

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* TENTANG CERITA

RAKYAT NYAI DASIMA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Alena Tiarra Devi Purwoko

00000060003

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* TENTANG CERITA

RAKYAT NYAI DASIMA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Alena Tiarra Devi Purwoko

00000060003

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 : Alena Tiarra Devi Purwoko

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060003

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* TENTANG CERITA RAKYAT NYAI DASIMA

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



(Alena Tiarra Devi Purwoko)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* TENTANG
CERITA RAKYAT NYAI DASIMA**

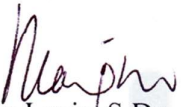
Oleh

Nama Lengkap : Alena Tiarra Devi Purwoko
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060003
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

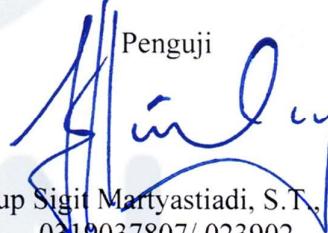
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

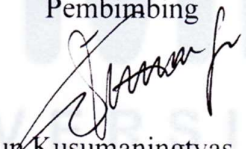
Ketua Sidang


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

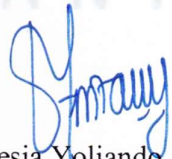
Penguji


Dr.Sn. Yusup Sigit Martiyastadi, 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 : Alena Tiarra Devi Purwoko
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060003
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1-S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *VISUAL NOVEL*
TENTANG CERITA RAKYAT
NYAI DASIMA

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



(Alena Tiarra Devi Purwoko)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan dalam menulis laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Visual Novel* Mengenai Cerita Rakyat Nyai Dasima”. Tujuan dari pemilihan judul yang ditulis ke laporan penulis ini yaitu untuk menyampaikan hal-hal berkaitan tugas akhir penulis, lalu bagaimana proses penulis dalam melaksanakan tugas akhir terutama dalam merancang *visual novel* untuk memberikan informasi mengenai salah satu cerita rakyat yaitu Nyai Dasima kepada remaja akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr.Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Drs. Yahya Andi Saputra, M.Hum, selaku Wakil Lembaga Kebudayaan Betawi yang telah memberikan wawasan mengenai cerita rakyat Nyai Dasima lebih mendalam.
6. Naomi dan Pingkan, selaku narasumber yang telah memberikan informasi mengenai preferensi *visual novel* cerita rakyat.
7. Dito, Syifa, dan Vio, selaku *Beta Tester* yang telah menjadi narasumber untuk melakukan uji coba dalam memainkan perancangan penulis.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Amarsha Noer, Chrystelyn, Michelle Surya, Stefany Margareta, Virrisya Tiara Shafannisa, selaku sahabat-sahabat penulis yang telah ikut berjuang, berbagi

keluh kesah, ketawa, serta memberikan dukungan akademis dan moral selama perjalanan dalam melaksanakan tugas akhir ini.

10. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan kepada saya selama menjalankan tugas akhir hingga selesai.

Harapan penulis dalam menulis laporan ini dapat menyampaikan wawasan yang berguna, baik untuk Universitas Multimedia Nusantara maupun masyarakat.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Alena Tiarra Devi Purwoko)



PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* TENTANG

CERITA RAKYAT NYAI DASIMA

(Alena Tiarra Devi Purwoko)

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan bagian dari budaya yang penting untuk dikenalkan kembali kepada generasi muda, terutama remaja akhir. Salah satu cerita rakyat Betawi yang relevan adalah Nyai Dasima, yang mengangkat tema tentang kebebasan memilih, tekanan sosial, dan peran perempuan. Nilai-nilai dalam cerita ini masih dekat dengan persoalan remaja masa kini, namun belum banyak disajikan dalam bentuk media yang menarik bagi mereka. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang *visual novel* yang menyajikan kisah Nyai Dasima secara emosional dan naratif. Metode pengembangan menggunakan pendekatan *Game Design Workshop* oleh Tracy Fullerton, melalui tahapan *ideation*, *prototyping*, *digital prototyping*, dan *playtesting*. Hasilnya berupa prototipe dengan percabangan cerita dan pilihan interaktif, yang memungkinkan pemain terlibat dalam alur kisah dan memahami nilai moral di dalamnya. Media ini diharapkan menjadi jembatan yang relevan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat kepada remaja. Serta media pendukung berupa promosi lewat iklan Instagram story dan *merchandise* yang dapat menyebarkan informasi mengenai cerita rakyat Nyai Dasima.

Kata kunci: *Visual Novel*, Cerita Rakyat, Nyai Dasima, Media Interaktif



DESIGNING VISUAL NOVEL GAME ABOUT

NYAI DASIMA FOLKLORE

(Alena Tiarra Devi Purwoko)

ABSTRACT (English)

Folklore is an important part of culture to be reintroduced to the younger generation, especially late adolescents. One relevant Betawi folklore is Nyai Dasima, which raises the theme of freedom of choice, social pressure, and the role of women. The values in this story are still close to the problems of today's adolescents, but have not been widely presented in media that is interesting to them. This final project aims to design an interactive 2D visual novel that presents the story of Nyai Dasima emotionally and narratively. The development method uses the Game Design Workshop approach by Tracy Fullerton, through the stages of ideation, prototyping, digital prototyping, and playtesting. The result is a prototype with story branches and interactive choices, which allow players to be involved in the storyline and understand the moral values in it. This media is expected to be a relevant bridge to reintroduce folklore to adolescents. As well as supporting media in the form of promotions through Instagram story advertisements and merchandise that can spread information about the Nyai Dasima folk tale.

Keywords: *Visual Novel, Folklore, Nyai Dasima, Interactive Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Visual Novel</i>	6
2.1.1 Tipe-tipe <i>Visual Novel</i>.....	6
2.1.2 <i>CG Scene</i>	9
2.1.3 Kelebihan <i>Visual Novel</i>.....	10
2.1.4 Elemen <i>Visual Novel</i>.....	10
2.2 <i>User Experience</i>	11
2.3 <i>User Interface (UI)</i>.....	12
2.3.1 Prinsip <i>UI Design</i>	13
2.3.2 Teori Warna	16
2.3.3 Ilustrasi	28
2.3.4 <i>Digital Storytelling</i>	32
2.3.5 <i>Character Design</i>	34

2.3.6 <i>Background</i>	37
2.4 Cerita Rakyat	38
2.4.1 Jenis-jenis Cerita Rakyat	38
2.4.2 Karakteristik Cerita Rakyat	41
2.4.3 Sejarah Nyai Dasima.....	41
2.4.4 Tokoh-tokoh di Kisah Nyai Dasima	43
2.4.5 Penurunan Minat Cerita Rakyat di Kalangan Dewasa.....	46
2.5 Ketertarikan Dewasa Gen Z Terhadap Gim	47
2.6 Penelitian yang Relevan.....	47
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	51
3.1 Subjek Perancangan	51
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	53
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	56
3.3.1 Wawancara	56
3.3.2 Kuesioner	60
3.3.3 Studi Eksisting.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	70
4.1 Hasil Perancangan	70
4.1.1 <i>Ideation</i>	70
4.1.2 <i>Prototyping</i>	107
4.1.3 <i>Digital Prototyping</i>	127
4.1.4 <i>Playtesting</i>	155
4.2 Pembahasan Perancangan.....	166
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	166
4.2.2 Analisis Media Utama.....	169
4.2.3 Analisis <i>Ads</i> Instagram Story.....	179
4.2.4 Analisis <i>Acrylic Standee</i>	179
4.2.5 Analisis <i>Photocard</i>	180
4.2.6 Anggaran	180
BAB V PENUTUP	183
5.1 Simpulan	183
5.2 Saran	183

DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	47
Tabel 4.1 Analisis SWOT Studi Eksisting 1	94
Tabel 4.2 Analisis SWOT Studi Eksisting 2.....	96
Tabel 4.3 Analisis SWOT Studi Eksisting 3.....	99
Tabel 4.4 Analisis SWOT Studi Eksisting 2.....	104
Tabel 4.5 Hasil Analisis Konten	157
Tabel 4.6 Hasil Analisis Visual.....	159
Tabel 4.7 Hasil Analisis Interaktivitas.....	160
Tabel 4.8 Hasil Anggaran	180
Tabel 4.9 Hasil Anggaran 2	182



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rin <i>Taking Riki Hand</i>	9
Gambar 2.2 <i>Game Buttons Vectore & Illustrations</i>	13
Gambar 2.3 <i>Grid Layout</i>	14
Gambar 2.4 <i>Deadplate Gameplay & Logo Honkai Star Rail</i>	14
Gambar 2.5 <i>Oldstyle</i>	15
Gambar 2.6 <i>Baskerville</i>	15
Gambar 2.7 <i>Sans Serif</i>	16
Gambar 2.8 <i>Dekoratif</i>	16
Gambar 2.9 <i>Color Wheel</i>	17
Gambar 2.10 <i>Color Wheel & Color Pallette Komplementari</i>	17
Gambar 2.11 <i>Color Wheel & Color Pallette Analogous</i>	18
Gambar 2.12 <i>Color Wheel & Color Pallette Monokrom</i>	18
Gambar 2.13 <i>Color Wheel & Color Pallette Warna Hangat</i>	19
Gambar 2.14 <i>Color Wheel & Color Pallette Warna Dingin</i>	19
Gambar 2.15 <i>Maintain The Quarantine Poster</i>	21
Gambar 2.16 <i>Lilac Lily Jewelry</i>	21
Gambar 2.17 <i>Cute & Adorable Illustration</i>	22
Gambar 2.18 <i>Orange Cameras</i>	23
Gambar 2.19 <i>Tea Pot Illustation Aesthetic</i>	24
Gambar 2.20 <i>Blue Night Sky</i>	25
Gambar 2.21 <i>Sleeping In The Forest</i>	25
Gambar 2.22 <i>Witch Cat Pixel Art</i>	26
Gambar 2.23 <i>Dream LED</i>	27
Gambar 2.24 <i>Black Cat In The Woods</i>	28
Gambar 2.25 <i>Watercolor Anime Girl</i>	29
Gambar 2.26 <i>Random Zombie Girl</i>	29
Gambar 2.27 <i>HGFE Poster</i>	30
Gambar 2.28 <i>Cookie Run kingdom</i>	31
Gambar 2.29 <i>Hollow Knight</i>	31
Gambar 2.30 <i>Mobile Legend Cover Bang Bang</i>	32
Gambar 2.31 <i>Perbedaan Dengan Menggunakan Riset dan Tidak</i>	35
Gambar 2.32 <i>Perbedaan Before & After Menggunakan Line Of Action</i>	36
Gambar 2.33 <i>Constructing Line Pada Wajah</i>	36
Gambar 2.34 <i>Penggunaan Visual Weight Marble untuk Fitur Wajah</i>	37
Gambar 2.35 <i>Background</i>	38
Gambar 2.36 <i>Jaka Tarub & Para Dewi</i>	39
Gambar 2.37 <i>Timun Mas & Buto Ijo</i>	39
Gambar 2.38 <i>Kancil & Buaya</i>	40
Gambar 2.39 <i>Si Pitung</i>	40
Gambar 2.40 <i>Portrait Nyai Dasima</i>	43

Gambar 4.1 Wawancara Dengan Budayawan.....	71
Gambar 4.2 Wawancara dengan Target Narasumber 1	75
Gambar 4.3 Wawancara Dengan Target Narasumber 2.....	77
Gambar 4.4 Data Pribadi.....	80
Gambar 4.5 Data Pengeluaran Per Bulan.....	80
Gambar 4.6 Data <i>Familiar</i> Responden dengan Cerita Rakyat.....	81
Gambar 4.7 Data Ketertarikan Responden Terhadap Cerita Rakyat	81
Gambar 4.8 Data Ketertarikan Responden Terhadap Cerita Luar	82
Gambar 4.9 Data Alasan Responden Mengenai Cerita Rakyat	83
Gambar 4.10 Data Seberapa Responden Sering Membaca.....	83
Gambar 4.11 Data Cerita Rakyat Yang Diketahui Oleh Responden	84
Gambar 4.12 Data Pengetahuan Soal Cerita Rakyat Nyai Dasima.....	84
Gambar 4.13 Data Pengetahuan Soal Media Cerita Rakyat Nyai Dasima	85
Gambar 4.14 Data Pengetahuan Soal Kekurangan dari Media Cerita	86
Gambar 4.15 Data Pengetahuan Soal Bagian Cerita Rakyat Nyai Dasima	86
Gambar 4.16 Data Ketertarikan Responden dalam <i>Visual Novel</i>	87
Gambar 4.17 Data <i>Art Style</i> untuk Gim Nyai Dasima	88
Gambar 4.18 Data Tempat <i>Download</i> Gim	88
Gambar 4.19 Data Alasan Responden Bermain Gim <i>Visual Novel</i>	89
Gambar 4.20 Data Platform yang Dipakai oleh Responden	89
Gambar 4.21 Data Ketertarikan Mengetahui Cerita Nyai Dasima	90
Gambar 4.22 Data Saran Perancangan <i>Visual Novel</i>	91
Gambar 4.23 Nyai Dasima <i>Cover Book</i>	92
Gambar 4.24 Nyai Dasima Halaman 1	92
Gambar 4.25 Nyai Dasima Halaman 5	93
Gambar 4.26 Nyai Dasima Halaman 31	93
Gambar 4.27 <i>Cover</i> Cerita Rakyat Betawi 2.....	95
Gambar 4.28 Isi Buku Cerita Rakyat Betawi 2.....	96
Gambar 4.29 <i>Cover</i> Nyai Dasima	98
Gambar 4.30 Isi Buku Nyai Dasima	99
Gambar 4.31 The House in Fata Morgana.....	101
Gambar 4.32 Percakapan Dialog Karakter.....	102
Gambar 4.33 <i>Clickable Environment</i>	102
Gambar 4.34 Percakapan Dialog Karakter.....	103
Gambar 4.35 Pilihan Jawaban.....	103
Gambar 4.36 <i>User Persona</i> Clarissa.....	108
Gambar 4.37 <i>User Journey</i> Clarissa	108
Gambar 4.38 Logo Lembaga Kebudayaan Betawi	109
Gambar 4.39 <i>Mindmapping</i>	110
Gambar 4.40 <i>Moodboard</i>	113
Gambar 4.41 Referensi <i>Art Style</i>	114
Gambar 4.42 <i>Stylescape</i>	115
Gambar 4.43 <i>Information Architecture</i>	116

Gambar 4.44 <i>Flowchart</i>	117
Gambar 4.45 <i>Script Cerita</i>	118
Gambar 4.46 Referensi Nyai Dasima.....	121
Gambar 4.47 Referensi Edward William.....	122
Gambar 4.48 Referensi Nancy	123
Gambar 4.49 Referensi Samiun	123
Gambar 4.50 Referensi Hayati.....	124
Gambar 4.51 Referensi Mak Buyung.....	124
Gambar 4.52 Referensi Rumah Betawi.....	125
Gambar 4.53 Referensi Rumah Belanda Eropa	126
Gambar 4.54 Sketsa Karakter Baris 1	128
Gambar 4.55 Sketsa Karakter Baris 2	130
Gambar 4.56 <i>Fullcolor</i> Semua Karakter.....	132
Gambar 4.57 <i>Sprite</i> Nyai Dasima	133
Gambar 4.58 <i>Sprite</i> Tuan Edward.....	134
Gambar 4.59 <i>Sprite</i> Samiun	135
Gambar 4.60 <i>Sprite</i> Hayati.....	136
Gambar 4.61 Mak Buyung.....	137
Gambar 4.62 <i>Random People</i>	137
Gambar 4.63 Perubahan Pada NPC	138
Gambar 4.64 <i>Fullcolored</i> NPC	139
Gambar 4.65 Alternatif <i>Main menu</i>	139
Gambar 4.66 <i>Finished Main Menu</i>	140
Gambar 4.67 <i>UI UX Alternatif</i>	141
Gambar 4.68 <i>Grid</i> Pada <i>Textbox</i>	141
Gambar 4.69 <i>Finished Textbox</i>	142
Gambar 4.70 <i>Grid</i> Pada <i>Choice Button</i>	142
Gambar 4.71 <i>Finished Choice Button</i>	142
Gambar 4.72 Sketsa <i>Environment</i>	143
Gambar 4.73 <i>Finished Environment</i>	144
Gambar 4.74 Progres <i>CG</i> 1	145
Gambar 4.75 Progres <i>CG</i> 2.....	145
Gambar 4.76 Progres <i>CG</i> 3	146
Gambar 4.77 Progres <i>CG</i> 4	146
Gambar 4.78 Progres <i>CG</i> 5	147
Gambar 4.79 Progres <i>CG</i> 6	147
Gambar 4.80 <i>Finished CGs</i>	148
Gambar 4.81 Progres Logo	148
Gambar 4.82 <i>Finished Logo</i>	149
Gambar 4.83 <i>Low Fidelity VN</i>	150
Gambar 4.84 <i>Grid</i> Pada Dalam <i>VN</i> dan <i>Main Menu</i>	150
Gambar 4.85 <i>High Fidelity</i> dan <i>Chapter List</i>	151
Gambar 4.86 <i>Wireframing VN</i>	151

Gambar 4.87 <i>Wireframing Clickable Object</i>	152
Gambar 4.88 <i>Grid Ads Instagram Story</i>	152
Gambar 4.89 <i>Mock Up Ads Instagram Story</i>	153
Gambar 4.90 <i>Grid dan Hasil Mock Up Standee</i>	154
Gambar 4.91 <i>Grid dan Hasil Final Photocard</i>	155
Gambar 4.92 <i>Alpha Test di Lobby B</i>	156
Gambar 4.93 <i>Saran dan Kritik Alpha Test</i>	162
Gambar 4.94 <i>Perbaikan Environment</i>	163
Gambar 4.95 <i>Petunjuk untuk Environment</i>	163
Gambar 4.96 <i>Perbaikan Sprite Interaction</i>	164
Gambar 4.97 <i>Perbaikan CG Scene</i>	165
Gambar 4.98 <i>Beta Test dengan Dito</i>	166
Gambar 4.99 <i>Beta Test dengan Syifa</i>	167
Gambar 4.100 <i>Beta Test dengan Vio</i>	168
Gambar 4.101 <i>Logo Dasima</i>	169
Gambar 4.102 <i>Baju Kebaya Encim Dasima</i>	170
Gambar 4.103 <i>Syal Dasima</i>	170
Gambar 4.104 <i>Rok Tumpal Dasima</i>	171
Gambar 4.105 <i>Baju Edward</i>	172
Gambar 4.106 <i>Vest Kuning Edward</i>	172
Gambar 4.107 <i>Close Up Samiun</i>	173
Gambar 4.108 <i>Ikat Kepala</i>	173
Gambar 4.109 <i>Sabuk dan Celana Pangsi</i>	173
Gambar 4.110 <i>Hayati</i>	174
Gambar 4.111 <i>Baju Mak Buyung</i>	175
Gambar 4.112 <i>Environment Rumah Tuan</i>	176
Gambar 4.113 <i>Rumah Betawi</i>	177
Gambar 4.114 <i>Interaktivitas VN</i>	178
Gambar 4.115 <i>Mock Up Ads Instagram Story</i>	179
Gambar 4.116 <i>Acrilic Standee Mock Up</i>	179
Gambar 4.117 <i>Photocard Mock Up</i>	180

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran 4 <i>Consent Form</i> (kuantitatif – kuesioner)	xxviii
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	xxxv
Lampiran 7 Kuesioner <i>Alpha Test</i>	l
Lampiran 8 Catatan <i>Beta Test Visual Novel Nyai Dasima</i>	lvii

