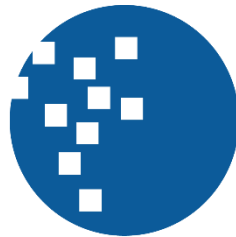


PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH DYAH GITARJA

UNTUK USIA 14-18 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Valerian Yonathan

00000043372

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH DYAH GITARJA

UNTUK USIA 14-18 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Valerian Yonathan

00000043372

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valerian Yonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043372
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH DYAH GITARJA UNTUK USIA 14-18 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, 20 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Valerian Yonathan', is written over the stamp and QR code.

(Valerian Yonathan)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH DYAH GITARJA UNTUK

USIA 14-18 TAHUN

Oleh

Nama : Valerian Yonathan
NIM : 00000043372
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



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH DYAH GITARJA UNTUK

USIA 14-18 TAHUN

Oleh

Nama : Valerian Yonathan
NIM : 00000043372
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Pembimbing

Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Valerian Yonathan
NIM : 00000043372
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH
DYAH GITARJA UNTUK USIA 14-18
TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ✓ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: Dalam proses pengajuan penerbitan ke dalam jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Valerian Yonathan)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan berkat-Nya, tugas akhir berjudul “Perancangan *Visual Novel* Kisah Dyah Gitarja untuk Usia 14-18 Tahun” ini dapat diselesaikan dengan lancar. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Tugas akhir ini dirancang untuk menginformasikan mengenai tokoh Dyah Gitarja dan menanamkan nilai-nilai kepemimpinan dari tokoh tersebut. Dalam mencapai tujuan tersebut, penulis merancang *visual novel* yang menceritakan kisah Dyah Gitarja secara informatif dan interaktif.

Selama pengerjaan tugas akhir ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis berterima kasih sebesar-besarnya 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 K., S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dra. Vita Karyuningsih, sebagai guru sejarah tingkat SMA Marsudirini Bekasi yang telah bersedia menjadi narasumber mengenai topik sejarah dan minat siswa SMA terhadap pelajaran sejarah.
6. Rama Pradipta, sebagai *Illustrator* dan *Colorist* yang telah bersedia menjadi narasumber mengenai ilustrasi dan pendekatannya terhadap generasi muda.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi pelajaran, motivasi, dan pengetahuan baru yang bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Valerian Yonathan)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* KISAH DYAH GITARJA

UNTUK USIA 14-18 TAHUN

(Valerian Yonathan)

ABSTRAK

Nilai kepemimpinan merupakan sebuah nilai yang penting untuk ditanamkan sejak dini kepada generasi muda karena setiap individu akan menjalankan hidupnya sebagai pemimpin. Nilai kepemimpinan dapat diajarkan melalui pelajaran sejarah dengan menceritakan dan belajar dari tokoh-tokoh sejarah. Sosok ratu Dyah Gitarja merupakan salah satu ratu yang keberadaannya masih sangat asing dalam kalangan generasi muda, melalui kepemimpinannya yang tegas dan bertanggung jawab tokoh ini dapat digunakan untuk edukasi dan pendidikan moral. Namun pelajaran sejarah kurang diminati oleh para siswa, maka dari itu, diciptakan perancangan “*Visual Novel* Kisah Dyah Gitarja untuk Usia 14-18 Tahun”, guna menggunakan pendekatan yang baru dalam edukasi generasi muda mengenai sejarah bangsa serta menanamkan jiwa kepemimpinan yang dapat dicontoh dari cerita Dyah Gitarja untuk siswa SMA yang sedang mencari jati diri. Perancangan ini menggunakan pengumpulan data hybrid dan metode perancangan dari Christian Müller-Roterberg. Cakupan dari *visual novel* ini mencakup dari awal kenaikan tahta Dyah Gitarja dan perjalanannya hingga akhir pemerintahannya. Selain itu, media sekunder diciptakan untuk membantu mempromosikan *visual novel*. Berdasarkan hasil *beta test* telah ditemukan bahwa *visual novel* ini berhasil dalam menginformasikan kisah Dyah Gitarja.

Kata kunci: Dyah Gitarja, Kepemimpinan, *Visual Novel*

U M 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

VISUAL NOVEL DESIGN BASED ON STORY OF DYAH

GITARJA FOR AGED 14-18

(Valerian Yonathan)

ABSTRACT (English)

The value of leadership is an important value to be instilled early on to the younger generation because every individual will run their life as a leader. The value of leadership can be taught through history lessons by telling and learning from historical figures. The figure of Queen Dyah Gitarja is one of the queens whose existence is still very unfamiliar to the younger generation, through her firm and responsible leadership this figure can be used for education and moral education. However, history lessons are less attractive to students, therefore, the design of “Visual Novel of Dyah Gitarja's Story for 14-18 Years Old” was created, in order to use a new approach in educating the younger generation about the nation's history and instilling leadership skills that can be emulated from Dyah Gitarja's story for high school students who are looking for themselves. This design uses hybrid data collection and Christian Müller-Roterberg's design method. The scope of this visual novel covers the beginning of Dyah Gitarja's ascension to the throne and her journey until the end of her reign. In addition, secondary media was created to help promote the visual novel. Based on the beta test results, it was found that the visual novel was successful in informing the story of Dyah Gitarja.

Keywords: *Dyah Gitarja, Leadership, Visual Novel*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
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.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Elemen Desain.....	6
2.1.1 Garis.....	6
2.1.2 Bidang dan Bentuk	7
2.1.3 Ilustrasi	8
2.1.4 Warna	10
2.1.5 Kontras	13
2.1.6 Prinsip Desain	13
2.1.7 Tipografi.....	18
2.2 <i>Visual Novel</i>	21
2.2.1 <i>Visual Novel</i> Sebagai Media Informasi.....	22
2.2.2 <i>Visual Novel</i> Sebagai Media Interaktif.....	22
2.2.3 <i>Interactive Storytelling</i>	24
2.2.4 <i>Genre Visual Novel</i>	26

2.2.5	<i>Aset Visual Novel</i>	28
2.2.6	<i>Character Archetypes</i>	31
2.3	Sejarah Ratu Dyah Gitarja	33
2.3.1	Ragam Busana Masa Majapahit	35
2.3.2	Pakaian dan Perhiasan Perempuan	35
2.3.3	Pakaian dan Perhiasan Laki-Laki	36
2.4	Perkembangan Aspek-Aspek Psikis	38
2.4.1	Teori Kognitif	38
2.4.2	Teori Kepemimpinan	41
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	43
3.1	Metodologi Penelitian	43
3.1.1	Metode Kualitatif	43
3.1.2	Metode Kuantitatif	58
3.2	Metodologi Perancangan	66
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	68
4.1	Strategi Perancangan	68
4.1.1	<i>Understand</i>	68
4.1.2	<i>Observe</i>	69
4.1.3	<i>Point of View</i>	70
4.1.4	<i>Ideate</i>	72
4.1.5	<i>Prototype</i>	120
4.1.6	<i>Test</i>	121
4.1.7	Media Sekunder	122
4.2	Analisis Perancangan	125
4.2.1	Analisis Visual	125
4.2.2	Analisis Interaktivitas	130
4.2.3	Analisis Konten	133
4.2.4	Kesimpulan Analisis	138
4.2.5	Hasil Revisi	139
4.3	Analisis Beta	144
4.3.1	Analisis Beta Visual	145
4.3.2	Analisis Beta Interaktivitas	146

4.3.3 Analisis Beta Konten	147
4.4 Budgeting	149
BAB V PENUTUP	151
5.1 Simpulan	151
5.2 Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxiii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT <i>Sejarah Raja-Raja Majapahit</i>	45
Tabel 3.2 Tabel SWOT Buku Sejarah Kelas X Kurikulum Merdeka.....	46
Tabel 3.3 Tabel SWOT Tribhuwana Tungadewi & Rahasia Majapahit Menyatukan Nusantara.....	47
Tabel 4.1 Tabel Analisis Visual	126
Tabel 4.2 Tabel Analisis Interaktivitas	130
Tabel 4.3 Tabel Analisis Konten.....	134
Tabel 4.4 Tabel Analisis Beta Visual.....	145
Tabel 4.5 Tabel Analisis Beta Interaktivitas	146
Tabel 4.6 Tabel Analisis Beta Konten	147
Tabel 4.7 Tabel <i>Budget Visual Novel</i> Dyah Gitarja.....	149

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis dalam Game	6
Gambar 2.2 Bidang dan Bentuk	7
Gambar 2.3 Ilustrasi Menggunakan Pensil	8
Gambar 2.4 Ilustrasi Menggunakan <i>Watercolour</i>	9
Gambar 2.5 Ilustrasi Menggunakan <i>Digital Art</i>	9
Gambar 2.6 Warna Primer	10
Gambar 2.7 Warna Sekunder	11
Gambar 2.8 Warna Tersier	11
Gambar 2.9 Kontras	13
Gambar 2.10 Prinsip Kesatuan	14
Gambar 2.11 Prinsip Keseimbangan	15
Gambar 2.12 Prinsip Ritme	16
Gambar 2.13 Prinsip Penekanan	16
Gambar 2.14 Prinsip Proporsi	17
Gambar 2.15 Tipografi <i>Old Style</i>	18
Gambar 2.16 Tipografi <i>Transitional</i>	19
Gambar 2.17 Tipografi <i>Modern</i>	19
Gambar 2.18 Tipografi <i>Egyptian</i>	20
Gambar 2.19 Tipografi <i>Sans Serif</i>	20
Gambar 2.20 Tipografi Dekoratif	21
Gambar 2.21 Tipografi <i>Script</i>	21
Gambar 2.22 <i>User Interface Visual Novel</i>	28
Gambar 2.23 <i>Character Sprites Visual Novel</i>	29
Gambar 2.24 <i>Background Art Visual Novel</i>	30
Gambar 2.25 <i>CGs Art Visual Novel</i>	30
Gambar 2.26 <i>Visual Novel OST</i>	31
Gambar 2.27 <i>Candi Tegowangi, Kediri-Relief Kunthi</i>	36
Gambar 2.28 <i>Candi Tegowangi, Kediri-Relief Sadewa</i>	37
Gambar 2.29 <i>Candi Penataran-Prajurit Perang</i>	37
Gambar 3.1 <i>Buku Sejarah Raja-Raja Majapahit</i>	44
Gambar 3.2 <i>Buku Sejarah Kelas X Kurikulum Merdeka</i>	45
Gambar 3.3 <i>Video Tribhuwana Tunggaladewi & Rahasia Majapahit Menyatukan Nusantara</i>	46
Gambar 3.4 <i>Wawancara dengan Dra. Vita Karyuningsih</i>	48
Gambar 3.5 <i>Wawancara dengan Rama Pradipta</i>	52
Gambar 3.6 <i>Doki Doki Literature Club!</i>	54
Gambar 3.7 <i>User Interface Doki Doki Literature Club!</i>	55
Gambar 3.8 <i>Zendegi</i>	55
Gambar 3.9 <i>Character Sprites Zendegi</i>	56
Gambar 3.10 <i>PARQUET</i>	56
Gambar 3.11 <i>Layout PARQUET</i>	57

Gambar 3.12 Rumus Slovin	59
Gambar 3.13 <i>Pie Chart</i> Jenis Kelamin	59
Gambar 3.14 <i>Pie Chart</i> Kelas Responden	60
Gambar 3.15 Data Skala Minat Terhadap Sejarah	60
Gambar 3.16 <i>Pie Chart</i> Pernah Mendengar Dyah Gitarja	61
Gambar 3.17 Data Sumber Pernah Mendengar Dyah Gitarja	61
Gambar 3.18 Data Pengetahuan Tokoh Dyah Gitarja	62
Gambar 3.19 <i>Pie Chart</i> Persentase Keefektifan Pengajaran Sejarah	63
Gambar 3.20 Data Kesulitan Ketika Belajar Sejarah	63
Gambar 3.21 Data Media Paling Efektif untuk Belajar Sejarah	64
Gambar 3.22 Data Ilustrasi Paling Efektif untuk Belajar Sejarah Bagi Responden	65
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	71
Gambar 4.2 Logo Kemendikbud	72
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i>	73
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Perancangan	75
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i>	76
Gambar 4.6 Aksara Kawi	77
Gambar 4.7 Jenis <i>Font</i> yang Digunakan	78
Gambar 4.8 Finalisasi <i>Font Title</i>	79
Gambar 4.9 Finalisasi <i>Font Chapter</i>	79
Gambar 4.10 Finalisasi <i>Font Game Page</i>	80
Gambar 4.11 Naskah Cerita	81
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i>	84
Gambar 4.13 Arca Parwati	86
Gambar 4.14 Referensi Karakter Dyah Gitarja	87
Gambar 4.15 Proses Ilustrasi <i>Line Art</i> Dyah Gitarja	88
Gambar 4.16 Proses Desain Akhir Dyah Gitarja	89
Gambar 4.17 Arca Prajnaparamita	90
Gambar 4.18 Referensi Karakter Gayatri	91
Gambar 4.19 Proses Desain Akhir Gayatri	92
Gambar 4.20 Arca Brajanata	94
Gambar 4.21 Referensi Karakter Gajah Mada	94
Gambar 4.22 Proses Desain Akhir Gajah Mada	95
Gambar 4.23 Referensi Karakter Ra Kembar	97
Gambar 4.24 Proses Desain Akhir Ra Kembar	97
Gambar 4.25 Ilustrasi Figuran <i>Visual Novel</i>	99
Gambar 4.26 Proses Desain Akhir Petinggi	100
Gambar 4.27 Lingkungan Sitinggil Kasepuhan Cirebon	101
Gambar 4.28 Referensi Ruang Kerajaan Majapahit	102
Gambar 4.29 <i>3d Scene</i> Ruang kerajaan Majapahit	102
Gambar 4.30 <i>3d</i> Hasil <i>Render</i> Ruang Kerajaan Majapahit	103
Gambar 4.31 <i>3d</i> Hasil Akhir Ruang Kerajaan Majapahit	104

Gambar 4.32 Referensi Tanah Lapang.....	105
Gambar 4.33 <i>3d Scene</i> Tanah Lapang.....	105
Gambar 4.34 <i>3d</i> Hasil <i>Render</i> Tanah Lapang.....	106
Gambar 4.35 <i>3d</i> Hasil Akhir Tanah Lapang.....	107
Gambar 4.36 Referensi Lokasi Pemberontakan Sadeng dan Keta.....	108
Gambar 4.37 <i>3d Scene</i> Lokasi Pemberontakan.....	108
Gambar 4.38 <i>3d</i> Hasil <i>Render</i> Lokasi Peta.....	109
Gambar 4.39 Hasil Akhir Lokasi Pemberontakan <i>Prolog</i>	110
Gambar 4.40 Hasil Akhir Lokasi Pemberontakan <i>Epilog</i>	110
Gambar 4.41 Referensi Ilustrasi Siluet.....	111
Gambar 4.42 Ilustrasi Siluet <i>Main Menu</i>	112
Gambar 4.43 Ilustrasi Siluet <i>Prolog Chapter Pertama</i>	112
Gambar 4.44 Ilustrasi Siluet <i>Prolog Chapter Pertama</i> Variasi.....	113
Gambar 4.45 Ilustrasi Siluet <i>Epilog Chapter Pertama</i>	114
Gambar 4.46 Ilustrasi Siluet <i>Prolog Chapter Ketiga</i>	115
Gambar 4.47 Ilustrasi Siluet <i>Epilog Chapter Ketiga</i>	115
Gambar 4.48 Referensi Ornamen Kerajaan Hindu-Budha.....	117
Gambar 4.49 Finalisasi Ornamen <i>Visual Novel</i>	117
Gambar 4.50 Referensi <i>User Interface</i>	118
Gambar 4.51 Hasil Akhir <i>Layout Main Menu</i>	118
Gambar 4.52 Referensi <i>Layout Visual Novel</i>	119
Gambar 4.53 Finalisasi <i>Game Page Visual Novel</i>	120
Gambar 4.54 Finalisasi Skenario <i>Visual Novel</i>	120
Gambar 4.55 <i>Prototype</i> Figma.....	121
Gambar 4.56 <i>Prototype Day</i>	122
Gambar 4.57 Referensi Instagram <i>Page</i>	122
Gambar 4.58 Instagram <i>Page Visual Novel</i> Dyah Gitarja.....	123
Gambar 4.59 Hasil Instagram <i>Post</i> dan <i>Story</i>	124
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> Facebook <i>Page Visual Novel</i> Dyah Gitarja.....	124
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Akrilik <i>Stand</i> Karakter <i>Visual Novel</i> Dyah Gitarja.....	125
Gambar 4.62 Data Skala Tampilan Mudah Dipahami.....	127
Gambar 4.63 Data Skala Keterbacaan Teks.....	127
Gambar 4.64 Data Skala Ukuran Teks.....	128
Gambar 4.65 Data Skala Keefektifan Ilustrasi Karakter.....	129
Gambar 4.66 Data Skala Variasi Pose Karakter.....	130
Gambar 4.67 Data Skala <i>Visual Novel</i> Mudah Digunakan.....	131
Gambar 4.68 Data Skala Keefektifan <i>Button Visual Novel</i>	132
Gambar 4.69 Data Skala Keefektifan Transisi <i>Visual Novel</i>	132
Gambar 4.70 Data Skala Penempatan Aset.....	133
Gambar 4.71 Data Skala Durasi Cerita.....	135
Gambar 4.72 Data Skala Bahasa Dalam <i>Visual Novel</i>	135
Gambar 4.73 Data Skala Cerita Mudah Dipahami.....	136
Gambar 4.74 Data Skala Apakah Cerita Efektif.....	137

Gambar 4.75 Data Skala Pengajaran Kepemimpinan	137
Gambar 4.76 Kritik dan Saran	138
Gambar 4.77 Revisi Tombol <i>User Interface</i>	139
Gambar 4.78 Revisi Tulisan <i>User Interface</i>	140
Gambar 4.79 Revisi Variasi Pose Karakter.....	141
Gambar 4.80 Hasil Akhir Halaman <i>Settings</i>	142
Gambar 4.81 Hasil Akhir Halaman <i>Load Game</i>	143
Gambar 4.82 Mekanisme <i>Load Game</i>	144



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xxiii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xxv
Lampiran C Turn It In.....	xliii
Lampiran D NDA dan NDS.....	xlix
Lampiran E Lampiran Hasil Karya.....	lii
Lampiran F Transkrip Wawancara Guru Sejarah Dra. Vita Karyuningsih.....	lvi
Lampiran G Transkrip Wawancara Illustrator Rama Pradipta.....	lxiii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA