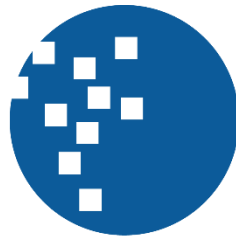


**PERANCANGAN VISUAL NOVEL TENTANG *SOCIAL*
ANXIETY DISORDER UNTUK DEWASA MUDA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Marcella Tyoes Huibu

0000033699

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

PERANCANGAN VISUAL NOVEL TENTANG *SOCIAL*

***ANXIETY DISORDER* UNTUK DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Marcella Tyoes Huihu

0000033699

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marcella Tyoes Huibu

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033699

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN VISUAL NOVEL TENTANG *SOCIAL ANXIETY DISORDER* UNTUK DEWASA MUDA

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, 9 Juni 2023



(Marcella Tyoes Huibu)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN VISUAL NOVEL TENTANG *SOCIAL ANXIETY DISORDER* UNTUK DEWASA MUDA

Oleh

Nama : Marcella Tyoes Huibu
NIM : 00000033699
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 26 Juni 2023
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Nadia Mahanmi, M.Ds.
0416038705/E039375

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Woliando, 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 : Marcella Tyoes Huibu
NIM : 00000033699
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : 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 TENTANG *SOCIAL ANXIETY DISORDER* UNTUK DEWASA MUDA

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, 9 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Marcella Tyoes Huibu)

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 atas berkat yang Ia berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Visual Novel tentang *Social Anxiety Disorder* untuk Dewasa Muda”. 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 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. Ester Anggun, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini. Beliau membantu penulis selama pengerjaan Tugas Akhir, dari awal hingga akhir, dan tidak pernah gagal untuk memotivasi penulis dan teman-teman bimbingannya. Tidak hanya itu, terkadang beliau juga menemani penulis dan teman-teman bimbingannya dalam Discord Call sampai larut malam dan sering *check up* tentang progress kita, sekaligus menjawab semua pertanyaan yang mereka tanyakan kepadanya. Beliau juga sudah bersabar, sesabar-sabarnya, selama Bimbingan Wajib Sidang, dengan tetap menemani penulis dan teman-temannya hingga larut malam di kampus, dan tetap memberi arahan kepada mereka.
5. F.X. Albino Prasodjo, S.Psi., M.Si., Psi. dari Rumah Sakit Bethsaida sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu untuk wawancara bersama penulis.
6. Kelompok bimbingan penulis, *also known as* Ruang Reog, yang telah menemani penulis dalam suka dan duka perancangan tugas akhir penulis. Tanpa mereka, penulis akan stress berat dalam 1 semester yang penulis jalankan untuk mengerjakan tugas akhir. Warga Ruang Reog yang selalu hadir dalam call Discord melingkupi, Christian Andreas, Joshua, Kallista

Anselina, Maria Felicia, dan Tiffany Kosasih. Mereka yang setiap malam menemani penulis untuk ‘mereog’ bareng selama pekerjaan Tugas Akhir. Selain mereka, terdapat juga Melvy Eka Putri, yang sering memberi asupan dan juga memiliki kasih sayang yang sama terhadap karakter kesayangan penulis, Arina Pramudita Yohalim, Hans Chayadi Sutanto, dan Kevin Yusran.

7. Teman dekat penulis sejak SMP yaitu, Vivian Yong, Beatrice Wiguna, Erika Arta Mirano, Sharon Regina, Gabrielle Jessica, Jocelyn Alexander Lim, dan Vanessa Lim Yue Yun. Mereka membantu penulis untuk mencoba *prototype* dan menyebar kuesioner penulis.
8. Teman kuliah penulis sejak semester satu yaitu, Keysha Andrea, Lie ie Wui, Virgina Wedyanti, dan Abilio Tantra.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Karakter kesayangan dan tercinta penulis, yaitu Kabukimono/ Kunikuzushi/ Scaramouche/ Wanderer dari game Genshin Impact yang memberi penulis semacam kewarasan, ketenangan, dan juga motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhirnya.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi manfaat kepada orang lain, baik untuk mahasiswa/i yang akan mengangkat topik yang sama, dan masyarakat sekitar.

Tangerang, 9 Juni 2023



(Marcella Tyoes Huibu)

PERANCANGAN VISUAL NOVEL TENTANG *SOCIAL ANXIETY DISORDER* UNTUK DEWASA MUDA

Marcella Tyoes Huibu

ABSTRAK

Social Anxiety Disorder (SAD) adalah salah satu gangguan kecemasan umum yang dialami orang. Gangguan ini memengaruhi tindakan seseorang dalam situasi sosial, di mana mereka akan merasakan penilaian terus-menerus dari orang-orang di sekitarnya. Meskipun SAD muncul pada masa kanak-kanak, tetapi seseorang hanya dapat didiagnosis mengidap SAD setelah mereka mencapai usia dewasa. Meskipun gangguan ini umum terjadi, masih terdapat kesalahpahaman di masyarakat tentang penderita SAD. Mereka dianggap sebagai orang-orang yang memiliki kepribadian introvert, pemalu atau anti sosial, padahal tidak demikian. Tidak hanya itu, di Indonesia sendiri, mencari bantuan psikolog dianggap tidak bersyukur hal-hal yang diberikan dalam hidup. Tuduhan ini mencegah mereka yang menderita SAD untuk berhenti mencari bantuan dari luar, meskipun bantuan itu sangat penting bagi mereka untuk mengendalikan SAD mereka. Menggunakan metodologi desain oleh Toiya Kristen Finley dalam bukunya, “*Branching Story, Unlocked Dialogue Designing and Writing Visual Novels*”, penulis berupaya merancang novel visual tentang Gangguan Kecemasan Sosial untuk dewasa muda untuk mendidik mereka yang menderita SAD dan mereka yang tidak tentang gangguan itu sendiri.

Kata kunci: *Social Anxiety Disorder*, Visual Novel, Psikologis

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING A VISUAL NOVEL ABOUT SOCIAL ANXIETY
DISORDER FOR YOUNG ADULTS**

Marcella Tyoes Huibu

ABSTRACT (English)

Social Anxiety Disorder (SAD) is one of the common anxiety disorders that people experience. This disorder affects how someone acts in a social situation, where they will feel the constant judgement of those around them. Even though SAD appears during childhood, but one can only be diagnosed as having SAD once they have reached adulthood. Even though this disorder is common, they are still misconceptions in society about those with SAD. They are deemed as people who have an introverted or shy personality, or anti-social, when it is none of those. Not only that, in Indonesia itself, seeking outside help from psychologist is deemed as them not being grateful for the things they are given in life. These accusations prevent those with SAD to stop seeking outside help, even though those help could be essential to them controlling their SAD. Using the design methodology by Toiya Kristen Finley in her book, “Branching Story, Unlocked Dialogue Designing and Writing Visual Novels”, the author sought out to design a visual novel about Social Anxiety Disorder for young adults to educate both those with SAD and those without about the disorder itself.

Keywords: *Social Anxiety Disorder, Visual Novel, Psychology*

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 GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	21
2.2 <i>Social Anxiety Disorder</i>	30
2.2.1 Penyebab <i>Social Anxiety Disorder</i>	30
2.2.2 Dampak <i>Social Anxiety Disorder</i>	31
2.2.3 Penanganan <i>Social Anxiety Disorder</i>	31
2.2.4 Masyarakat dan Penyakit Mental	32
2.2.5 Hubungan Stigma dan Dewasa Awal	32
2.3 <i>Digital Storytelling</i>	33
2.3.1 Jenis-jenis Cerita	34
2.3.2 Pendekatan Proses Produksi dalam <i>Digital Storytelling</i>	36
2.4 Visual Novel	37

2.4.1 Genre Visual Novel.....	38
2.4.2 Penulisan dalam Visual Novel	41
2.4.3 Aset dalam Visual Novel	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	55
3.1 Metodologi Penelitian.....	55
3.1.1 Metodologi Kualitatif	55
3.1.2 Kuesioner	57
3.2 Studi Eksisting	61
3.2.1 SAD RPG.....	61
3.2.2 OMORI.....	64
3.3 Kesimpulan	68
3.4 Metodologi Perancangan	69
3.4.1 <i>Narrative Design</i>	69
3.4.2 <i>Branching Narratives</i>	70
3.4.3 <i>Choice and Consequence</i>	72
3.4.4 <i>Character Development and Routes</i>	73
3.4.5 <i>Choosing Your Words Carefully</i>	74
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	77
4.1 Strategi Perancangan	77
4.1.1 <i>Narrative Design</i>	77
4.1.2 <i>Branching Narratives</i>	81
4.1.3 <i>Choice and Consequence</i>	83
4.1.4 <i>Character Development and Routes</i>	85
4.1.5 <i>Choosing Your Words Carefully</i>	98
4.1.6 Hasil Perancangan	99
4.1.7 Media Sekunder	112
4.1.8 Analisis <i>Alpha</i>	114
4.2 Analisis <i>Beta</i>	120
4.2.1 Analisis Alur Cerita.....	121
4.2.2 Analisis <i>Interface</i>	121
4.2.3 Analisis Visual dan UI.....	122
4.3 <i>Budgeting</i>	123

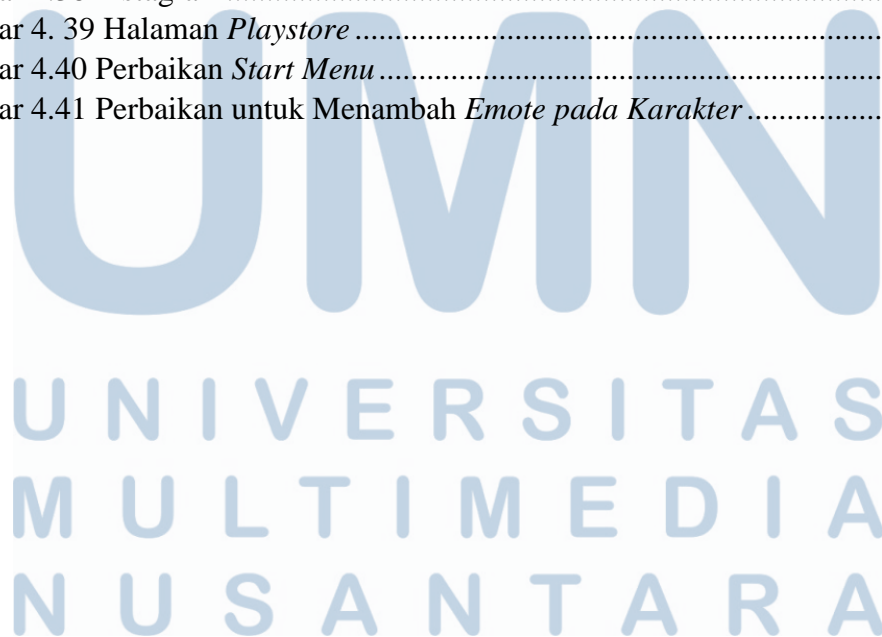
BAB V PENUTUP	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xx



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Garis	6
Gambar 2.2 Ilustrasi Warna Dingin	9
Gambar 2.3 Ilustrasi Warna Hangat	10
Gambar 2.4 Ilustrasi Gina Garavalia.....	11
Gambar 2.5 Ilustrasi Monokromatik	12
Gambar 2.6 Ilustrasi Analogus Sel Tanaman.....	12
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Triadic</i>	13
Gambar 2.8 Ilustrasi <i>Complementary</i>	14
Gambar 2.9 Ilustrasi dengan <i>Symmetrical Balance</i>	23
Gambar 2. 10 Ilustrasi dengan <i>Asymmetrical Balance</i>	24
Gambar 2.11 <i>Emphasis by Contrast</i>	28
Gambar 2.12 <i>Emphasis by Isolation</i>	28
Gambar 2.13 <i>Emphasis by Placement</i>	29
Gambar 2.14 <i>Shape Language</i> Desain Karakter	51
Gambar 3.1 Wawancara dengan F.X. Albino Prasodjo, S.Psi., M.Si., Psi.	56
Gambar 3.2 Total Responden Kuesioner	58
Gambar 3.3 Umur Responden.....	58
Gambar 3.4 Pengetahuan Responden tentang SAD	59
Gambar 3.5 Cara Responden mengetahui SAD	59
Gambar 3.6 Perangkat yang sering dipakai responden	60
Gambar 3.7 Media interaktif yang digemari responden.....	61
Gambar 3. 8 SAD RPG: A Social Anxiety Role Playing Game	62
Gambar 3.9 Informasi SAD RPG dari Platform Steam	63
Gambar 3.10 OMORI.....	64
Gambar 3.11 Omori dan Teman-temannya di Headspace	66
Gambar 3.12 Sunny dan Teman-temannya di Faraway Town.....	67
Gambar 3. 13 Sunny melawan SOMETHING.....	67
Gambar 3.14 Omori melawan SOMETHING	68
Gambar 4.1 Coret-coretan Awal untuk Menentukan Latar Tempat	78
Gambar 4.2 Catatan untuk <i>Storyline</i>	78
Gambar 4.3 Catatan untuk beberapa Aspek Visual Novel.....	79
Gambar 4.4 <i>User Persona</i>	80
Gambar 4.5 <i>Mindmap</i>	80
Gambar 4.6 <i>Flowchart Storyline</i>	82
Gambar 4.7 <i>Moodboard Visual</i>	85
Gambar 4 8 <i>Moodboard MC</i>	86
Gambar 4.9 Sketsa Awal MC dengan beberapa Catatan	86
Gambar 4.10 Sketsa Awal MC dengan Beberapa Rambut Alternatif.....	87
Gambar 4.11 Sketsa MC	88
Gambar 4.12 Ekspresi Arthur	89

Gambar 4. 13 Sketsa Karakter Pendukung	89
Gambar 4.14 Sketsa Kedua Anak Magang	90
Gambar 4.15 Karakter Pendukung dan Orang Terdekat MC.....	91
Gambar 4.16 Rekan Kerja MC.....	92
Gambar 4. 17 Penumpang Bis yang Ditemui MC.....	93
Gambar 4.18 Socks	94
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Visual Novel di Figma.....	99
Gambar 4. 20 <i>Start Menu</i>	100
Gambar 4.21 <i>Extras Menu</i>	100
Gambar 4.22 Tampilan Visual Pertama di Skenario 1	101
Gambar 4.23 Visual Pilihan Pertama pada Skenario 1	102
Gambar 4. 24 Pilihan Kedua pada Skenario Pertama	103
Gambar 4.25 ‘Pilihan’ Ketiga pada Skenario Pertama	103
Gambar 4.26 Pilihan Keempat pada Skenario Pertama	104
Gambar 4. 27 Pilihan Pertama untuk Skenario Kedua.....	105
Gambar 4. 28 Pilihan Kedua untuk Skenario Kedua	105
Gambar 4. 29 Pilihan Ketiga untuk Skenario Kedua	106
Gambar 4.30 ‘Pilihan’ ketika <i>User</i> Memilih untuk Membiarkan Dompet	107
Gambar 4.31 Pilihan pertama pada skenario ketiga.....	107
Gambar 4.32 Pilihan Kedua pada Skenario Ketiga.....	108
Gambar 4.33 Pilihan Pertama pada Skenario Empat	109
Gambar 4.34 Pilihan Kedua pada Skenario Empat.....	110
Gambar 4.35 Pilihan Pertama pada Skenario Kelima.....	111
Gambar 4.36 Pilihan Kedua pada Skenario Kelima.....	111
Gambar 4. 37 <i>Merchandise</i>	113
Gambar 4.38 Instagram.....	114
Gambar 4. 39 Halaman <i>Playstore</i>	114
Gambar 4.40 Perbaikan <i>Start Menu</i>	119
Gambar 4.41 Perbaikan untuk Menambah <i>Emote pada Karakter</i>	120



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Background dalam Visual Novel</i>	94
Tabel 4. 2 CGs dalam Visual Novel	96
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Alur Cerita Alpha Test.....	115
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Informasi Alpha Test	116
Tabel 4.5 Hasil Penilaian <i>Visual Alpha Test</i>	118
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Alur Cerita <i>Beta Test</i>	121
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Informasi <i>Beta Test</i>	121
Tabel 4.8 Hasil Penilaian <i>Visual Beta Test</i>	122
Tabel 4.9 Tabel <i>Budgeting</i> Visual Novel.....	123
Tabel 4.10 Tabel <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	124

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xx
Lampiran B Surat Izin Wawancara	xxii
Lampiran C Hasil Kuesioner Riset	xxiii
Lampiran D Hasil <i>Alpha Testing</i>	xxxii
Lampiran E Hasil <i>Beta Testing</i>	xxxix
Lampiran F Hasil Turnitin	xlvii
Lampiran G Transkrip Wawancara Ahli.....	xlix

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA