

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI
RATU SHIMA UNTUK MURID SMA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Valerie Kwan
00000054314**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI
RATU SHIMA UNTUK MURID SMA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Valerie Kwan

00000054314

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valerie Kwan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054314

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI RATU SHIMA UNTUK MURID SMA

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 17 Juni 2025



(Valerie Kwan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI

RATU SHIMA UNTUK MURID SMA

Oleh

Nama Lengkap : Valerie Kwan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054314

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

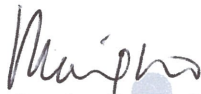
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

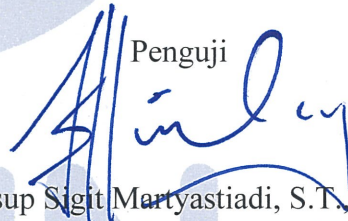
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Penguji



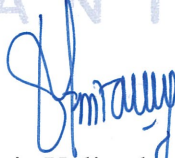
Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valerie Kwan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054314
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *VISUAL*
NOVEL MENGENAI RATU SHIMA
UNTUK MURID SMA

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 bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Valerie Kwan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, 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, atas selesainya penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan judul: “Perancangan *Visual Novel* Mengenai Ratu Shima Untuk Murid SMA”. Tujuan utama dalam penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk mendokumentasikan tugas akhir yang dikerjakan penulis sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sadar bahwa tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, laporan tugas akhir ini tidak akan tersusun hingga selesai.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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 Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga dengan adanya laporan tugas akhir ini, para pembaca mendapatkan informasi bermanfaat yang dapat mereka pahami.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Valerie Kwan)

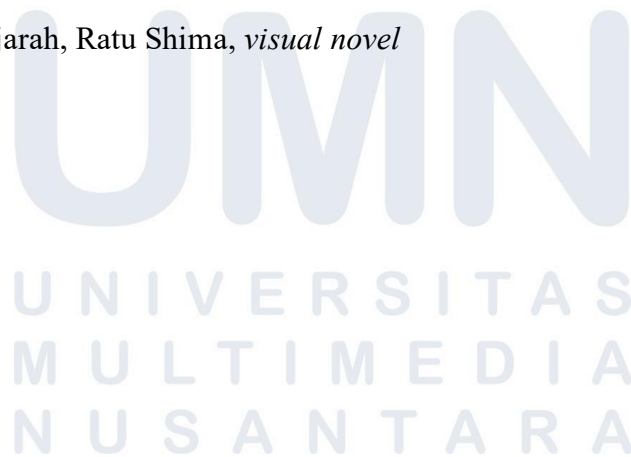
PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI RATU SHIMA UNTUK MURID SMA

(Valerie Kwan)

ABSTRAK

Ratu Shima adalah tokoh sejarah perempuan dari kerajaan Kalingga. Ratu Shima memerintahkan kerajaannya dengan tegas dan menjunjung tinggi keadilan. Kisah Ratu Shima penuh nilai kepemimpinan dan nilai keadilan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan pelajar SMA yang sedang bertumbuh dewasa. Namun, masih banyak pelajar yang kurang berminat dengan pelajaran sejarah. Sehingga kisah sejarah seperti Ratu Shima mulai dilupakan dan akan terancam hilang. Terutama bagi tokoh sejarah perempuan yang kurang ditonjolkan di masyarakat. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini dirancang dengan tujuan menceritakan kisah tokoh sejarah Ratu Shima. Perancangan *visual novel* ini menggunakan metodologi *Design Thinking* oleh Tim Brown, yang mencakupi *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif berupa wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Perancangan yang dibuat menghasilkan sebuah *visual novel* dengan media sekunder yang berupa sticker, pin, dan *social media ads*. Melalui *beta test* dengan cara wawancara, dapat dilihat bahwa hasil perancangan *visual novel* sudah efektif dan menarik bagi para pelajar untuk mencobanya.

Kata kunci: sejarah, Ratu Shima, *visual novel*



DESIGNING A VISUAL NOVEL ABOUT QUEEN SHIMA FOR HIGH SCHOOL STUDENTS

(Valerie Kwan)

ABSTRACT (English)

Queen Shima is a female historical figure from the Kalingga kingdom. Queen Shima led her kingdom very firmly, and upheld justice. The story of Queen Shima is about leadership and justice values, which can be implemented for high school students who are on their way to adulthood. However, many students are not interested in history. Therefore, historical stories such as Queen Shima are starting to be forgotten and are in danger of being lost. This problem is more prevalent for female historical figures, who are less prominent. Based on these problems, this research was designed with the aim of telling the story of the historical figure Queen Shima. In designing this visual novel game, the author used the Design Thinking methodology by Tim Brown which consists of emphasize, define, ideate, prototype, and test. This design also uses qualitative and quantitative design techniques in the form of interviews, questionnaires, existing studies, and reference studies. The design created produces a visual novel with secondary media in the form of stickers, pins, and social media ads. Through beta test using interviews, it has been proven that the results of the visual novel are effective and is interesting for the students.

Keywords: history, Queen Shima, visual novel



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Visual Novel</i>	5
2.1.1 Genre <i>Visual Novel</i>	5
2.1.2 Elemen-elemen <i>Visual Novel</i>	7
2.1.3 <i>User Interface</i>	11
2.2 Sejarah Kerajaan Kalingga	39
2.2.1 Sejarah Ratu Shima	39
2.2.2 Sosial dan Budaya Kerajaan Kalingga	41
2.2.3 Peninggalan Kerajaan Kalingga	42
2.3 Pentingnya Pelajaran Sejarah untuk Pembangunan	44
2.3.1 Perkembangan Intelektual	45
2.3.2 Perkembangan Emosional	45
2.3.3 Perkembangan Sosial	45
2.3.4 Perkembangan Moral	46

2.3.5 Perkembangan Karakter.....	46
2.4 Penelitian yang Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	50
3.1 Subjek Perancangan	50
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	51
3.2.1 <i>Emphatize</i>	52
3.2.2 <i>Define</i>	53
3.2.3 <i>Ideate</i>	53
3.2.4 <i>Prototype</i>	53
3.2.5 <i>Testing</i>	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	54
3.3.1 <i>In-Depth Interview</i>	55
3.3.2 Kuesioner	57
3.3.3 Studi Eksisting.....	60
3.3.4 Studi Referensi	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	62
4.1 Hasil Perancangan	62
4.1.1 <i>Emphatize</i>	62
4.1.2 <i>Define</i>	93
4.1.3 <i>Ideate</i>	98
4.1.4 <i>Prototype</i>	110
4.1.5 <i>Testing</i>	131
4.2 Pembahasan Perancangan.....	136
4.2.1 Analisis <i>Beta Test Visual Novel</i>	136
4.2.2 Analisis Perancangan <i>Test Visual Novel</i>	140
4.2.3 Analisis Perancangan Media Sekunder	144
4.2.4 Analisis <i>Budgeting</i>	146
BAB IV PENUTUP	149
5.1 Simpulan	149
DAFTAR PUSTAKA	xx
LAMPIRAN	xxv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	47
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner	57
Tabel 4.1 Spesifikasi Studi Eksisting 1.....	73
Tabel 4.2 Analisis SWOT Studi Eksisting 1	75
Tabel 4.3 Spesifikasi Studi Eksisting 2.....	77
Tabel 4.4 Analisis SWOT Studi Eksisting 2	78
Tabel 4.5 Spesifikasi Studi Eksisting 3.....	80
Tabel 4.6 Analisis SWOT Studi Eksisting 3.....	82
Tabel 4.7 Tabel Analisis Media	89
Tabel 4.8 Tabel Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	132
Tabel 4.9 Tabel <i>Budgetting</i> Media Utama	147
Tabel 4.10 Tabel <i>Budgetting</i> Media Sekunder.....	147



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Visual Novel Character Sprite</i>	8
Gambar 2.2 <i>Visual Novel Background Art</i>	9
Gambar 2.3 <i>Doki Doki Literature Club! Yuri CG</i>	10
Gambar 2.4 <i>Elements of Design</i>	14
Gambar 2.5 <i>Principles of Design</i>	15
Gambar 2.6 <i>Proximity in Design</i>	17
Gambar 2.7 <i>Alignment in Design</i>	18
Gambar 2.8 <i>Repetition in Design</i>	19
Gambar 2.9 <i>Contrast in Design</i>	20
Gambar 2.10 <i>Symmetry in Design</i>	21
Gambar 2.11 <i>Asymmetry in Design</i>	22
Gambar 2.12 <i>Rhythm in Design</i>	23
Gambar 2.13 <i>Emphasis in Design</i>	24
Gambar 2.14 <i>Proportion in Design</i>	25
Gambar 2.15 <i>Serif Characters Anatomy</i>	26
Gambar 2.16 <i>Sans Serif Characters Anatomy</i>	27
Gambar 2.17 <i>Monospace Characters Anatomy</i>	28
Gambar 2.18 <i>Decorative Font Example</i>	29
Gambar 2.19 <i>Script Font Example</i>	30
Gambar 2.20 <i>Single Column Grid Example</i>	32
Gambar 2.21 <i>Multi Column Grid Example</i>	33
Gambar 2.22 <i>Modular Grid Example</i>	34
Gambar 2.23 <i>Narrative Text Box Example</i>	36
Gambar 2.24 <i>Dialogue Text Box Example</i>	37
Gambar 2.25 <i>Choice Text Box Example</i>	38
Gambar 2.26 <i>Prasasti Tukmas</i>	42
Gambar 2.27 <i>Prasasti Sojomerto</i>	43
Gambar 2.28 <i>Candi Angin</i>	43
Gambar 2.29 <i>Candi Bubrah</i>	44
Gambar 4.1 <i>Wawancara dengan Guru SMA</i>	63
Gambar 4.2 <i>Pie Chart Umur Responden</i>	66
Gambar 4.3 <i>Pie Chart Jenis Kelamin Responden</i>	66
Gambar 4.4 <i>Chart Domisili Responden</i>	67
Gambar 4.5 <i>Pie Chart Pertanyaan 1</i>	68
Gambar 4.6 <i>Chart Pertanyaan 2</i>	68
Gambar 4.7 <i>Pie Chart Pertanyaan 3</i>	69
Gambar 4.8 <i>Pie Chart Pertanyaan 4</i>	69
Gambar 4.9 <i>Chart Pertanyaan 5</i>	70
Gambar 4.10 <i>Chart Pertanyaan 6</i>	71
Gambar 4.11 <i>Chart Pertanyaan 7</i>	72

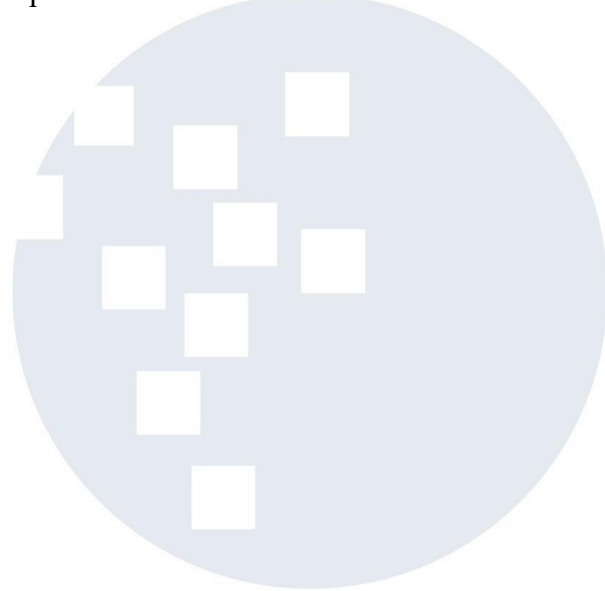
Gambar 4.12 Cover Buku Novel Maharani Shima	74
Gambar 4.13 Isi Buku Novel Maharani Shima	75
Gambar 4.14 Animasi Edukasi Kisah Ratu Shima	78
Gambar 4.15 Video Edukasi Ratu Shima.....	81
Gambar 4.16 Maskot Video Edukasi Ratu Shima.....	81
Gambar 4.17 Komik Sintren si Cewek Mejik.....	83
Gambar 4.18 Komik Panel Sintren si Cewek Mejik.....	84
Gambar 4.19 Doki Doki Literature Club! UI.....	85
Gambar 4.20 <i>Gameplay Visual Novel</i> Larut.....	87
Gambar 4.21 <i>Horror Game</i> the Kidnap	88
Gambar 4.22 <i>Thumbnail Homework Mini Game by Henya</i>	89
Gambar 4.23 <i>User Persona</i>	95
Gambar 4.24 <i>User Journey</i>	96
Gambar 4.25 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.....	98
Gambar 4.26 <i>Mindmap</i> Perancangan <i>Visual Novel</i>	99
Gambar 4.27 Alternatif <i>Big Idea</i>	100
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i>	103
Gambar 4.29 <i>Color Palette</i>	104
Gambar 4.30 Referensi <i>Visual Style</i>	105
Gambar 4.31 Referensi <i>Typography</i>	106
Gambar 4.32 Alternatif Judul <i>Visual Novel</i>	107
Gambar 4.33 <i>Typeface</i> Perancangan <i>Visual Novel</i>	108
Gambar 4.34 <i>Flowchart</i> Alur Cerita.....	109
Gambar 4.35 <i>Character Design Process</i> _Chara.....	111
Gambar 4.36 Chara_ <i>Character Profile</i>	112
Gambar 4.37 Chara_ <i>Facial Expressions</i>	113
Gambar 4.38 <i>Character Design Process</i> _Melly.....	114
Gambar 4.39 Melly_ <i>Character Profile</i>	114
Gambar 4.40 <i>Character Design Process</i> _Felix.....	115
Gambar 4.41 Felix_ <i>Character Profile</i>	115
Gambar 4.42 <i>Character Design Process</i> _Ratu Shima.....	116
Gambar 4.43 Ratu Shima_ <i>Character Profile</i>	117
Gambar 4.44 <i>Character Design Process</i> _Narayana.....	117
Gambar 4.45 Narayana_ <i>Character Profile</i>	118
Gambar 4.46 NPCs_ <i>Character Profile</i>	118
Gambar 4.47 <i>Modern Background Art</i>	119
Gambar 4.48 <i>Kingdom Background Art</i>	120
Gambar 4.49 CG Kantung Emas Tertendang.....	121
Gambar 4.50 CG Chara Meningkatkan Keberanian	122
Gambar 4.51 Proses <i>Ending Screens</i>	123
Gambar 4.52 <i>Text Box Modern</i>	124
Gambar 4.53 <i>Text Box</i> dan <i>Layout Border</i> Tradisional	125
Gambar 4.54 <i>Aset Visual Novel</i>	125

Gambar 4.55 Tampilan <i>Unity</i> dan <i>VStudio Code</i>	127
Gambar 4.56 <i>UI Gameplay</i>	128
Gambar 4.57 <i>Chibi Illustration</i>	129
Gambar 4.58 <i>Sticker Diecut</i>	129
Gambar 4.59 Pin.....	130
Gambar 4.60 <i>Social Media Ads</i>	130
Gambar 4.61 <i>Prototype Day</i>	131
Gambar 4.62 <i>Beta Test</i> bersama Audrey.....	136
Gambar 4.63 <i>Beta Test</i> bersama Evelyn.....	138
Gambar 4.64 <i>Beta Test</i> bersama Wilson.....	139
Gambar 4.65 Analisis <i>Background</i>	140
Gambar 4.66 Analisis <i>Text Box</i>	141
Gambar 4.67 Analisis Desain Karakter.....	142
Gambar 4.68 Analisis CG	143
Gambar 4.69 Analisis <i>Layout</i>	143
Gambar 4.70 Analisis Interaktivitas.....	144
Gambar 4.71 Analisis <i>Diecut Sticker</i>	145
Gambar 4.72 Analisis Pin	145
Gambar 4.73 Analisis <i>Social Media Ads</i>	146



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxv
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran Kuesioner.....	xxxii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xliii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA