

**PERANCANGAN GIM DIGITAL TENTANG  
BAHAYA HUBUNGAN PARASOSIAL  
*BORDERLINE-PATHOLOGICAL* BAGI  
PENGGEJAR J-POP USIA 19-25 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Enricia Aurelva Darian**

**0000042626**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN GIM DIGITAL TENTANG  
BAHAYA HUBUNGAN PARASOSIAL  
*BORDERLINE-PATHOLOGICAL* BAGI  
PENGGEMAR J-POP USIA 19-25 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Enricia Aurelva Darian**

**00000042626**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Enricia Aurelva Darian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042626

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN GIM DIGITAL TENTANG BAHAYA  
HUBUNGAN PARASOSIAL *BORDERLINE-PATHOLOGICAL*  
BAGI PENGGEMAR J-POP USIA 19-25 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Mei 2024



(Enricia Aurelva Darian)

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN GIM DIGITAL TENTANG BAHAYA  
HUBUNGAN PARASOSIAL *BORDERLINE-PATHOLOGICAL*  
BAGI PENGGEMAR J-POP USIA 19-25 TAHUN**

Oleh

Nama : Enricia Aurelva Darian  
NIM : 00000042626  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024


Pembimbing 1

  
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/083672

Pembimbing 2

  
Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yqliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

iii

Perancangan Gim Digital..., Enricia Aurelva Darian, Universitas Multimedia Nusantara



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN GIM DIGITAL TENTANG BAHAYA HUBUNGAN PARASOSIAL *BORDERLINE-PATHOLOGICAL* BAGI PENGGEMAR J-POP USIA 19-25 TAHUN**

Oleh

Nama : Enricia Aurelva Darian  
NIM : 00000042626  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024  
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

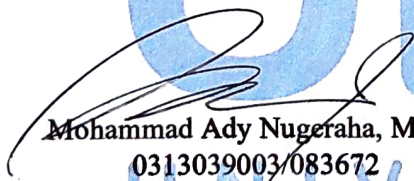
Penguji


  
Chara Susanti, M.Ds.  
0313048703/L00266

  
Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.  
0416066807/069425

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/083672

  
Ego Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yollandi, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

iv

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Enricia Aurelva Darian  
NIM : 00000042626  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN GIM DIGITAL  
TENTANG BAHAYA HUBUNGAN  
PARASOSIAL BORDERLINE-  
PATHOLOGICAL BAGI PENGGEMAR  
J-POP USIA 19-25 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 20 Mei 2024

  
(Enricia Aurelva Darian)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya sehingga dapat menyusun tugas akhir yang berjudul “Perancangan Gim Digital tentang Bahaya Hubungan Parasosial *Borderline-Pathological* bagi Penggemar J-Pop Usia 19-25 Tahun” dengan baik. Tugas akhir ini bertujuan untuk menyadarkan dan membatasi hubungan parasosial yang tidak sehat pada para dewasa muda dengan idola favoritnya. Harapannya tugas akhir ini dapat memberikan ilmu dan menjadi referensi atau ide baik bagi mahasiswa lain ataupun masyarakat awam. Selama penyusunan tugas akhir, 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. M Ady Nugeraha, S.Sn., M.Sn, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Evy Sulfani Komala, M.Psi, dari Ibunda.Id, sebagai narasumber yang telah membantu proses wawancara untuk mendapatkan data dari ahli.
7. Laras Sekarasih, S.Psi., M.S., Ph.D, dari Universitas Indonesia, sebagai narasumber yang telah membantu proses wawancara untuk mendapatkan data dari ahli.
8. Nadia dan Tasya, sebagai narasumber yang telah membantu proses wawancara untuk data dan *insight* dari target.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Angelica, Vinnie, Audrey, dan Gechelle yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan dengan memberikan dukungan moral dan hiburan hingga pada akhir dari tugas akhir ini.

11. Arashi, sebagai idola yang melalui musiknya memberikan motivasi dan sumber inspirasi sejak awal perkuliahan hingga perancangan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil tugas akhir kedepannya.

Tangerang, 10 Juni 2024



(Enricia Aurelva Darian)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**PERANCANGAN GAME DIGITAL TENTANG BAHAYA  
HUBUNGAN PARASOSIAL *BORDERLINE-PATHOLOGICAL*  
BAGI PENGGEMAR J-POP USIA 19-25 TAHUN**

(Enricia Aurelva Darian)

**ABSTRAK**

Berkembangnya media sosial membuat interaksi antar pengguna menjadi lebih mudah dan juga antar pengguna dengan para figur publik media dari dalam negeri maupun luar negeri seperti Jepang. Hal ini juga mendorong berkembangnya hubungan parasosial yang bersifat hanya sepihak dengan pihak lain tidak mengetahui penggemarnya. Hubungan parasosial dapat bermanfaat bagi kesehatan mental, namun jika sudah masuk ke kategori *Borderline-Pathological*, tingkatan hubungan parasosial paling berbahaya dan mengganggu, maka dapat memperburuk kesehatan mental sehingga memungkinkan mereka untuk melakukan tindakan kekerasan baik bagi diri sendiri ataupun orang lain dengan terbuktinya beberapa kasus percobaan bunuh diri dan *stalking* yang terjadi di Indonesia. Menanggapi hal tersebut, media informasi yang mengedukasikan mengenai hubungan parasosial masih sedikit sehingga *awareness*nya masih sedikit. Oleh karena itu, media informasi interaktif perlu dibuat untuk penggemar J-Pop agar dapat menghindari hubungan parasosial menjadi hubungan parasosial *Borderline-Pathological* dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui gim, dengan menggunakan metode *design thinking* oleh Stanford d.school untuk perancangannya sehingga *user* dapat mengetahui seberapa jauh tingkat hubungan parasosialnya dan bagaimana cara untuk membatasinya agar tidak berkembang menjadi hubungan parasosial *borderline-pathological*.

**Kata kunci:** Hubungan Parasosial, *Borderline-Pathological*, J-Pop, Gim

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

***DIGITAL GAME DESIGN ABOUT THE DANGER OF  
BORDERLINE-PATHOLOGICAL PARASOCIAL  
RELATIONSHIPS FOR J-POP FANS AGED 19-25 YEARS***

(Enricia Aurelva Darian)

***ABSTRACT***

*The development of social media makes interaction between users easier and also between users and media public figures from within the country and abroad such as Japan. This also encourages the development of parasocial relationships that are one-sided with the 'target' not knowing the fans. Parasocial relationships can be beneficial for mental health, but if they fall into the Borderline-Pathological category, the most dangerous and disturbing level of parasocial relationships, they can worsen mental health, allowing them to commit acts of violence either to themselves or others, as has been proven in several suicide and stalking cases that occur in Indonesia. In response to this, there is not much media that talks about parasocial relationships hence the few awareness people has. Therefore, interactive information media needs to be created for fans so that they can avoid parasocial relationships becoming Borderline-Pathological in a fun way through games, using the design thinking method by Stanford d.school for the design so that users can find out how the extent of the parasocial relationship they're in and how to limit it so it wouldn't develop into a borderline-pathological category.*

***Keywords:*** *Parasocial Relationship, Borderline-Pathological, J-Pop, Game*

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

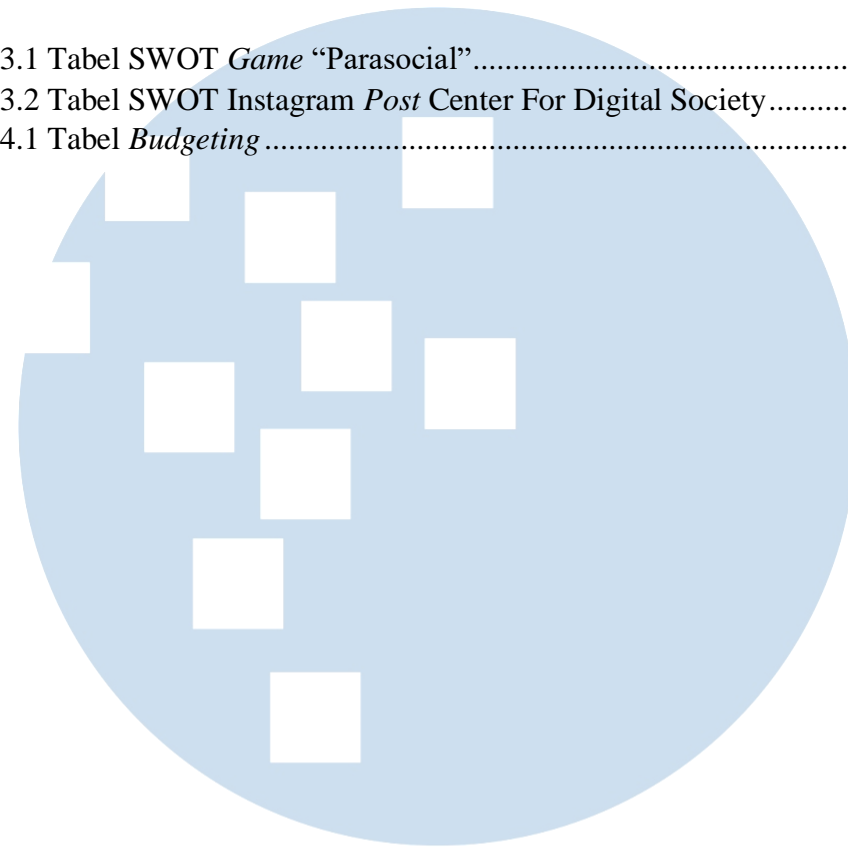
## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
Perancangan Desain .....	5
2.1.1 Tipografi.....	5
2.1.2 Warna .....	11
2.1.3 Layout.....	21
2.1.4 Grid.....	23
2.1.5 Hierarki Visual .....	27
Media Informasi .....	28
2.2.1 <i>Interactive Information Design</i> .....	28
2.2.2 Bentuk Media Digital Interaktif.....	30
2.2.3 <i>Game</i> .....	34
2.2.4 UX/UI.....	40
2.2.5 <i>Storytelling</i> .....	47
2.2.6 <i>Character Design</i> .....	49

	<b>Hubungan Parasosial .....</b>	<b>54</b>
	<b>J-Pop .....</b>	<b>57</b>
	<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>60</b>
	<b>3.1 Metodologi Penelitian .....</b>	<b>60</b>
2.3	<b>3.1.1 Metode Kualitatif .....</b>	<b>60</b>
2.4	<b>3.1.2 Metode Kuantitatif .....</b>	<b>76</b>
	<b>3.1.3 Profil <i>Brand Mandatory</i> .....</b>	<b>83</b>
	<b>3.1.4 Studi Eksisting .....</b>	<b>83</b>
	<b>3.2 Metodologi Perancangan .....</b>	<b>86</b>
	<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>91</b>
	<b>4.1 Strategi Perancangan .....</b>	<b>91</b>
	<b>4.1.1 Emphatize .....</b>	<b>91</b>
	<b>4.1.2 Define .....</b>	<b>91</b>
	<b>4.1.3 Ideate .....</b>	<b>93</b>
	<b>4.1.4 Prototype .....</b>	<b>108</b>
	<b>4.1.5 Test .....</b>	<b>111</b>
	<b>4.2 Analisis Perancangan .....</b>	<b>115</b>
	<b>4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i> .....</b>	<b>115</b>
	<b>4.2.2 Analisis <i>Layout Gim</i> .....</b>	<b>118</b>
	<b>4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Ads</i> .....</b>	<b>165</b>
	<b>4.2.4 Analisis Desain <i>Instagram Feeds</i> .....</b>	<b>166</b>
	<b>4.2.5 Analisis Desain <i>Lanyard</i> .....</b>	<b>168</b>
	<b>4.2.6 Analisis Desain <i>Buku Catatan</i> .....</b>	<b>168</b>
	<b>4.3 <i>Budgeting</i> .....</b>	<b>170</b>
	<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>171</b>
	<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>171</b>
	<b>5.2 Saran .....</b>	<b>172</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xix</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xxiv</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT <i>Game</i> “Parasocial” .....	84
Tabel 3.2 Tabel SWOT Instagram <i>Post</i> Center For Digital Society .....	85
Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting</i> .....	170



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Serif .....	6
Gambar 2.2 Sans Serif.....	6
Gambar 2.3 Slab Serif .....	7
Gambar 2.4 Script .....	7
Gambar 2.5 Display .....	8
Gambar 2.6 Blackletter .....	8
Gambar 2.7 Symbol .....	9
Gambar 2.8 Non-Western .....	9
Gambar 2.9 <i>Monochromatic</i> .....	12
Gambar 2.10 <i>Complementary</i> .....	12
Gambar 2.11 <i>Analogous</i> .....	13
Gambar 2.12 <i>Triadic</i> .....	13
Gambar 2.13 <i>Split Complementary</i> .....	14
Gambar 2.14 <i>Analogous Complementary</i> .....	14
Gambar 2.15 <i>Double Complementary</i> .....	15
Gambar 2.16 <i>Tetrad-Rectangular</i> .....	15
Gambar 2.17 <i>Tetrad-Square</i> .....	16
Gambar 2.18 <i>Diad</i> .....	16
Gambar 2.19 Warna Merah.....	17
Gambar 2.20 Warna Oranye .....	17
Gambar 2.21 Warna Kuning .....	18
Gambar 2.22 Warna Hijau .....	18
Gambar 2.23 Warna Biru .....	19
Gambar 2.24 Warna Ungu .....	19
Gambar 2.25 Warna Pink.....	20
Gambar 2.26 Warna Hitam .....	20
Gambar 2.27 Warna Putih.....	21
Gambar 2.28 <i>Manuscript Grid</i> .....	24
Gambar 2.29 <i>Column Grid</i> .....	24
Gambar 2.30 <i>Modular Grid</i> .....	25
Gambar 2.31 <i>Hierarchic Grid</i> .....	26
Gambar 2.32 <i>Compound Grid</i> .....	26
Gambar 2.33 Contoh <i>Interactive Information Design</i> .....	29
Gambar 2.34 Contoh <i>Traditional Stand-Alone Kiosks</i> .....	30
Gambar 2.35 Contoh <i>Website</i> .....	31
Gambar 2.36 <i>Mobile Application</i> .....	31
Gambar 2.37 <i>Video Games</i> .....	32
Gambar 2.38 Contoh <i>Physical Installation; SURFACE X</i> .....	33
Gambar 2.39 Contoh <i>Non-Screen Based Interactive Experiences; Amazon Echo</i> .....	33
Gambar 2.40 <i>User Experience Honeycomb</i> .....	41

