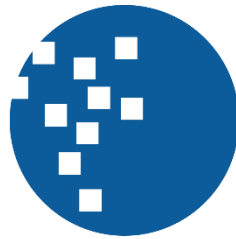


**PERANCANGAN GAME *VISUAL NOVEL* MENGENAI PELECEHAN  
SEKSUAL PADA REMAJA LAKI-LAKI USIA 14-17 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Valencia Michelle Tanakoman**

**00000045775**

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

**PERANCANGAN GAME *VISUAL NOVEL* MENGENAI PELECEHAN  
SEKSUAL PADA REMAJA LAKI-LAKI USIA 14-17 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Valencia Michelle Tanakoman**

**00000045775**

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

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valencia Michelle Tanakoman  
NIM : 00000045775  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul:

**PERANCANGAN GAME *VISUAL NOVEL* MENGENAI PELECEHAN  
SEKSUAL PADA REMAJA LAKI-LAKI USIA 14-17 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, 31 Mei 2024



(Valencia Michelle Tanakoman)

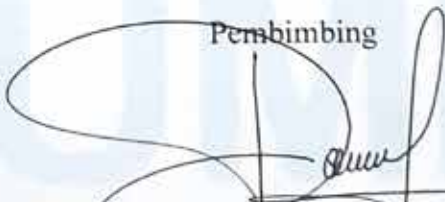
## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN GAME *VISUAL NOVEL* MENGENAI PELECEHAN  
SEKSUAL PADA REMAJA LAKI-LAKI USIA 14-17 TAHUN**

Oleh  
Nama : Valencia Michelle Tanakoman  
NIM : 00000045775  
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  
  
Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds. CDM  
0402038006/061071

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN GAME *VISUAL NOVEL* MENGENAI PELECEHAN SEKSUAL PADA REMAJA LAKI-LAKI USIA 14-17 TAHUN

Oleh

Nama : Valencia Michelle Tanakoman  
NIM : 00000045775  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

Penguji



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/L00011

Pembimbing



Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds. CDM  
0402038006/061071

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Valencia Michelle Tanakoman  
NIM : 00000045775  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : **Perancangan *Game Visual Novel* Mengenai  
Pelecehan Seksual pada Remaja Laki-Laki Usia  
14-17 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, 14 Juni 2024



(Valencia Michelle Tanakoman)

\*\* 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

Penulis panjatkan ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena Rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Informasi Interaktif Mengenai Pelecehan Seksual Pada Mental Remaja Laki-Laki Usia 14-17 tahun”. Tidak hanya untuk kepentingan kelulusan, penulis juga memiliki harapan tujuan untuk membantu berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat akan pelecehan seksual pada remaja laki-laki. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

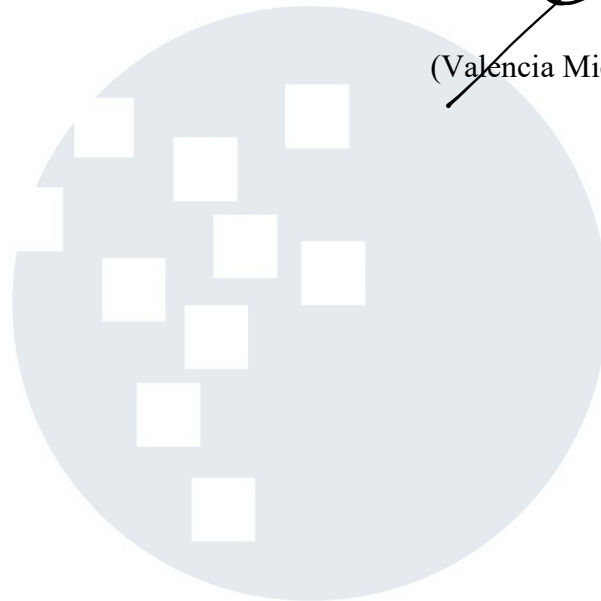
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Grace Latuheru, S.Psi., M.Psi., selaku dosen Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura sebagai narasumber.
6. Narasumber yang tidak disebutkan namanya yang telah berani dan bersedia untuk menceritakan pengalamannya.
7. Cynthia Wina Luster dan Ellen Senjaya sebagai teman seperjuangan dan *emotional support* selama pengerjaan tugas akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa menjadi sebuah menjadi bekal, referensi, dan sarana informasi yang baik bagi masyarakat.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Valencia Michelle Tanakoman)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# Perancangan *Game Visual Novel* Mengenai Pelecehan Seksual pada Mental Remaja Laki-Laki Usia 14-17 tahun

(Valencia Michelle Tanakoman)

## ABSTRAK

Fenomena pelecehan seksual pada laki-laki merupakan salah satu hal yang masih jarang dianggap oleh masyarakat Indonesia. Perancangan media informasi interaktif mengenai pelecehan seksual laki-laki ini memiliki tujuan untuk menyadarkan masyarakat akan permasalahan yang dilalui laki-laki terutama di kalangan remaja berusia 14 – 17 tahun. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu remaja memahami dampak akan pelecehan pada kesehatan mental remaja laki-laki. Media informasi ini memiliki target daerah Jabodetabek disesuaikan dengan tingginya fenomena pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia. Pertumbuhan kasus pelecehan seksual setiap tahunnya pada anak remaja sedikit demi sedikit akan terus terbuka dan masyarakat harus mulai memahami dampak dan juga cara untuk membantu korban dengan baik. Dengan ini, dibutuhkan sebuah media informasi yang interaktif untuk menarik perhatian dan pemahaman masyarakat akan fenomena ini. Perancangan ini dibentuk dengan metode *user centered design* untuk membuat media yang dapat membantu permasalahan yang berfokuskan kepada *user*. Dalam data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa remaja masih kurang dalam *awareness* dan pemahaman akan cara menghadapi pelecehan pada remaja laki-laki. Berdasarkan *output* dari perancangan, diperoleh media yang mampu untuk meningkatkan *awareness* akan pelecehan seksual remaja pada laki-laki.

**Kata kunci:** remaja laki-laki, kesehatan mental, *game*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ***Designing Visual Novel Game About Sexual Harassment Towards***

### ***Male Adolescents Aged 14-17 Years***

(Valencia Michelle Tanakoman)

#### ***ABSTRACT (English)***

*The phenomenon of sexual harassment against men is an issue that is still rarely acknowledged by Indonesian society. The design of this interactive informational media about male sexual harassment aims to raise public awareness about the problems faced by men, particularly among teenagers aged 14-17 years. This study aims to help teenagers understand the impact of harassment on the mental health of male adolescents. The target area for this informational media is Jabodetabek, given the high incidence of sexual harassment in Indonesia. The annual growth of sexual harassment cases among teenagers will gradually become more visible, and society must begin to understand the impact and ways to effectively assist victims. Therefore, an interactive informational media is needed to attract public attention and understanding of this phenomenon. This design is created using a user-centered design method to develop media that addresses issues focused on the user. Based on the obtained data, it can be concluded that teenagers still lack awareness and understanding of how to handle harassment against male adolescents. According to the design output, a media has been developed that is capable of increasing awareness about sexual harassment among male teenagers.*

***Keywords:*** *male teenagers, mental health, game*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	i
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 GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Media Interaktif.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3 Interaktivitas.....</b>	<b>18</b>
<b>2.4 Desain Karakter.....</b>	<b>20</b>
<b>2.5 Teknik Pewarnaan.....</b>	<b>26</b>
<b>2.6 <i>Storytelling</i>.....</b>	<b>28</b>
<b>2.7 <i>Visual Novel</i>.....</b>	<b>33</b>
<b>2.8 Remaja.....</b>	<b>33</b>
<b>2.9 Pelecehan seksual.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Metodologi Penelitian.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1.1 Metode Kualitatif.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1.2 Metode Kuantitatif .....</b>	<b>51</b>
<b>3.1.2.1 Kuesioner .....</b>	<b>51</b>

3.2	Metodologi Perancangan .....	54
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>56</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	56
4.1.1	<i>Context Analysis</i> .....	56
4.1.1.1	<i>Brainstorming</i> .....	56
4.1.1.2	<i>Moodboard</i> .....	58
4.1.1.3	<i>Color Palette</i> .....	59
4.1.1.4	<i>The Hero's Journey</i> .....	60
4.1.2	<i>Defining the Requirement</i> .....	62
4.1.2.1	<i>Main Story Flow</i> .....	62
4.1.2.2	<i>Branching Narratives</i> .....	63
4.1.2.3	<i>Character Profile</i> .....	65
4.1.3	<i>Design</i> .....	67
4.1.3.1	<i>Character Design</i> .....	67
4.1.3.2	<i>Environment Design</i> .....	73
4.1.3.3	<i>Design &amp; Prototyping</i> .....	79
4.1.3.4	<i>Media Sekunder</i> .....	84
4.1.4	<i>Evaluation</i> .....	86
4.2	<i>Analisis Alpha Test</i> .....	86
4.2.1	<i>Analisis Visual dan UI</i> .....	87
4.2.2	<i>Analisis Cerita</i> .....	89
4.2.3	<i>Hasil Perbaikan</i> .....	89
4.3	<i>Analisis Beta Test</i> .....	90
4.3.1	<i>Analisis Visual dan UI</i> .....	90
4.3.2	<i>Analisis Cerita</i> .....	91
4.3.3	<i>Hasil Perbaikan</i> .....	91
4.4	<i>Budgeting</i> .....	91
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>93</b>
5.1	<b>Simpulan</b> .....	93
5.2	<b>Saran</b> .....	94
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>ix</b>
	<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Environment</i> .....	75
Tabel 4.2 <i>CG</i> .....	79
Tabel 4.3 <i>Budgeting Visual Novel</i> .....	92
Tabel 4.4 <i>Budgeting Media Sekunder</i> .....	92



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	7
Gambar 2.2 bentuk .....	8
Gambar 2.3 Positive and Negative Space .....	8
Gambar 2.5 tekstur .....	10
Gambar 2.6 <i>Single column grid</i> .....	14
Gambar 2.7 <i>multiple column grid</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>modular grid</i> .....	15
Gambar 2.9 <i>alternative grid</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>breaking the grid</i> .....	16
Gambar 2.11 GUI.....	18
Gambar 2.12 <i>Nodal plot</i> .....	19
Gambar 2.13 <i>Modulated plot</i> .....	19
Gambar 2.14 <i>Open plot</i> .....	20
Gambar 2.15 Hello Kitty.....	21
Gambar 2.16 Sonic the Hedgehog .....	22
Gambar 2.17 Roger Rabbit .....	22
Gambar 2.18 Kronk.....	23
Gambar 2.19 Cinderella .....	23
Gambar 2.20 Princess Fiona .....	24
Gambar 3.1 Dokumentasi <i>Interview</i> Psikolog Grace.....	39
Gambar 3.2 Dokumentasi <i>Interview</i> Psikolog Irma Afriyanti Bakhtiary .....	43
Gambar 3.3 Dokumentasi <i>Interview</i> Narasumber K.....	46
Gambar 3.4 <i>I Woke Up Next to You Again</i> .....	49
Gambar 3.5 Love Choice .....	49
Gambar 3.6 Ikemen Revolution .....	50
Gambar 3.7 Rumus Slovin .....	51
Gambar 3.8 Data Sampel Usia .....	52
Gambar 3.9 Data Pengetahuan Pria Tentang Pelecehan Seksual Laki-laki .....	52
Gambar 3.10 Data Pengetahuan Wanita Tentang Pelecehan Seksual Laki-laki... ..	53
Gambar 3.11 Data Sampel Ketertarikan Media <i>Video Game</i> .....	53
Gambar 3.12 <i>User Centered Design</i> .....	54
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	57
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> .....	59

Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> .....	60
Gambar 4.4 <i>The Hero's Journey</i> .....	61
Gambar 4.5 <i>Five Act Structure</i> .....	63
Gambar 4.6 <i>Flowchart Story</i> .....	64
Gambar 4.7 Referensi karakter utama .....	67
Gambar 4.8 Sketsa Gambaran Karakter Utama .....	68
Gambar 4.9 Gambar Karakter Utama .....	69
Gambar 4.10 Ekspresi Karakter Utama .....	69
Gambar 4.11 <i>Sprite</i> alternatif Karakter Utama .....	70
Gambar 4.12 Ekspresi <i>Sprite</i> alternatif Karakter Utama .....	70
Gambar 4.13 Karakter Pendukung Cerita (Orang Tua Karakter Utama) .....	71
Gambar 4.14 Karakter Pendukung Cerita (Teman Dekat Karakter Utama) .....	71
Gambar 4.15 Karakter Pendukung Cerita (Guru BK Sekolah) .....	72
Gambar 4.16 Karakter Pendukung Cerita ( <i>Predator</i> Karakter Utama) .....	72
Gambar 4.17 Referensi <i>Environment</i> .....	73
Gambar 4.18 Sketsa <i>Environment</i> Kamar .....	73
Gambar 4.19 Finalisasi <i>Environment</i> Kamar .....	74
Gambar 4.20 Sketsa <i>CG</i> Kaca .....	75
Gambar 4.21 Finalisasi <i>CG</i> Kaca .....	75
Gambar 4.22 <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	79
Gambar 4.23 <i>Title Screen</i> .....	80
Gambar 4.24 <i>Title Screen</i> .....	80
Gambar 4.25 <i>Object Hovering Mechanism</i> .....	81
Gambar 4.26 <i>Choosing Mechanism</i> .....	81
Gambar 4.27 <i>Forceful Option</i> .....	82
Gambar 4.28 <i>PTSD Effect</i> .....	82
Gambar 4.29 <i>Forcing Mirror Effect</i> .....	83
Gambar 4.30 <i>Settings</i> .....	83
Gambar 4.31 <i>Final Prototype</i> .....	84
Gambar 4.32 <i>Game Design Document</i> .....	84
Gambar 4.33 <i>Mockup Poster</i> .....	85
Gambar 4.34 <i>Mockup Stiker</i> .....	85
Gambar 4.35 Hasil Penilaian visual .....	87
Gambar 4.36 Hasil Penilaian Warna dan <i>Style</i> .....	87

Gambar 4.37 Hasil Penilaian Keterbacaan Teks.....	88
Gambar 4.38 Hasil Penilaian Game UI.....	88
Gambar 4.39 Hasil Perbaikan <i>Settings</i> .....	89
Gambar 4.40 Hasil Penambahan Bahasa .....	90

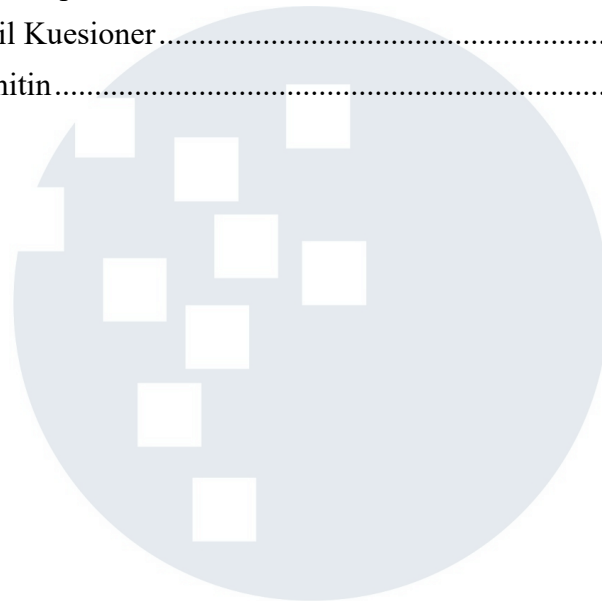


UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xiii
Lampiran B Transkrip Wawancara Grace.....	xiv
Lampiran C Transkrip Wawancara Narasumber K.....	xxii
Lampiran D Transkrip Wawancara Irma .....	xxvi
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xxxiii
Lampiran F Turnitin.....	xxxviii



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA