

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI DAMPAK  
*CHATBOT* KARAKTER TERHADAP PSIKOLOGIS  
DEWASA MUDA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Adeline Callista Santoso  
00000054608**

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

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI DAMPAK  
*CHATBOT* KARAKTER TERHADAP PSIKOLOGIS  
DEWASA MUDA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Adeline Callista Santoso  
00000054608**

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

**2025**

**i**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adeline Callista Santoso  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI DAMPAK *CHATBOT*  
KARAKTER TERHADAP PSIKOLOGIS DEWASA MUDA**

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



(Adeline Callista Santoso)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI DAMPAK *CHATBOT* KARAKTER TERHADAP PSIKOLOGIS DEWASA MUDA**

Oleh

Nama Lengkap : Adeline Callista Santoso  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025  
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

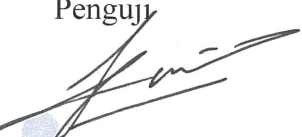
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/ 039375

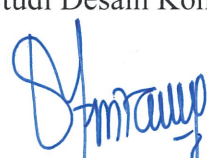
Penguji

  
Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/ 071277

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 : Adeline Callista Santoso  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~\* (\*coret yang tidak dipilih)  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *VISUAL NOVEL*  
MENGENAI DAMPAK *CHATBOT*  
KARAKTER TERHADAP PSIKOLOGIS  
DEWASA MUDA

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

  
(Adeline Callista Santoso)

\* 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 dan syukur dipanjatkan untuk Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan karunia-Nya dalam membuat laporan tugas akhir Perancangan *Visual Novel* Mengenai Dampak *Chatbot* Karakter Terhadap Psikologis Dewasa Muda. Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai hasil laporan dari suatu perancangan sebagai syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Diharapkan laporan ini bisa menjadi bermanfaat bagi pembaca serta bisa memberikan informasi dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang mendukung, sebagai berikut:

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 Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Sintiche Ariesny Parma, S. Psi., selaku narasumber wawancara dalam tugas akhir ini.
6. Richard, Jauza, Bondan, Raphael, Natasya, Livia dan Jovilia, selaku narasumber dan peserta *FGD* dalam tugas akhir ini.
7. Keluarga inti saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini mampu memberikan informasi yang cukup mengenai dampak *Chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda sehingga pembaca dapat mengenal dampak psikologis yang dibuat oleh *AI* pada era sekarang.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Adeline Callista Santoso)

# PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI DAMPAK CHATBOT KARAKTER TERHADAP PSIKOLOGIS DEWASA MUDA

(Adeline Callista Santoso)

## ABSTRAK

*Chatbot* karakter merupakan program berbasis *chat* dengan karakter yang menggunakan teknologi *AI* yang bisa berinteraksi dengan manusia. Indonesia sendiri menempati posisi kedua dalam menggunakan *chatbot* karakter terbanyak di dunia. *Chatbot* karakter sendiri memang memiliki dampak positif seperti meningkatkan kreatifitas ataupun *skill* berbahasa akan tetapi jika penggunaan tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif yang tidak baik bagi psikologis penggunanya. Sayang sekali informasi secara spesifik mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis masih minim sehingga pengguna hanya mengetahui informasi tersebut melalui kasus dan berita saja. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media informasi yang efektif bagi para pengguna *chatbot*. Demi mencapai tujuan tersebut, perancangan dilakukan dengan metode *HCD* (*Human Centered Design*). Metode *HCD* (*Human Centered Design*) yang dilakukan meliputi, *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Pada akhirnya hasil perancangan yang ditemukan berupa keseluruhan proses perancangan *visual novel* mengenai dampak *chatbot* karakter terhadap psikologis dewasa muda serta adanya media pendukung untuk sebagai promosi berupa, *Instagram post* dan *Instagram story*, dan *merchandise* berupa, *sticker*, *popsocket*, dan *phone strap*.

**Kata kunci:** *Visual Novel, Chatbot Karakter, Psikologis*

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 VISUAL NOVEL ABOUT THE IMPACT OF CHARACTER CHATBOT ON YOUNG ADULT PSYCHOLOGY

(Adeline Callista Santoso)

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

*Character chatbot is a chat-based program with characters that use AI technology that can interact with humans. Indonesia itself is in second place in using the most character chatbots in the world. The character chatbot itself does have a positive impact such as increasing creativity or language skills, but if it is not used wisely, it can have a negative impact that is not good for the psychology of its users. Unfortunately, specific information about the impact of character chatbots on psychology is still less so that users only know this information through cases and news. The purpose of this study is to design effective information media for chatbot users. In order to achieve this goal, the design was carried out using the HCD (Human Centered Design) method. The HCD (Human Centered Design) method used includes inspiration, ideation and implementation. In the end, the design results found were the entire process of designing a visual novel about the impact of chatbot characters on the psychology of young adults and the secondary media for promotion such as, Instagram post and Instagram story and also some merchandise such as, sticker, pop socket, and phone strap.*

**Keywords:** *Visual Novel, Character Chatbot, Psychology*

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 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 .....                            | xv   |
| 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 Karakteristik <i>Visual Novel</i> .....    | 5    |
| 2.1.2 Elemen <i>Visual Novel</i> .....           | 7    |
| 2.2 <i>Chatbot</i> karakter Pada Psikologis..... | 39   |
| 2.2.1 <i>Artificial Intelligence</i> .....       | 40   |
| 2.3 Dewasa Muda .....                            | 41   |
| 2.4 Penelitian yang Relevan.....                 | 41   |
| BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....              | 45   |
| 3.1 Subjek Perancangan .....                     | 45   |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....        | 46   |
| 3.2.1 <i>Inspiration</i> .....                   | 46   |
| 3.2.2 <i>Ideation</i> .....                      | 46   |
| 3.2.3 <i>Implementation</i> .....                | 47   |

|                                                      |              |
|------------------------------------------------------|--------------|
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....            | 47           |
| 3.3.1 Wawancara .....                                | 47           |
| 3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i> .....            | 49           |
| 3.3.3 Kuesioner .....                                | 50           |
| 3.3.4 Studi Referensi .....                          | 51           |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b> | <b>52</b>    |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                          | 52           |
| 4.1.1 <i>Inspiration</i> .....                       | 52           |
| 4.1.2 <i>Ideation</i> .....                          | 74           |
| 4.1.3 <i>Implementation</i> .....                    | 111          |
| 4.2 Pembahasan Perancangan.....                      | 119          |
| 4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i> .....                | 120          |
| 4.2.2 Analisis Desain <i>Visual Novel</i> .....      | 122          |
| 4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Post</i> .....    | 137          |
| 4.2.4 Analisis Desain <i>Instagram Story</i> .....   | 138          |
| 4.2.5 Analisis Desain <i>Sticker</i> .....           | 139          |
| 4.2.6 Analisis Desain <i>Popsocket</i> .....         | 140          |
| 4.2.7 Analisis Desain <i>Phone Strap</i> .....       | 142          |
| 4.2.4 Anggaran .....                                 | 143          |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                            | <b>146</b>   |
| 5.1 Simpulan .....                                   | 146          |
| 5.2 Saran .....                                      | 146          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                           | <b>xxiii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 | <b>xxx</b>   |

## DAFTAR TABEL

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....                | 42  |
| Tabel 4.1 Analisis Media Studi Referensi.....         | 70  |
| Tabel 4.2 Anggaran Produksi <i>Visual Novel</i> ..... | 143 |
| Tabel 4.3 Anggaran Media Pendukung.....               | 144 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh <i>User Persona</i> .....                        | 10 |
| Gambar 2.2 Contoh <i>Journey Mapping</i> .....                     | 11 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Wireframe</i> .....                           | 12 |
| Gambar 2.4 Contoh <i>Layout</i> .....                              | 14 |
| Gambar 2.5 Contoh <i>Grid</i> .....                                | 15 |
| Gambar 2.6 Contoh Tipografi .....                                  | 16 |
| Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi .....                                  | 17 |
| Gambar 2.8 Contoh <i>Shoujou Anime Style</i> .....                 | 18 |
| Gambar 2.9 Contoh <i>Josei Anime Style</i> .....                   | 19 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>Chibi Anime Style</i> .....                  | 19 |
| Gambar 2.11 Contoh <i>Moe Anime Style</i> .....                    | 20 |
| Gambar 2.12 Contoh <i>Seinen Anime Style</i> .....                 | 21 |
| Gambar 2.13 Contoh <i>Kawaii Anime Style</i> .....                 | 21 |
| Gambar 2.14 Contoh <i>Kemono Anime Style</i> .....                 | 22 |
| Gambar 2.15 Contoh <i>Kodomo Anime Style</i> .....                 | 23 |
| Gambar 2.16 Contoh <i>Cartoonist Anime Style</i> .....             | 23 |
| Gambar 2.17 Contoh <i>Realistic Anime Style</i> .....              | 24 |
| Gambar 2.18 Contoh <i>Shonen Anime Style</i> .....                 | 25 |
| Gambar 2.19 Contoh Warna .....                                     | 26 |
| Gambar 2.20 Contoh <i>Character Design</i> .....                   | 27 |
| Gambar 2.21 Contoh <i>Research and Moodboard</i> .....             | 27 |
| Gambar 2.22 Contoh <i>Sketches</i> .....                           | 28 |
| Gambar 2.23 Contoh <i>Cleanup and Color</i> .....                  | 29 |
| Gambar 2.24 Contoh <i>Turn Around</i> .....                        | 30 |
| Gambar 2.25 Contoh <i>Expression</i> .....                         | 30 |
| Gambar 2.26 Contoh <i>Pose</i> .....                               | 31 |
| Gambar 2.27 Contoh <i>Render</i> .....                             | 31 |
| Gambar 2.28 Contoh <i>Environment Design</i> .....                 | 32 |
| Gambar 2.29 Contoh <i>Open World</i> .....                         | 33 |
| Gambar 2.30 Contoh Lingkungan Linear .....                         | 34 |
| Gambar 2.31 Contoh Lingkungan <i>VR</i> .....                      | 34 |
| Gambar 2.32 Contoh Lingkungan <i>Hub Dunia</i> .....               | 35 |
| Gambar 2.33 Contoh Lingkungan Prosedutural.....                    | 35 |
| Gambar 2.34 Contoh Lingkungan Abstrak .....                        | 36 |
| Gambar 2.35 Contoh Lingkungan Simulasi.....                        | 36 |
| Gambar 2.36 Contoh Lingkungan Tertutup .....                       | 37 |
| Gambar 2.37 Contoh Lingkungan Bersama.....                         | 38 |
| Gambar 2.38 Contoh Lingkungan Sesuai Waktu.....                    | 38 |
| Gambar 4.1 Wawancara Bersama Ai .....                              | 53 |
| Gambar 4.2 <i>FGD</i> Bersama 5 <i>User Chatbot Karakter</i> ..... | 56 |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.3 Hasil Kuisisioner Usia .....                                      | 58 |
| Gambar 4.4 Hasil Kuisisioner Domisili.....                                   | 59 |
| Gambar 4.5 Hasil Kuisisioner Jenis Kelamin.....                              | 59 |
| Gambar 4.6 Hasil Kuisisioner <i>Chatbot</i> yang Digunakan.....              | 60 |
| Gambar 4.7 Hasil Kuisisioner Durasi Bermain <i>Chatbot</i> .....             | 60 |
| Gambar 4.8 Hasil Kuisisioner Informasi yang Ingin Diketahui .....            | 61 |
| Gambar 4.9 Hasil Kuisisioner Mengenai Media Informasi.....                   | 61 |
| Gambar 4.10 Hasil Kuisisioner Mengenai Kekurangan Media.....                 | 62 |
| Gambar 4.11 Hasil Kuisisioner Mengenai Hal Menarik <i>Visual Novel</i> ..... | 62 |
| Gambar 4.12 Hasil Kuisisioner Mengenai <i>Artstyle Visual Novel</i> .....    | 63 |
| Gambar 4.13 <i>Visual Novel Mr.Love Queen Choice</i> .....                   | 64 |
| Gambar 4.14 Referensi <i>Mr.Love Queen Choice</i> .....                      | 64 |
| Gambar 4.15 Referensi <i>UI Mr.Love</i> .....                                | 65 |
| Gambar 4.16 <i>Visual Novel Mystic Messenger</i> .....                       | 66 |
| Gambar 4.17 Referensi <i>UI Chatbase</i> .....                               | 67 |
| Gambar 4.18 <i>Mindmap</i> .....                                             | 75 |
| Gambar 4.19 Tipografi <i>Visual Novel</i> .....                              | 77 |
| Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> .....                                           | 77 |
| Gambar 4.21 Logo Komdigi .....                                               | 79 |
| Gambar 4.22 <i>User Persona</i> .....                                        | 80 |
| Gambar 4.23 <i>User Journey</i> .....                                        | 81 |
| Gambar 4.24 <i>Information Architecture</i> .....                            | 82 |
| Gambar 4.25 <i>Flowchart Main Menu</i> .....                                 | 83 |
| Gambar 4.26 <i>Flowchart Story</i> .....                                     | 83 |
| Gambar 4.27 <i>Flowchart Hamburger Button</i> .....                          | 84 |
| Gambar 4.28 <i>Flowchart Gallery Page</i> .....                              | 85 |
| Gambar 4.29 Logo <i>Artificial Love</i> .....                                | 86 |
| Gambar 4.30 Karakter Carin .....                                             | 87 |
| Gambar 4.31 Karakter Ferran .....                                            | 87 |
| Gambar 4.32 Karakter Lucius .....                                            | 88 |
| Gambar 4.33 <i>Environtment</i> Kampus.....                                  | 89 |
| Gambar 4.34 <i>Environtment</i> Kamar Carin .....                            | 89 |
| Gambar 4.35 <i>Environtment</i> Kamar Berantakan .....                       | 90 |
| Gambar 4.36 <i>Environtment</i> Taman.....                                   | 91 |
| Gambar 4.37 <i>Environtment</i> Koridor Asrama .....                         | 91 |
| Gambar 4.38 <i>Key Visual Art</i> .....                                      | 92 |
| Gambar 4.39 Ilustrasi Carin Main <i>Chatbot</i> .....                        | 93 |
| Gambar 4.40 Ilustrasi Kecanduan <i>Chatbot</i> .....                         | 94 |
| Gambar 4.41 Ilustrasi <i>Good Ending</i> .....                               | 95 |
| Gambar 4.42 Ilustrasi Bad Ending .....                                       | 95 |
| Gambar 4.43 Ilustrasi Saved Ending.....                                      | 96 |
| Gambar 4.44 <i>Item App Icon</i> .....                                       | 97 |
| Gambar 4.45 <i>Item Poster Lomba</i> .....                                   | 97 |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.46 <i>Item Siluet NPC</i> .....                   | 98  |
| Gambar 4.47 <i>Button UI Visual Novel</i> .....            | 99  |
| Gambar 4.48 <i>Button UI Chatbot</i> .....                 | 100 |
| Gambar 4.49 <i>Sampel Low Fidelity</i> .....               | 101 |
| Gambar 4.50 <i>Main Menu</i> .....                         | 101 |
| Gambar 4.51 <i>Chapter List</i> .....                      | 102 |
| Gambar 4.52 <i>Page Awal Chapter</i> .....                 | 102 |
| Gambar 4.53 <i>Page Dialogue Box</i> .....                 | 103 |
| Gambar 4.54 <i>Page Dialogue Box Nama</i> .....            | 103 |
| Gambar 4.55 <i>Page Pilihan Action</i> .....               | 104 |
| Gambar 4.56 <i>Page Chatbot UI</i> .....                   | 104 |
| Gambar 4.57 <i>Tampilan Desain Figma</i> .....             | 105 |
| Gambar 4.58 <i>Wireframe</i> .....                         | 106 |
| Gambar 4.59 <i>Desain Instagram Post</i> .....             | 107 |
| Gambar 4.60 <i>Desain Instagram Story</i> .....            | 108 |
| Gambar 4.61 <i>Desain Merchandise</i> .....                | 110 |
| Gambar 4.62 <i>Meja Prototype Day</i> .....                | 111 |
| Gambar 4.63 <i>Hasil Kuisisioner Usia Alpha Test</i> ..... | 112 |
| Gambar 4.64 <i>Gender Alpha Test</i> .....                 | 112 |
| Gambar 4.65 <i>Kejelasan Informasi</i> .....               | 113 |
| Gambar 4.66 <i>Kesesuaian Cerita</i> .....                 | 113 |
| Gambar 4.67 <i>Pemahaman Cerita</i> .....                  | 114 |
| Gambar 4.68 <i>Mengenai UI</i> .....                       | 114 |
| Gambar 4.69 <i>Mengenai Karakter</i> .....                 | 114 |
| Gambar 4.70 <i>Mengenai Environment</i> .....              | 115 |
| Gambar 4.71 <i>Mengenai Ilustrasi</i> .....                | 115 |
| Gambar 4.72 <i>Mengenai Kejelasan Alur Interaksi</i> ..... | 116 |
| Gambar 4.73 <i>Mengenai Kesulitan</i> .....                | 116 |
| Gambar 4.74 <i>Mengenai Fungsi Tombol</i> .....            | 116 |
| Gambar 4.75 <i>Perbaikan Mengenai Text</i> .....           | 117 |
| Gambar 4.76 <i>Perbaikan Kontras UI</i> .....              | 118 |
| Gambar 4.77 <i>Perbaikan Environment</i> .....             | 118 |
| Gambar 4.78 <i>Perbaikan Interaksi</i> .....               | 119 |
| Gambar 4.79 <i>Beta Test</i> .....                         | 120 |
| Gambar 4.80 <i>Splash Art</i> .....                        | 122 |
| Gambar 4.81 <i>Halaman Main Menu</i> .....                 | 124 |
| Gambar 4.82 <i>Gallery Page</i> .....                      | 125 |
| Gambar 4.83 <i>Introduction Chapter</i> .....              | 127 |
| Gambar 4.84 <i>Chapter 1</i> .....                         | 129 |
| Gambar 4.85 <i>Chapter 2</i> .....                         | 130 |
| Gambar 4.86 <i>Chapter 3</i> .....                         | 131 |
| Gambar 4.87 <i>Chapter Interlude</i> .....                 | 133 |
| Gambar 4.88 <i>Chapter Good Ending</i> .....               | 134 |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.89 <i>Chapter Bad Ending</i> .....   | 135 |
| Gambar 4.90 <i>Chapter Saved Ending</i> ..... | 136 |
| Gambar 4.91 <i>Instagram Post</i> .....       | 137 |
| Gambar 4.92 <i>Instagram Story</i> .....      | 139 |
| Gambar 4.93 <i>Sticker</i> .....              | 140 |
| Gambar 4.94 <i>Popsocket</i> .....            | 141 |
| Gambar 4.95 <i>Phone Strap</i> .....          | 142 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                           |               |
|-------------------------------------------|---------------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....   | xxx           |
| Lampiran Form Bimbingan & Spesialis ..... | xxx <i>i</i>  |
| Lampiran <i>Consent Form</i> .....        | xxx <i>ii</i> |
| Lampiran Hasil Kuisisioner .....          | xxxviii       |
| Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i> .....    | xlii          |
| Lampiran Transkrip .....                  | xlix          |
| Lampiran <i>Script</i> .....              | lxix          |
| Lampiran Dokumentasi .....                | lxxviii       |