Gambar 2.41 <i>Proportion And Scale</i> .....	50
Gambar 2.42 <i>Shape Language</i> .....	51
Gambar 2.43 <i>Render Style</i> .....	51
Gambar 2.44 <i>Mood / Colours</i> .....	52
Gambar 2.45 <i>Conformity</i> .....	53
Gambar 2.46 Ilustrasi Hubungan Parasosial .....	55
Gambar 2.47 Penggemar Obsesif Dan <i>Over Emotional</i> .....	57
Gambar 3.1 Faktor Yang Menarik Dari Artis J-Pop .....	79
Gambar 3.2 Faktor Yang Mendorong Terjadinya Hubungan Parasosial .....	79
Gambar 3.3 Perubahan Yang Signifikan Karena Hubungan Parasosial .....	79
Gambar 3.4 Keinginan Untuk Memiliki Hubungan Romantis .....	80
Gambar 3.5 Perilaku Yang Termasuk Hubungan Parasosial Ekstrem.....	80
Gambar 3.6 Intensitas Pengaruh Perilaku Parasosial Ekstrem.....	81
Gambar 3.7 Efektifitas Upaya Membatasi Diri.....	82
Gambar 3.8 Yayasan Pulih.....	83
Gambar 3.9 <i>Game Parasocial</i> .....	83
Gambar 3.10 Instagram <i>Post Center For Digital Society</i> .....	85
Gambar 3.11 <i>Design Thinking</i> .....	86
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> .....	92
Gambar 4.2 <i>User Journey</i> .....	93
Gambar 4.3 <i>Mindmapping</i> .....	94
Gambar 4.4 <i>Big Idea</i> .....	95
Gambar 4.5 <i>Moodboard UI/UX</i> .....	97
Gambar 4.6 <i>Moodboard Gaya Visual</i> .....	97
Gambar 4.7 <i>Moodboard Typography</i> .....	98
Gambar 4.8 <i>Moodboard Warna</i> .....	98
Gambar 4.9 Palet Warna Dan Artinya .....	99
Gambar 4.10 <i>Typeface Moxiefully</i> .....	99
Gambar 4.11 <i>Typeface Goli</i> .....	100
Gambar 4.12 Logo Paraenvi .....	101
Gambar 4.13 <i>Key Visual</i> .....	102
Gambar 4.14 Karakter “MC” .....	104
Gambar 4.15 Karakter “Idola” .....	105
Gambar 4.16 Karakter “Ibu” .....	106
Gambar 4.17 Karakter “Teman-Teman MC” .....	107
Gambar 4.18 <i>Information Architecture</i> .....	107
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i> .....	108
Gambar 4.20 <i>Low Fidelity</i> .....	109
Gambar 4.21 <i>High Fidelity Alpha Test</i> .....	110
Gambar 4.22 <i>High Fidelity Setelah Alpha Test</i> .....	110
Gambar 4.23 <i>Prototyping</i> .....	111
Gambar 4.24 <i>Prototype Yang Dicobakan Saat Alpha Test</i> .....	112
Gambar 4.25 <i>Feedback Alpha Test Visual</i> .....	112

Gambar 4.26 <i>Feedback Alpha Test</i> Konten .....	113
Gambar 4.27 <i>Feedback Alpha Test</i> Interaktifitas.....	113
Gambar 4.28 Halaman Hasil Yang Sudah Dilengkapi.....	114
Gambar 4.29 <i>Feedback Beta Test</i> Bagian Visual.....	115
Gambar 4.30 <i>Feedback Beta Test</i> Bagian Konten .....	116
Gambar 4.31 <i>Feedback Beta Test</i> Bagian Interaktifitas.....	117
Gambar 4.32 <i>Homescreen</i> .....	118
Gambar 4.33 <i>Loading Screen</i> .....	119
Gambar 4.34 Adegan <i>Alarm</i> .....	121
Gambar 4.35 <i>UI Handphone</i> .....	122
Gambar 4.36 Pilihan Pada Adegan HP .....	123
Gambar 4.37 Adegan Media Sosial .....	124
Gambar 4.38 Adegan Aplikasi <i>Chatting</i> .....	125
Gambar 4.39 Interaktifitas Mengirimkan Pesan .....	126
Gambar 4.40 Adegan Ibu Memanggil.....	127
Gambar 4.41 Adegan Makan Pagi .....	128
Gambar 4.42 Adegan Memilih Makan Dulu.....	130
Gambar 4.43 Adegan Makan Sambil Membuka Media Sosial.....	130
Gambar 4.44 Adegan Di Kampus .....	132
Gambar 4.45 Adegan Bertemu Teman Baru.....	133
Gambar 4.46 Adegan Pilihan Dengan Teman Baru.....	134
Gambar 4.47 Respon Positif Teman Baru.....	135
Gambar 4.48 Respon Negatif Teman Baru .....	135
Gambar 4.49 Adegan Setelah Kelas.....	136
Gambar 4.50 Adegan Ajakan Mengumpul .....	137
Gambar 4.51 Pilihan Berkumpul Atau Menonton .....	138
Gambar 4.52 Pilihan Ikut Berkumpul .....	139
Gambar 4.53 Pilihan Menonton .....	139
Gambar 4.54 Adegan Minimarket.....	140
Gambar 4.55 Adegan Berpikir Untuk Membeli.....	141
Gambar 4.56 <i>Guide</i> Permainan Minimarket .....	141
Gambar 4.57 Interaktifitas Bagian Minimarket .....	142
Gambar 4.58 Adegan Menutup Pintu.....	143
Gambar 4.59 Adegan Akan Menonton .....	143
Gambar 4.60 Adegan Menonton <i>Live</i> .....	144
Gambar 4.61 Adegan Memilih Untuk Menonton Atau Turun.....	145
Gambar 4.62 Adegan Makan Dan <i>Live</i> .....	146
Gambar 4.63 Adegan Ibu Mengambil HP.....	147
Gambar 4.64 Adegan Ibu Marah.....	147
Gambar 4.65 Adegan Kalender.....	148
Gambar 4.66 Adegan Pilihan Yang Akan Dilakukan .....	149
Gambar 4.67 Adegan Menonton Konser .....	150
Gambar 4.68 Adegan ' <i>Timelapse</i> ' .....	151

Gambar 4.69 Pilihan Lanjut Menonton Atau Tugas .....	151
Gambar 4.70 Adegan Dini Hari .....	152
Gambar 4.71 Adegan Mengerjakan Tugas.....	153
Gambar 4.72 Adegan Awal Berita Pernikahan .....	153
Gambar 4.73 Adegan Memilih Tanggapan.....	154
Gambar 4.74 Respons Dari Pilihan Tanggapan .....	154
Gambar 4.75 Adegan Mengutarakan Tanggapan Positif .....	155
Gambar 4.76 Adegan Memilih Marah Atau Sedih .....	156
Gambar 4.77 Adegan Mengutarakan Tanggapan Negatif.....	156
Gambar 4.78 Adegan <i>Diary</i> .....	157
Gambar 4.79 <i>Loading Screen</i> .....	158
Gambar 4.80 Hasil Pertama <i>Entertainment Social</i> .....	159
Gambar 4.81 Hasil Pertama <i>Intense Personal</i> .....	160
Gambar 4.82 Hasil Pertama <i>Borderline Pathological</i> .....	161
Gambar 4.83 Hasil Lengkap <i>Entertainment Social</i> .....	162
Gambar 4.84 Hasil Lengkap <i>Intense Personal</i> .....	163
Gambar 4.85 Hasil Lengkap <i>Borderline-Pathological</i> .....	164
Gambar 4.86 Instagram Ads.....	166
Gambar 4.87 <i>Mock Up</i> Instagram Ads .....	166
Gambar 4.88 Instagram <i>Feeds</i> .....	167
Gambar 4.89 <i>Mock Up</i> Instagram <i>Feeds</i> .....	167
Gambar 4.90 <i>Lanyard</i> .....	168
Gambar 4.91 <i>Mock Up lanyard</i> .....	168
Gambar 4.92 Buku Catatan.....	169
Gambar 4.93 <i>Mock Up</i> Buku Catatan .....	169

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan .....	xxiv
Lampiran B User Persona .....	xxvi
Lampiran C User Journey .....	xxvii
Lampiran D <i>Mindmap</i> .....	xxviii
Lampiran E <i>Moodboard</i> .....	xxix
Lampiran F <i>Key Visual</i> .....	xxxi
Lampiran G <i>Information Architecture</i> .....	xxxii
Lampiran H <i>Flowchart</i> .....	xxxiii
Lampiran I Pertanyaan Kuesioner .....	xxxiv
Lampiran J Pertanyaan Alpha Test .....	xl
Lampiran K Pertanyaan <i>Beta Test</i> .....	liii
Lampiran L Hasil Turnitin .....	lxiv
Lampiran M Transkrip Wawancara dengan Psikolog Klinis .....	lxix
Lampiran N Transkrip Wawancara dengan Dosen Psikolog Sosial .....	lxxiii
Lampiran O Transkrip Wawancara dengan Penggemar J-Pop .....	lxxviii
Lampiran P Transkrip Wawancara dengan Penggemar J-Pop yang Pernah Memiliki Hubungan Parasosial Ekstrem .....	lxxxiv
Lampiran Q Transkrip FGD .....	lxxxix
Lampiran R Dokumentasi Wawancara .....	cxxxix

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA