

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI *SCHIZOID*
PERSONALITY DISORDER PADA DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Theodora Nichole Ho
00000055096

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

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI *SCHIZOID*
PERSONALITY DISORDER PADA DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Theodora Nichole Ho

00000055096

**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 : Theodora Nichole Ho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055096
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI *SCHIZOID* *PERSONALITY DISORDER* PADA DEWASA AWAL

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, 16 Desember 2024



(Theodora Nichole Ho)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI *SCHIZOID* *PERSONALITY DISORDER* PADA DEWASA AWAL

Oleh

Nama Lengkap : Theodora Nichole Ho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055096
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

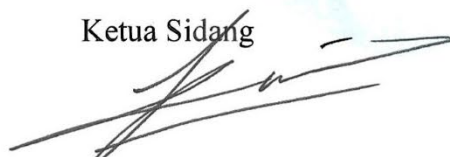
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

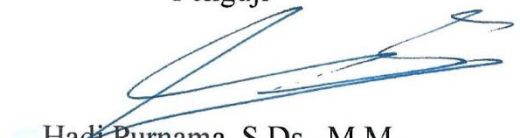
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

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

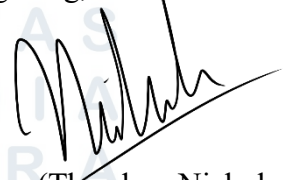
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Theodora Nichole Ho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055096
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN VISUAL NOVEL
MENGENAI *SCHIZOID PERSONALITY*
DISORDER PADA DEWASA AWAL

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, 16 Desember 2024



(Theodora Nichole Ho)

* 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 saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Visual Novel mengenai *Schizoid Personality Disorder* pada Dewasa

Awal”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

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 Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan.
5. Narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi yang sangat berharga dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Theodora Nichole Ho)

PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI *SCHIZOID*

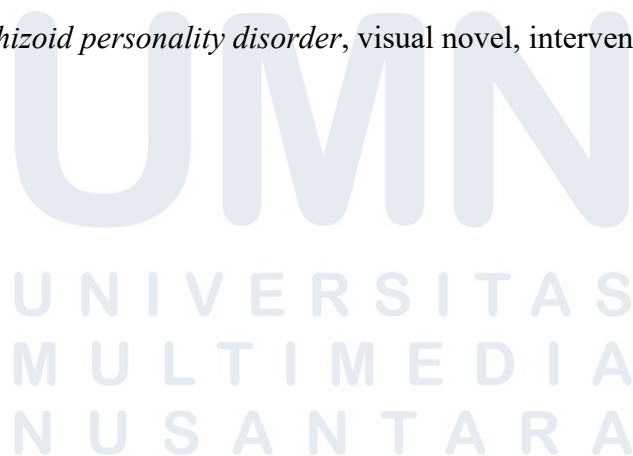
PERSONALITY DISORDER PADA DEWASA AWAL

(Theodora Nichole Ho)

ABSTRAK

Schizoid personality disorder merupakan sebuah gangguan kepribadian yang ditandai dengan ketidaktertarikan kepada hubungan sosial dan keterbatasan emosi. Tingkat pengetahuan masyarakat mengenai gangguan kepribadian ini masih tergolong rendah dan belum ada media informasi yang menarik untuk dewasa awal. Maka perancangan visual novel ini bertujuan untuk mengintervensi dini dan mengurangi kesalahpahaman masyarakat terhadap penderitanya. Metode perancangan yang dipakai adalah metode perancangan visual novel oleh Toiya Kristen Finley, yang memiliki lima tahap yaitu *Concept and Planning*, *Scriptwriting*, *Visual Design*, *Technical Implementation*, dan *Iteration and Refinement*. Hasilnya dari perancangan ini merupakan sebuah visual novel mengenai *schizoid personality disorder*. Kesimpulan dari perancangan ini adalah bahwa visual novel dapat menjadi media informasi yang interaktif dan disukai oleh dewasa awal namun masih ada beberapa aspek yang harus ditambahkan dan diperbaiki. Saran untuk penelitian lainnya di masa mendatang termasuk penelitian lebih lanjut mengenai *schizoid personality disorder* dan pendekatan desain dengan topik yang serupa.

Kata kunci: *Schizoid personality disorder*, visual novel, intervensi



DESIGNING A VISUAL NOVEL ABOUT SCHIZOID PERSONALITY DISORDER IN EARLY ADULthood

(Theodora Nichole Ho)

ABSTRACT (English)

Schizoid personality disorder is a personality disorder characterized by disinterest in social relationships and emotional limitations. The level of public knowledge regarding this personality disorder is still relatively low and there is no interesting information media for young adults. So, the design of this visual novel aims to intervene early and reduce public misunderstanding of sufferers. The design method used is the visual novel design method by Toiya Kristen Finley, which has five stages, namely Concept and Planning, Scriptwriting, Visual Design, Technical Implementation, and Iteration and Refinement. The result of this design is a visual novel about schizoid personality disorder. The conclusion from this design is that visual novels can be an interactive information medium and are liked by young adults, but there are still several aspects that need to be added and improved. Suggestions for other future research include further research on schizoid personality disorder and design approaches with similar topics.

Keywords: *schizoid personality disorder, visual novel, intervention*



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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Visual Novel.....	4
2.1.1 Ilustrasi	4
2.1.2 <i>Style</i>	8
2.1.3 <i>Character Design</i>	8
2.1.4 <i>User Experience (UX)</i>	10
2.1.5 <i>User Interface (UI)</i>	12
2.2 <i>Storytelling</i>	16
2.3 Gamifikasi.....	18
2.3.1 Elemen Desain Gamifikasi	19
2.4 <i>Schizoid Personality Disorder</i>	21
2.4.1 Gejala	21
2.4.2 Penyebab	22
2.4.3 Penanganan.....	23

2.5 Penelitian yang Relevan.....	24
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	27
3.1 Subjek Perancangan	27
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	28
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	30
3.3.1 Wawancara	30
3.3.2 Kuesioner.....	33
3.3.3 Studi Eksisting.....	34
3.3.4 Studi Referensi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	35
4.1 Hasil Perancangan	35
4.1.1 <i>Concept and Planning</i>	35
4.1.2 <i>Scriptwriting</i>	59
4.1.3 <i>Visual Design</i>	67
4.1.4 <i>Technical Implementation</i>	75
4.1.5 <i>Iteration and Refinement</i>	96
4.1.6 Kesimpulan	99
4.2 Pembahasan Perancangan.....	100
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	100
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Visual Novel</i>	105
4.2.3 Analisis Desain Karakter.....	111
4.2.4 Analisis Desain Ilustrasi	116
4.2.5 Analisis Desain Instagram <i>Story</i>	121
4.2.6 Analisis Desain Instagram <i>Post</i>	124
4.2.7 Analisis Desain <i>Web Ads</i>	128
4.2.8 Analisis Desain <i>Microsite</i>	129
4.2.9 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	130
4.2.10 Anggaran.....	132
BAB V PENUTUP.....	135
5.1 Simpulan	135
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	xvii

LAMPIRAN.....	xxii
---------------	------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	24
Tabel 4.1 Umur Responden.....	42
Tabel 4.2 Paparan mengenai Skizoid.....	42
Tabel 4.3 Sumber Informasi Skizoid	43
Tabel 4.4 Tingkat Pengetahuan mengenai Skizoid.....	43
Tabel 4.5 Media Informasi Kesehatan Mental.....	43
Tabel 4.6 Faktor Pertimbangan Media.....	44
Tabel 4.7 Ketertarikan terhadap <i>Storytelling</i>	45
Tabel 4.8 Ketertarikan terhadap Gamifikasi.....	45
Tabel 4.9 Analisis SWOT Manga “Schizoid-Chan”.....	47
Tabel 4.10 Analisis SWOT Buku Psikologi	49
Tabel 4.11 Analisis SWOT “The Sun Shines Over Us”	51
Tabel 4.12 Analisis SWOT “Hakuoki”.....	53
Tabel 4.13 Kemenarikan Alur Cerita.....	81
Tabel 4.14 Kejelasan Informasi	81
Tabel 4.15 Informasi Membantu.....	81
Tabel 4.16 Karakter Membantu Pemahaman.....	82
Tabel 4.17 Tampilan Karakter dan Kepribadian.....	82
Tabel 4.18 Ekspresi Karakter Efektif.....	82
Tabel 4.19 Pengaruh Pilihan terhadap Pemahaman.....	83
Tabel 4.20 Tampilan Visual yang Mendukung.....	83
Tabel 4.21 Warna dan Suasana	83
Tabel 4.22 Komposisi Ilustrasi dan Suasana.....	83
Tabel 4.23 Jenis <i>Font</i> dan Suasana	84
Tabel 4.24 Ukuran <i>Font</i>	84
Tabel 4.25 <i>Layout</i> UI	84
Tabel 4.26 Kemudahan Navigasi	85
Tabel 4.27 Kesesuaian Ukuran Tombol.....	85
Tabel 4.28 Alur Cerita Menarik.....	101
Tabel 4.29 Kejelasan Informasi	101
Tabel 4.30 Informasi Membantu.....	101
Tabel 4.31 Karakter Membantu Pemahaman.....	101
Tabel 4.32 Tampilan dan Kepribadian Karakter.....	102
Tabel 4.33 Ekspresi Karakter	102
Tabel 4.34 Pengaruh Pilihan terhadap Pemahaman.....	102
Tabel 4.35 Tampilan Visual yang Mendukung.....	103
Tabel 4.36 Warna dan Suasana	103
Tabel 4.37 Komposisi Ilustrasi dan Suasana.....	103
Tabel 4.38 Jenis <i>Font</i> dan Suasana	103
Tabel 4.39 Ukuran <i>Font</i>	104

Tabel 4.40 <i>Layout</i> UI	104
Tabel 4.41 Kemudahan Navigasi	104
Tabel 4.42 Kesesuaian Ukuran Tombol.....	104
Tabel 4.43 Anggaran.....	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Macam-Macam Komposisi	5
Gambar 2.2 Munsell Color System.....	6
Gambar 2.3 <i>The Hunters in the Snow</i>	7
Gambar 2.4 Elemen pada wajah.....	9
Gambar 2.5 <i>User Persona</i>	11
Gambar 2.6 <i>User Flow</i>	11
Gambar 2.7 <i>Wireframe</i>	12
Gambar 2.8 Scale Principle.....	13
Gambar 2.9 Contoh <i>Visual Heirarchy</i>	14
Gambar 2.10 <i>Balance</i>	14
Gambar 2.11 <i>Contrast</i>	15
Gambar 2.12 Prinsip Gestalt	16
Gambar 2.13 Lukisan Zaman Batu	17
Gambar 2.14 Ilustrasi Penemuan Mesin Cetak	18
Gambar 2.15 <i>Octalysis Framework</i>	19
Gambar 2.16 <i>The DMC Pyramid</i>	20
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog	36
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ahli Visual Novel	40
Gambar 4.3 Manga Schizoid-Chan	46
Gambar 4.4 Chapter 2 Schizoid-Chan	47
Gambar 4.5 Schizoid Phenomena, Object Relations and the Self	48
Gambar 4.6 Visual Novel “The Sun Shines Over Us”	50
Gambar 4.7 Hakuoki Kyoto Winds.....	52
Gambar 4.8 <i>Mindmap</i>	56
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	57
Gambar 4.10 <i>Color Palette</i>	58
Gambar 4.11 <i>Fonts</i>	58
Gambar 4.12 <i>Logline</i>	59
Gambar 4.13 <i>Lead</i>	61
Gambar 4.14 <i>Objectives</i>	62
Gambar 4.15 <i>Confrontation</i>	63
Gambar 4.16 <i>Knockout Ending</i>	63
Gambar 4.17 <i>Deciding Ending</i>	64
Gambar 4.18 <i>Main Character Grid</i>	65
Gambar 4.19 <i>Side Character Grid</i>	65
Gambar 4.20 <i>Dialogue & Choices</i>	66
Gambar 4.21 <i>Flowchart</i>	67
Gambar 4.22 Karakter Robin	68
Gambar 4.23 Karakter Bima	68
Gambar 4.24 Karakter Fara.....	69

Gambar 4.25 Karakter Matteo.....	69
Gambar 4.26 Karakter Eliza.....	70
Gambar 4.27 <i>Background</i> Kelas	71
Gambar 4.28 <i>Background</i> Perpustakaan	71
Gambar 4.29 <i>Background</i> Kamar	72
Gambar 4.30 Logo	73
Gambar 4.31 Logo <i>Pictorial</i>	74
Gambar 4.32 Aset-aset	74
Gambar 4.33 Proses Ilustrasi CG	75
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Visual Novel	77
Gambar 4.35 <i>Scripting</i>	79
Gambar 4.36 <i>Visual Asset Integration</i>	79
Gambar 4.37 Prototype Day	80
Gambar 4.38 IG Story 1	87
Gambar 4.39 IG Story 2	88
Gambar 4.40 <i>Web Ads</i>	89
Gambar 4.41 3-Row IG <i>Post</i>	90
Gambar 4.42 <i>Information Post</i>	91
Gambar 4.43 <i>Post</i> Lainnya.....	92
Gambar 4.44 <i>Pre-register Story</i>	93
Gambar 4.45 <i>Microsite</i>	93
Gambar 4.46 <i>Notebook</i>	94
Gambar 4.47 <i>Popsocket & Standee</i>	95
Gambar 4.48 <i>Sticker Sheet</i>	96
Gambar 4.49 Perubahan <i>Background</i>	97
Gambar 4.50 Perubahan <i>Margin</i> dan Menu Utama	97
Gambar 4.51 Perubahan Halaman <i>Diary</i> dan <i>Stats</i>	98
Gambar 4.52 Perubahan Tampilan Fara.....	98
Gambar 4.53 Menu Utama	106
Gambar 4.54 <i>In-Game Screen</i>	107
Gambar 4.55 Menu.....	108
Gambar 4.56 <i>Stats Screen</i>	109
Gambar 4.57 <i>Diary Screen</i>	110
Gambar 4.58 <i>Confirmation & Warning Screen</i>	110
Gambar 4.59 <i>Gallery</i>	111
Gambar 4.60 Karakter Robin	112
Gambar 4.61 Karakter Fara.....	113
Gambar 4.62 Karakter Matteo.....	114
Gambar 4.63 Karakter Bima	115
Gambar 4.64 Karakter Eliza.....	116
Gambar 4.65 <i>Background</i> Kelas	117
Gambar 4.66 <i>Background</i> Perpustakaan	117
Gambar 4.67 <i>Background</i> Kamar	118

Gambar 4.68 CG <i>Ending</i> 1	119
Gambar 4.69 CG <i>Ending</i> 2	120
Gambar 4.70 CG <i>Ending</i> 3	120
Gambar 4.71 CG <i>Ending</i> 4	121
Gambar 4.72 <i>Story</i> IG 1	122
Gambar 4.73 <i>Story</i> IG 2	123
Gambar 4.74 <i>Story</i> IG 3	124
Gambar 4.75 IG <i>Post</i> 1	125
Gambar 4.76 IG <i>Post</i> 2	126
Gambar 4.77 IG <i>Post</i> 3	126
Gambar 4.78 IG <i>Post</i> 4	127
Gambar 4.79 IG <i>Post</i> 5	128
Gambar 4.80 <i>Web Ads</i> 1	128
Gambar 4.81 <i>Web Ads</i> 2	129
Gambar 4.82 <i>Microsite</i>	130
Gambar 4.83 <i>Cover Buku Tulis</i>	131
Gambar 4.84 <i>Sticker Sheet & Popsocket</i>	131
Gambar 4.85 <i>Standee Mini</i>	132



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxx
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxii
Lampiran Kuesioner	xxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog.....	xliii
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli Visual Novel	lvii
Lampiran Karya	lxix

