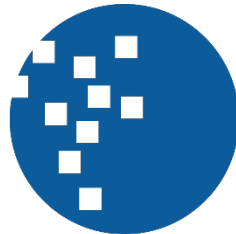


**PERANCANGAN INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT  
PANDANG PENGIDAP *DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Nurlatifah Chairunnisa M**

**0000051989**

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

**PERANCANGAN INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT  
PANDANG PENGIDAP *DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Nurlatifah Chairunnisa M**  
**0000051989**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nurlatifah Chairunnisa Mulyani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051989

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT PANDANG PENGIDAP *DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER***

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



(Nurlatifah Chairunnisa M.)

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 INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT PANDANG PENGIDAP *DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER***

Oleh

Nama : Nurlatifah Chairunnisa M.  
NIM : 00000051989  
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



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT PANDANG PENGIDAP *DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER*

Oleh

Nama : Nurlatifah Chairunnisa M  
NIM : 00000051989  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

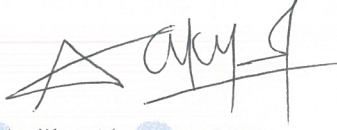
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

  
Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.  
0324018607/076482

Penguji

  
Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/067811

Pembimbing

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurlatifah Chairunnisa M.  
NIM : 00000051989  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah :

### **PERANCANGAN INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT PANDANG PENGIDAP *DISSOCIATIVE IDENTITY DISORDER***

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



(Nurlatifah Chairunnisa M.)

\*\* 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 kepada tuhan yang maha esa yang telah mengizinkan penulis untuk dapat mengerjakan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Informasi Sudut Pandang Pengidap Dissociative Identity Disorder” pembuatan laporan ini tidak mungkin dapat terjadi tanpa pihak-pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Liko Maryudhiyanto, Sp.KJ sebagai narasumber yang telah memberikan ilmu mengenai *DID* dan pengidapnya.
6. dr. Tommy Raharja, Sp.KJ sebagai narasumber yang telah memberikan ilmu mengenai *DID* dan pengidapnya.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Dyah Anindya Wulandari yang telah membantu saya secara moral, dan menambahkan motivasi penulis.
9. Vanny Aprilia yang telah memberikan saya dukungan secara moral, dan menambahkan motivasi penulis.
10. Gabriel Adijaya Tombe yang telah memberikan membantu saya secara moral, dan sebagai kawan yang juga menempuh Tugas Akhir.

Dari terlaksanakannya perancangan interaktif visual novel ini diharapkan Karya Ilmiah beserta hasil dari perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi studi

dan dapat menambahkan wawasan bagi pemain-pemain *prototype* di masa yang akan datang, ataupun orang-orang yang tertarik tentang *Dissociaive Identity Disorder*, dan orang awam.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Nurlatifah Chairunnisa M.)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN INTERAKTIF VISUAL NOVEL SUDUT

## PANDANG PENGIDAP *IDENTITY DISORDER*

(Nurlatifah Chairunnisa M.)

### ABSTRAK

*Dissociative Disorder* memiliki beragam jenis, salah satu disorder disosiatif yang terhebat adalah *Dissociative Identity Disorder*. *DID* merupakan salah satu *Dissociative Disorder* utama dimana seseorang mengalami trauma yang hebat di masa lampau seorang anak, trauma yang dihadapi menciptakan pengidap untuk memecahkan sifat dirinya menjadi kepribadian yang baru. Media informasi yang tersebar sejauh ini masih dijelaskan menggunakan bahasa yang media sehingga sulit dipahami untuk orang awam dan kurang menarik untuk diakses. Tidak hanya itu masih banyak orang-orang yang mempunyai stigma negatif terhadap pengidap *DID*, mulai dari dianggap mengalami kesurupan, pengidap memalsukan kepribadian gandanya untuk mendapatkan perhatian, pengidap hanya melewati perubahan emosi yang drastis, dan sebagainya, sedangkan faktanya pengidap mempunyai dua kepribadian berbeda yang dapat mengambil alih kontrol tubuhnya. Tujuan dari perancangan interaktif visual novel ini dapat memberikan informasi seputar *DID* dan pengidapnya dengan memberi gambaran dari kehidupan pengidap *DID* sehari-hari. Perancangan visual novel interaktif Copious pada akhirnya berhasil dirancang setelah melakukan riset secara kualitatif dan kuantitatif. Informasi yang telah didapatkan diaplikasikan ke dalam gim Copious dan dirancang dengan *engine* Ren'py yang lalu diuji coba dengan target dan psikiater, dari hasil uji tes perancangan dinyatakan memiliki informasi yang mudah dipahami, menarik, dan menarik empati dari target.

**Kata kunci:** *Mental disorder, Dissociative Identity Disorder, Informasi*

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

***DESIGNING INTERACTIVE VISUAL NOVEL OF THE POINT  
OF VIEW OF A PERSON WITH DISSOCIATIVE IDENTITY  
DISORDER***

(Nurlatifah Chairunnisa M.)

***ABSTRACT (English)***

*Dissociative Disorder has various types, one of the greatest dissociative disorders is Dissociative Identity Disorder. DID is one of the main dissociative disorders where a person experiences severe trauma in a child's past, the trauma faced causes the sufferer to break their personality into a new personality. The information media which are available for public use uses medical language which makes it hard to understand for the people who are uninformed and not as interesting to access. There are still many people who have negative stigma towards people with DID, starting from being thought to be a trance, sufferers faking their other personalities in order to receive attention, sufferers going through drastic changes of emotional or mood changes, et cetera, while in fact the sufferer has two different personalities that can take over control of their body. The aim of designing this interactive visual novel is to provide information about DID and its sufferers by providing an overview of the daily lives of DID sufferers. The interactive visual novel Copious was finally designed after conducting qualitative and quantitative research. The information that was obtained was applied to the Copious game and designed using the Ren'py engine which was then tested with the target and a psychiatrist. From the results of the design test, it was stated that it had information that was easy to understand, interesting and attracted empathy from the target.*

***Keywords:*** *Mental disorder, Dissociative Identity Disorder, Information*

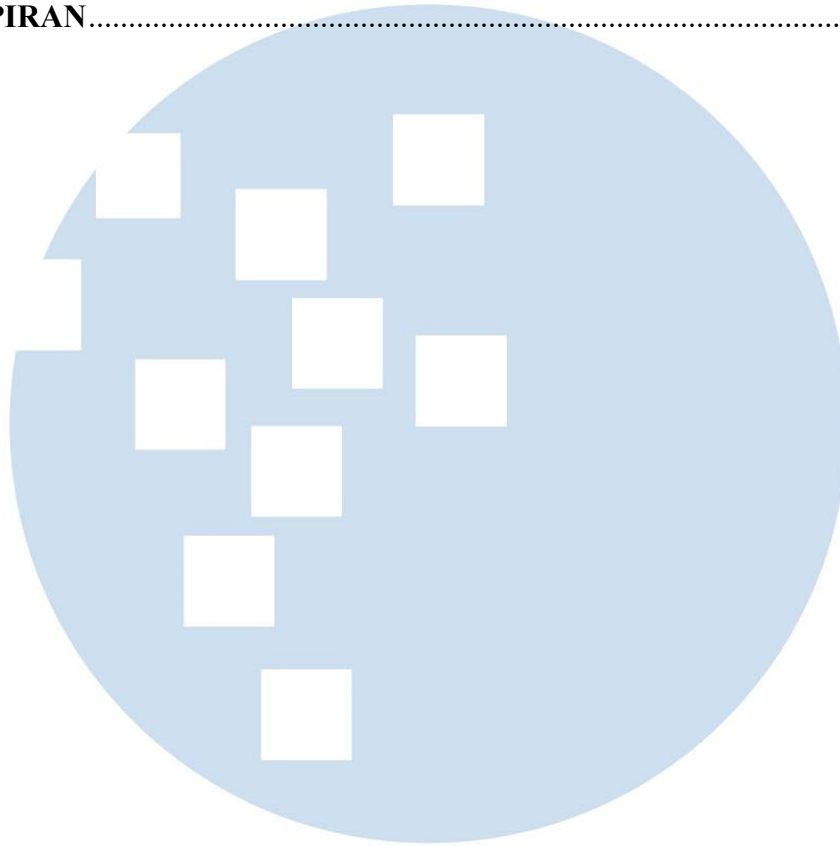
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 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
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Demografis .....	3
1.3.2 Geografis .....	3
1.3.3 Psikografis.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Interaktivitas.....	5
2.1.1 Jenis Interaksi.....	5
2.2 Warna.....	6
2.2.1 <i>Hue</i> .....	6
2.2.2 <i>Value</i> .....	7
2.2.3 <i>Saturation/Chroma</i> .....	7
2.2.4 Simbol Warna .....	7
2.3 <i>Typography</i> .....	10
2.4 <i>Layout dan Grid</i> .....	12
2.5 Visual Novel.....	13

2.6	<i>UI/UX</i>	14
2.7	Transisi	14
2.8	<i>Character</i>	15
2.8.1	<i>Three-dimensional Character</i>	15
2.8.2	Ekspresi Karakter	16
2.9	Ilustrasi	18
2.10	<i>Storytelling</i>	18
2.10.1	<i>Linear</i>	18
2.10.2	<i>Non-linear</i>	19
2.10.3	<i>Modular</i>	19
2.11	<i>Game Rating dan Sensor</i>	19
2.12	<i>Dissociative Disorders</i>	21
2.12.1	<i>Dissociative Identity Disorder</i>	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b>		23
3.1	Metodologi Penelitian	23
3.1.1	Metode Kualitatif	23
3.1.2	Metode Kuantitatif	29
3.2	Metodologi Perancangan	32
3.3.1	<i>Human Centered Design</i>	32
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b>		34
4.1	Strategi Perancangan	34
4.1.1	<i>Inspiration</i>	34
4.1.2	<i>Ideation</i>	37
4.1.3	<i>Implementation</i>	86
4.2	Analisis Perancangan	91
4.2.1	<i>Beta Test dengan Psikiater</i>	91
4.2.2	<i>Beta Test dengan Target</i>	93
4.2.3	Analisis Gim	94
4.3	<i>Budgeting</i>	112
<b>BAB V PENUTUP</b>		114
5.1	Simpulan	114
5.2	Saran	115

**DAFTAR PUSTAKA**..... xvii  
**LAMPIRAN**..... xix



**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Respon Pertanyaan Segi Visual .....	87
Tabel 4.2 Respon Pertanyaan Segi User Experience .....	87
Tabel 4.3 Respon Pertanyaan Segi Konten .....	88
Tabel 4.4 Budgeting .....	113



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter Berwarna Biru di Visual Novel Is it That Deep, Bro? .....	8
Gambar 2.2 Visual Novel Berwarna Oranye di Gim Our Life .....	9
Gambar 2.3 Pengaplikasian Warna Hitam di Visual Novel Adventures with Anxiety! .....	10
Gambar 2.4 Karakter Visual Novel Berwarna Putih di Gim Touchstarved.....	10
Gambar 2.5 Penggunaan Layout pada Visual Novel Hydrangea.....	13
Gambar 2. 6 Visual Novel Doki Doki Literature Club!.....	14
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan dr. Liko Maryudhiyanto, Sp.KJ...25	
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan dr. Tommy Raharja, Sp.KJ.....	27
Gambar 3.3 Homescreen gim Darker.....	27
Gambar 3. 4 <i>Gameplay</i> Gim Darker .....	28
Gambar 3.5 Isi Buku Our House.....	28
Gambar 3. 6 Isi Buku Our House.....	29
Gambar 3.7 Pie chart Usia Responden.....	30
Gambar 3.8 Pie Chart Pengetahuan akan DID.....	30
Gambar 3.9 Grafis Pemahaman Penyebab DID.....	31
Gambar 3.10 Pie Chart Responden yang Pernah Berpikir Stigma Negatif.....	31
Gambar 3.11 Pie Chart Kerabat Responden yang Pernah Berpikir Stigma Negatif .....	32
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	38
Gambar 4.2 Moodboard .....	41
Gambar 4.3 Flowchart.....	42
Gambar 4.4 Tipografi.....	44
Gambar 4.5 Sketsa Logo .....	45
Gambar 4.6 Logo .....	46
Gambar 4.7 Logo Setelah Revisi .....	46
Gambar 4.8 Character Breakdown Melissa .....	47
Gambar 4.9 Sketsa Eksplorasi Karakter Melissa .....	48
Gambar 4.10 Ekspresi Melissa.....	50
Gambar 4.11 Character Breakdown Ricky .....	51
Gambar 4. 12 Sketsa Eksplorasi Karakter Ricky.....	52
Gambar 4.13 Referensi Revisi Karakter Ricky.....	53
Gambar 4.14 Revisi Desain Karakter Ricky.....	53
Gambar 4.15 Ekspresi Ricky.....	54
Gambar 4.16 Character Breakdown Sara.....	55
Gambar 4.17 Sketsa Eksplorasi Sara .....	56
Gambar 4.18 Ekspresi Sara .....	56
Gambar 4.19 Character Breakdown Mathilde .....	57
Gambar 4.20 Sketsa Eksplorasi Mathilde .....	58
Gambar 4.21 Ekspresi Mathilde.....	58

Gambar 4. 22 Character Breakdown Dennis.....	59
Gambar 4. 23 Sketsa dan Finalisasi Dennis .....	60
Gambar 4.24 NPC Aleks.....	61
Gambar 4.25 Ekspresi Aleks.....	61
Gambar 4.26 NPC Creep dan Creep 2 .....	62
Gambar 4. 27 NPC Lainnya .....	63
Gambar 4.28 Referensi Visual Environment .....	63
Gambar 4. 29 Background Jam pada Dinding .....	64
Gambar 4.30 Background Kamar Melissa .....	65
Gambar 4.31 Background Lobby .....	65
Gambar 4.32 CG Melissa Lapar.....	66
Gambar 4.33 Background Kantin.....	66
Gambar 4.34 CG Tersenggol .....	67
Gambar 4. 35 CG Melissa terbangong .....	68
Gambar 4.36 Background Kelas .....	68
Gambar 4.37 CG Melissa Terbangong di Kelas .....	69
Gambar 4.38 Background Toilet.....	69
Gambar 4. 39 CG Ricky sebagai Melissa Berkelahi.....	70
Gambar 4.40 Creep Tidak Sadarkan Diri.....	71
Gambar 4.41 CG Melissa Dilecehkan.....	71
Gambar 4.42 CG Melissa Menginjak Genangan .....	72
Gambar 4.43 Background Melissa Tenggelam.....	72
Gambar 4. 44 CG Melissa Tenggelam.....	73
Gambar 4.45 CG Melissa Overthinking.....	73
Gambar 4.46 Background Regency Resort.....	74
Gambar 4.47 Background Restoran .....	75
Gambar 4.48 Background di Bawah Air.....	75
Gambar 4.49 CG Aleks Menyelamatkan Melissa.....	76
Gambar 4.50 CG Melissa Setelah Ditolong.....	76
Gambar 4.51 Background Playground.....	76
Gambar 4. 52 CG Melissa Bermain Ayunan .....	77
Gambar 4.53 Sketsa Alternatif <i>Textbox</i> dan Tombol Pilihan .....	78
Gambar 4.54 <i>Textbox</i> Final .....	79
Gambar 4.55 Tombol Pilihan Final.....	79
Gambar 4. 56 Mikrointeraksi Main Menu .....	80
Gambar 4.57 Tombol Pilihan.....	81
Gambar 4.58 CG Ending.....	81
Gambar 4.59 <i>Page Preferences</i> .....	82
Gambar 4.60 Halaman Save dan Load.....	83
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Stiker .....	84
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Pin .....	84
Gambar 4.63 <i>Mockup</i> Mug.....	85
Gambar 4.64 <i>Mockup</i> Keychain .....	85



Gambar 4. 65 Mockup Lanyard .....	86
Gambar 4.66 Revisi Perubahan Karakter .....	90
Gambar 4.67 Revisi Perubahan <i>Textbox</i> .....	90
Gambar 4.68 Revisi Perubahan Main Menu .....	91
Gambar 4.69 Perubahan Bodytext .....	91
Gambar 4.70 Dokumentasi Beta Test dengan Psikiater .....	92
Gambar 4.71 Dokumentasi Beta Test dengan Target .....	93
Gambar 4.72 Tangkapan Layar Tampilan Main Menu .....	95
Gambar 4.73 Karakter Melissa .....	95
Gambar 4.74 Karakter Mathilde .....	96
Gambar 4.75 Karakter Ricky .....	97
Gambar 4.76 Karakter Sara .....	97
Gambar 4.77 Karakter Dennis .....	98
Gambar 4.78 Karakter Aleks .....	98
Gambar 4.79 Karakter Creep dan Creep 2 .....	99
Gambar 4.80 Karakter Ibu .....	99
Gambar 4.81 Environment Mimpi Buruk .....	100
Gambar 4.82 Environment Kamar Melissa .....	101
Gambar 4.83 Environment Lingkungan Universitas .....	101
Gambar 4.84 Environment Melissa Tersenggol .....	102
Gambar 4.85 Environment Kelas .....	102
Gambar 4.86 Environment Toilet .....	103
Gambar 4.87 Environment Trauma Melissa .....	103
Gambar 4.88 Environment Ricky Berkelahi .....	104
Gambar 4. 89 Environment Bad Ending .....	104
Gambar 4.90 Environment Melissa Berbicara dengan Alter .....	105
Gambar 4.91 Environment Melissa Berbicara tentang Perasaannya .....	105
Gambar 4.92 Environment Melissa Overthinking .....	106
Gambar 4.93 Environment Melissa Termenung Kembali .....	106
Gambar 4.94 Environment Regency Resort .....	107
Gambar 4.95 Environment Genangan .....	107
Gambar 4.96 Environment Resort .....	108
Gambar 4.97 Environment Aleks Menyelamatkan Melissa .....	108
Gambar 4.98 Environment Setelah Diselamatkan Aleks .....	109
Gambar 4.99 Environment Setelah Diselamatkan Aleks .....	109
Gambar 4.100 Environment Happy Ending .....	110
Gambar 4.101 Media Sekunder Mug .....	110
Gambar 4.102 Media Sekunder Lanyard .....	111
Gambar 4.103 Media Sekunder Pin .....	111
Gambar 4.104 Media Sekunder Keychain .....	112