

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI ETIKA PENGGUNAAN
GENERATIF AI UNTUK PENGEMBANGAN KONSEP *GAME* BAGI
MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Samuel Christofer Arygho
00000057868**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI ETIKA PENGGUNAAN
GENERATIF AI UNTUK PENGEMBANGAN KONSEP *GAME* BAGI
MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Samuel Christofer Arygho

00000057868

**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 : Samuel Christofer Arygho

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057868

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI ETIKA PENGGUNAAN
GENERATIF AI UNTUK PENGEMBANGAN KONSEP *GAME* BAGI
MAHASISWA**

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, 9 Juni 2025



(Samuel Christofer Arygho)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI ETIKA PENGGUNAAN GENERATIF AI UNTUK PENGEMBANGAN KONSEP *GAME* BAGI MAHASISWA

Oleh

Nama Lengkap : Samuel Christofer Arygho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057868
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Pembimbing

Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Samuel Christofer Arygho
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057868
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Website Informasi Etika
Penggunaan Generatif AI Untuk
Pengembangan Konsep Game Bagi
Mahasiswa

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, 9 Juni 2025



(Samuel Christofer Arygho)

* 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

Dengan rasa puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkar dan rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini mengenai “Perancangan media informasi pentingnya etika penggunaan *Artificial Intelligence* bagi pengembang *game* pemula”. Keseluruhan penelitian mengenai perancangan media informasi ini ditujukan untuk memberitahu mengenai etika penggunaan AI kepada mahasiswa dan pengembang *game* yang sedang mempelajari pembuatan *game*.

Dalam pembuatan laporan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dan telah memberikan dukungan berupa bimbingan dan inspirasi selama penulis membuat laporan Tugas Akhir ini. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas S.Ds. dalam jurusan Desain Komunikasi Visual serta merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

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. Muhammad Nabil Oktnuransyah M.Ds. selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Muhammad Ardhan Fadlurrahman, selaku Narasumber yang telah memberikan informasi mengenai fenomena penggunaan AI dalam industri *game* di Indonesia.

6. Yansen Yohanes, selaku Narasumber yang telah memberikan informasi mengenai teknis pembuatan web desain.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Responden yang telah menjawab pertanyaan kuesioner selama penelitian Tugas Akhir ini berlangsung.
9. Teman-teman saya yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan *Focus Group Discussion*.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan baik dari informasi yang diberikan maupun dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap agar karya tulis ini menjadi sumber inspirasi dan kontribusi yang bermanfaat dalam bidang ilmu pengetahuan, edukasi dan khususnya di bidang Desain komunikasi visual dan web desain.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Samuel Christofer Arygho)

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI ETIKA PENGUNAAN GENERATIF AI UNTUK PENGEMBANGAN KONSEP *GAME* BAGI MAHASISWA

Samuel Christofer Arygho

ABSTRAK

Dalam pembuatan *game*, konsep *game* merupakan salah satu tahap paling krusial dan paling penting. Konsep *game* adalah tahap dimana pengembang *game* akan memikirkan ide-ide mengenai *game* yang akan dibuat seperti mekanik dan visual. Bagi mahasiswa yang sedang mempelajari pembuatan *game*, tahap pembuatan konsep *game* merupakan tahap yang penting karena mahasiswa dapat mempelajari tentang tahapan pengembangan *game* dari pembuatan konsep *game* tersebut. Namun penggunaan AI ini memiliki beberapa isu seperti isu hak cipta bias, dan ketergantungan didalamnya, oleh karena itu etika penggunaan AI sangatlah diperlukan apalagi jika AI tersebut digunakan oleh mahasiswa untuk membuat sebuah konsep untuk *game*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *website* yang berisi informasi mengenai etika AI dalam pembuatan konsep *game*. Menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini memberikan sebuah hasil mengenai etika-etika AI dalam pembuatan konsep *game* kepada mahasiswa melalui sebuah desain *website*. Dari hasil penelitian juga menunjukan *website* berhasil dalam memberikan informasi mengenai etika penggunaan generatif AI dalam pembuatan konsep *game* kepada mahasiswa.

Kata kunci: AI, konsep *game*, Etika, *Website*, Mahasiswa

DESIGNING AN INFORMATION ETHICS WEBSITE THE USE OF GENERATIVE AI IN GAME CONCEPT DEVELOPMENT FOR STUDENTS

Samuel Christofer Arygho

ABSTRACT (English)

In game development, the game concept is one of the most crucial and important stages. The game concept is the stage where game developers will think about ideas regarding the game to be created, such as mechanics and visuals. For students studying game development, the stage of creating the game concept is an important stage because students can learn about the stages of game development from the creation of the game concept. However, the use of AI has several issues such as copyright bias and dependency, therefore, the ethics of AI usage are very much needed, especially if the AI is used by students to create a game concept. This research aims to create a website containing information about AI ethics in game concept creation. Using qualitative and quantitative research methods, this study provides results on AI ethics in game concept creation to students through website design. The research results also show that the website successfully provides information on the ethics of using generative AI in game concept development for college students.

Keywords: *AI, Game Concept, Ethics, Website, Students*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Jenis – Jenis Media Informasi.....	6
2.2 Interaksi Desain.....	8
2.3 Interaktivitas	10
2.4 User Interface.....	11
2.4.1 Elemen-Elemen UI	13
2.4.2 Graphical User Interface.....	17
2.5 Arsitektural Information.....	21
2.5.1 Information Management	22
2.6 User Experience.....	23
2.7 Ilustrasi	25
2.7.1 Flat Design	27
2.8 Teori Warna	28

2.8.1 Skema Warna Analogus	29
2.9 Grid	30
2.9.1 Modular Grid	31
2.10 User Persona	32
2.11 User Journey	34
2.12 Flowchart	35
2.13 User Flow	37
2.14 Penelitian yang Relevan.....	38
2.9.1 Kesimpulan penelitian Relevan	41
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	45
3.2.1 Emphatize	45
3.2.2 Define.....	47
3.2.3 Ideate	47
3.2.4 Prototype	48
3.2.5 Test	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	49
3.3.1 Wawancara	50
3.3.2 Kuesioner	54
3.3.3 FGD (Focus Group Discussion)	58
3.3.4 Observasi.....	60
3.3.5 Studi Eksisiting.....	60
3.3.6 Studi Referensi	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	62
4.1 Hasil Perancangan	62
4.1.1 Emphatize	62
4.1.2 Define.....	101
4.1.3 Ideate	106
4.1.4 Prototype	114
4.1.5 Test	160
4.2 Pembahasan Perancangan.....	161

4.2.1 Analisis <i>Beta test</i>	162
4.2.2 Analisis Desain <i>Website</i>	164
4.2.3 Analisis <i>Ilustrasi Website</i>	173
4.2.4 Analisis <i>Desain Internet Ads</i>	182
4.2.5 Analisis <i>Desain Poster</i>	185
4.2.6 <i>Anggaran</i>	186
BAB V PENUTUP	188
5.1 <i>Kesimpulan</i>	188
5.2 <i>Saran</i>	188
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	39
Tabel 4.1 Tabel Hasil Observasi yang Dilakukan.....	79
Tabel 4.2 Analisis SWOT Website Ethics of AI	93
Tabel 4.3 Creative Brief Target Audience	107
Tabel 4.4 Tabel Creative Brief Desain.....	107
Tabel 4. 5 Tabel Anggaran.....	186



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Media Informasi Media Berita.....	5
Gambar 2.2 Print-Based information Design.....	6
Gambar 2.3 Interactive Information Design	7
Gambar 2.4 Enviromental Information Design.....	7
Gambar 2.5 Proses Interaksi Desain	8
Gambar 2.6 Komponen Interaksi Desain	9
Gambar 2.7 Bentuk Pendekatan Interaktivitas Desain.....	10
Gambar 2.8 Contoh UI.....	11
Gambar 2.9 Contoh Checkbox.....	13
Gambar 2.10 Contoh Tags	14
Gambar 2.11 Contoh Notifikasi	15
Gambar 2.12 Contoh Widget	17
Gambar 2.13 GUI Windows 10	18
Gambar 2.14 Contoh Ikon.....	19
Gambar 2.15 Contoh Button	20
Gambar 2.16 Bentuk CTA	21
Gambar 2.17 Information Architecture.....	22
Gambar 2.18 Ilustrasi User Experience	24
Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi	25
Gambar 2.20 Flat Design	27
Gambar 2.21 Color Wheel	28
Gambar 2.22 Analogus Scheme	30
Gambar 2.23 Grid.....	31
Gambar 2.24 Modular Grid.....	32
Gambar 2.25 User Persona.....	33
Gambar 2.26 User Journey.....	34
Gambar 2.27 Flowchart.....	36
Gambar 2.28 Simbol Flowcart	37
Gambar 2.29 User Flow	38
Gambar 4.1 Wawancara bersama Expert Website.....	64
Gambar 4.2 Wawancara bersama Pengembang Game	68
Gambar 4.3 Observasi Non participant 1	72
Gambar 4.4 Observasi Non Partisipan 2	75
Gambar 4.5 Observasi Kelas Visual Programming	78
Gambar 4.6 Jawaban Responden Mengenai AI dalam pekerjaan.....	84
Gambar 4.7 Jawaban Responden mengenai penggunaan AI	84
Gambar 4.8 Jawaban Responden Mengenai AI dalam desain game	85
Gambar 4.9 Jawaban mengenai AI dalam storytelling game.....	86
Gambar 4.10 Jawaban Mengenai Pengetahuan etika AI.....	87
Gambar 4.11 Tanggapan Responden	87

Gambar 4.12 Dokumentasi FGD	89
Gambar 4.13 Website Ethics of AI	92
Gambar 4.14 Website Rogue Studio	95
Gambar 4.15 Website B/UX Studio	97
Gambar 4.16 Website ILCI Business School	99
Gambar 4.17 User Persona 1	102
Gambar 4.18 User Persona 2	103
Gambar 4.19 User Journey	104
Gambar 4.20 User Journey 2	105
Gambar 4.21 Mindmap	109
Gambar 4.22 Big Idea	110
Gambar 4.23 Moodboard Visual	111
Gambar 4.24 Moodboard Ilustrasi	111
Gambar 4.25 Moodboard Tipografi	112
Gambar 4.26 Stylescapes	112
Gambar 4.27 Grid Website	113
Gambar 4.28 Information Architecture	114
Gambar 4.29 Flowchart	115
Gambar 4.30 User Flow	116
Gambar 4.31 Sketsa Layout Website	117
Gambar 4.32 Proses Perancangan Low fidelity Halaman Artikel 1	118
Gambar 4.33 Proses Perancangan Low fidelity Halaman Artikel 2	119
Gambar 4.34 Proses Perancangan Low fidelity Halaman Artikel 3	119
Gambar 4.35 Proses Perancangan Low fidelity Halaman Artikel 4	120
Gambar 4.36 Proses Perancangan Low fidelity Pemilihan Informasi 1	121
Gambar 4.37 Perancangan Low fidelity Halaman Pemilihan Informasi 2	122
Gambar 4.38 Perancangan Low fidelity Halaman Pemilihan Informasi 3	122
Gambar 4.39 Proses Perancangan Low fidelity Halaman Pemilihan Website 4	123
Gambar 4.40 Low fidelity Homepage and Topic Select	124
Gambar 4.41 Low fidelity Information Select	124
Gambar 4.42 Low fidelity Artikel website	125
Gambar 4.43 Referensi Ilustrasi Homepage	126
Gambar 4.44 Proses Sketsa	126
Gambar 4.45 Proses Detailing Sketsa	127
Gambar 4.46 Proses Pewarnaan	127
Gambar 4.47 Proses Detailing	128
Gambar 4.48 Proses perancangan Ilustrasi 2	128
Gambar 4.49 Proses perancangan Ilustrasi 3	129
Gambar 4.50 Proses Perancangan Ilustrasi 4	129
Gambar 4.51 Proses Perancangan Ilustrasi 5 dan 6	130
Gambar 4.52 Proses Perancangan Ilustrasi 7	131
Gambar 4.53 Proses Perancangan Ilustrasi 8	131
Gambar 4.54 Proses Perancangan ilustrasi 9	132

Gambar 4.55 Proses Perancangan Ilustrasi 10	132
Gambar 4.56 Proses Perancangan ilustrasi 11	133
Gambar 4.57 Proses Perancangan Ilustrasi 12	133
Gambar 4.58 Proses Perancangan ilustrasi 13	134
Gambar 4.59 Proses Perancangan ilustrasi 14	134
Gambar 4.60 Perancangan kerangka Ikon	135
Gambar 4.61 Pewarnaan Ikon	136
Gambar 4.62 Pewarnaan Lineart Ikon	137
Gambar 4.63 Lineart Bentuk Button	138
Gambar 4.64 Pewarnaan Button	138
Gambar 4.65 Duplikat bentuk button pada bagian belakang	139
Gambar 4.66 Penambahan teks dan finishing button	140
Gambar 4.67 Variasi button lainnya	140
Gambar 4.68 Perancangan header	141
Gambar 4.69 Perancangan cta	142
Gambar 4.70 Penempatan cta	143
Gambar 4.71 Finishing cta	143
Gambar 4.72 Hi fidelity Homepage and select Information Page	144
Gambar 4.73 Hi fidelity Artikel Website	145
Gambar 4.74 Perancangan Hi-fidelity Website 1	146
Gambar 4.75 Perancangan Hi-fidelity website 2	146
Gambar 4.76 Perancangan Hi-fidelity Website 3	147
Gambar 4.77 Perancangan Hi-fidelity Website 4	148
Gambar 4.78 Perancangan Hi-fidelity halaman informasi 1	149
Gambar 4.79 Perancangan Hi-fidelity Halaman informasi 2	149
Gambar 4.80 Perancangan Hi-fidelity Halaman Informasi 3	150
Gambar 4.81 Perancangan Hi-fidelity Halaman website 4	151
Gambar 4.82 Perancangan Hi-fidelity Halaman Informasi 5	152
Gambar 4.83 Perancangan Leaderboard	153
Gambar 4.84 Penambahan visual background	153
Gambar 4.85 Penambahan konten visual	154
Gambar 4.86 Penambahan aset dan screenshot leaderbaord	155
Gambar 4.87 Finishing Leaderbaoard	155
Gambar 4.88 Pembuatan Background polos poster	156
Gambar 4.89 Penambahan visual background poster	157
Gambar 4.90 Penambahan Screenshot website	158
Gambar 4.91 Penambahan Tipografi poster	158
Gambar 4.92 Finishing Poster	159
Gambar 4.93 Grafik UEQ Apha Test	160
Gambar 4.94 Tabel Jawaban UEQ	161
Gambar 4.95 Grafik UEQ Beta Test	162
Gambar 4.96 Tabel Jawaban UEQ Beta Test	163
Gambar 4.97 Homepage Website	164

Gambar 4.98 Select Topic Page	165
Gambar 4.99 Select Information Page	166
Gambar 4.100 Article Page	168
Gambar 4.101 Ikon home.....	170
Gambar 4.102 Ikon About	171
Gambar 4.103 Ikon Topik.....	171
Gambar 4.104 Ikon telephone	172
Gambar 4.105 Button.....	173
Gambar 4.106 Homepage Illustration	174
Gambar 4.107 Ilustrasi Timbangan.....	175
Gambar 4.108 Ilustrasi Game Development.....	176
Gambar 4.109 Ilustrasi Keuntungan	177
Gambar 4.110 Ilustrasi Sejarah dan Definisi	178
Gambar 4.111 Ilustrasi Peringatan dan Menghindar	178
Gambar 4.112 Ilustrasi Robot	179
Gambar 4.113 Ilustrasi Ai dan Pendidikan	180
Gambar 4.114 Ilustrasi Arah dan Hak Cipta.....	181
Gambar 4.115 Leaderboard.....	182
Gambar 4.116 Square Pop Up.....	183
Gambar 4.117 Vertical Range.....	184
Gambar 4.118 Poster A4.....	185



DAFTAR LAMPIRAN

a. Lampiran Hasil Presentasi Turnitin Pertama	xxviii
b. Lampiran Hasil turnitin Kedua.....	xxxiii
c. Lampiran Form Bimbingan	xli
d. Laporan Non-Disclosure Agreement Expert <i>website</i> (Wawancara)	xlii
e. Lampiran Non-disclosure Agreement Developer <i>Game</i> (Wawancara)	xliii
f. Lampiran Consent Form FGD	xliv
g. Lampiran Kuesioner Beta Test.....	xlvi
h. Lampiran Kuesioner Alpha Test	liv
i. Lampiran Dokumentasi Foto	lxii

