture</i>	76
Gambar 3.22 <i>Pie chart</i> pengalaman responden terkait <i>cancel culture</i>	77
Gambar 3.23 <i>Pie chart</i> pengalaman responden terkait <i>hate speech</i>	77
Gambar 3.24 <i>Pie chart</i> penerimaan <i>mob mentality</i>	78
Gambar 3.25 <i>Pie chart</i> kepentingan kesadaran atas <i>mob mentality</i>	79
Gambar 3.26 <i>Pie chart</i> terkait diangkatnya <i>mob mentality</i> dalam media.....	79
Gambar 3.27 <i>Bar chart</i> daftar media sosial yang mengangkat topik <i>mob mentality</i>	80
Gambar 3.28 <i>Bar chart</i> daftar media sosial yang efektif untuk mengangkat topik <i>mob mentality</i>	80
Gambar 3.29 <i>Pie chart</i> ketertarikan responden terhadap topik <i>mob mentality</i>	81
Gambar 3.30 <i>Pie chart</i> preferensi konten media.....	81
Gambar 3.31 <i>Pie chart</i> preferensi bahasa.....	82
Gambar 3.32 Mr. Hiiragi's Classroom.....	83
Gambar 3.33 KIDS.....	85
Gambar 3.34 Konsep dan desain karakter.....	86
Gambar 3.35 Adegan pertama.....	86
Gambar 3.36 Adegan 2 kelompok lari berlawanan arah.....	87
Gambar 3.37 Adegan saling menunjuk.....	87
Gambar 3.38 Adegan isolasi.....	88
Gambar 3.39 BRB.....	89
Gambar 3.40 <i>Behind the scenes</i> proses animasi.....	90
Gambar 3.41 Derren Brown: Remote Control.....	91
Gambar 3.42 Penonton dengan topeng.....	91
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	100
Gambar 4.2 <i>Mindmap visual</i>	101

Gambar 4.3 <i>Inspiration</i>	104
Gambar 4.4 <i>Omori</i>	104
Gambar 4.5 <i>Bad Dream: Coma</i>	105
Gambar 4.6 <i>Bad Dream: Coma</i>	105
Gambar 4.7 <i>Storytime Animators</i>	106
Gambar 4.8 <i>TheOddIsOut</i>	106
Gambar 4.9 <i>Detective Conan</i>	107
Gambar 4.10 <i>Nothing You Could Say</i>	108
Gambar 4.11 Sketsa Layar laptop Naranda.....	111
Gambar 4.12 Layar laptop Naranda	112
Gambar 4.13 Sketsa Layar laptop Naranda.....	112
Gambar 4.14 Layar HP Kastell	113
Gambar 4.15 Sketsa <i>Floormap</i> Kamar Kastell	114
Gambar 4.16 Kamar tidur Kastell	114
Gambar 4.17 Sketsa awal Naranda (atas) dan Kastell (bawah)	116
Gambar 4.18 Naranda	117
Gambar 4.19 Sketsa kamar Naranda.....	117
Gambar 4.20 Kastell.....	119
Gambar 4.21 Logo <i>default</i>	121
Gambar 4.22 Alternatif 1	122
Gambar 4.23 Alternatif 2	122
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i> cerita	127
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> dan <i>Grid</i> Laptop Naranda.....	128
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> dan <i>Grid</i> HP Kastell	129
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> dan <i>Grid Dialogue Box</i>	129
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> dan <i>Grid</i> Kamar Kastell	130
Gambar 4.29 <i>Rule of Thirds</i> Kastell dan Naranda	131
Gambar 4.30 <i>User Journey</i>	132
Gambar 4.31 <i>Prototype Title Screen</i>	133
Gambar 4.32 <i>Prototype Mouse</i>	134
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> Naranda.....	135
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> media sosial laptop	136
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> media sosial HP	137
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> kamar Kastell.....	138
Gambar 4.37 <i>Prototype minigame</i>	139
Gambar 4.38 <i>Prototype ending</i>	140
Gambar 4.39 <i>Mood points</i>	141
Gambar 4.40 Kondisi <i>mood points</i> yang berbeda-beda	141
Gambar 4.41 Tampilan <i>prototype</i>	143
Gambar 4.42 Analisis konten.....	144
Gambar 4.43 Analisis konten.....	145
Gambar 4.44 Analisis konten.....	145
Gambar 4.45 Analisis konten.....	146

Gambar 4.46 Analisis konten.....	146
Gambar 4.47 Analisis interaktivitas.....	147
Gambar 4.48 Analisis interaktivitas.....	148
Gambar 4.49 Analisis interaktivitas.....	148
Gambar 4.50 Analisis interaktivitas.....	149
Gambar 4.51 Analisis visual.....	150
Gambar 4.52 Analisis visual.....	150
Gambar 4.53 Analisis visual.....	151
Gambar 4.54 Analisis visual.....	151
Gambar 4.55 Transisi sebelum revisi.....	152
Gambar 4.56 Transisi Kastell.....	153
Gambar 4.57 Transisi Naranda.....	154
Gambar 4.58 Media sosial laptop sebelum revisi.....	154
Gambar 4.59 Media sosial laptop setelah revisi.....	155
Gambar 4.60 Area aktif klik sebelum (atas) dan sesudah (bawah), divisualisasikan dengan <i>outline</i> warna merah.....	156
Gambar 4.61 Perbedaan <i>lineart</i> sebelum (atas) dan sesudah (bawah).....	157
Gambar 4.62 Perbedaan <i>lineart</i> sebelum (atas) dan sesudah (bawah).....	158
Gambar 4.63 Perbedaan <i>lineart</i> sebelum (atas) dan sesudah (bawah).....	159
Gambar 4.64 <i>Title screen</i> final.....	161
Gambar 4.65 <i>Disclaimer</i>	162
Gambar 4.66 Transisi bagian cerita.....	163
Gambar 4.67 Tampilan ilustrasi dengan instruksi.....	164
Gambar 4.68 Tampilan ilustrasi dengan dialog.....	164
Gambar 4.69 Media sosial laptop final.....	165
Gambar 4.70 Media sosial laptop dalam postingan.....	165
Gambar 4.71 HP Kastell final.....	167
Gambar 4.72 Fitur foto.....	168
Gambar 4.73 Media sosial HP final.....	168
Gambar 4.74 Kolom komentar.....	169
Gambar 4.75 Kamar Kastell final.....	170
Gambar 4.76 Kamar Kastell final.....	171
Gambar 4.77 <i>Minigame</i> final.....	172
Gambar 4.78 <i>Good ending</i>	173
Gambar 4.79 <i>Bad ending</i>	174
Gambar 4.80 <i>Worst ending</i>	175
Gambar 4.81 <i>Instagram feeds</i>	176
Gambar 4.82 <i>Instagram story</i>	178
Gambar 4.83 <i>Youtube pop-up ads</i>	179
Gambar 4.84 Dokumentasi wawancara Beta Test.....	180

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Turnitin	xxi
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xxv
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Prototype Day</i>	xxxvi
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Prototype Day</i>	lvii
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	xliv
Lampiran G Transkrip Wawancara Beta Test.....	lxvi

