

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* INTERAKTIF TENTANG
KISAH CIUNG WANARA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Nur Diana
00000063689**

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

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* INTERAKTIF TENTANG
KISAH CIUNG WANARA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nur Diana

00000063689

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 : Nur Diana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063689

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* INTERAKTIF TENTANG

KISAH CIUNG WANARA

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 Desember 2024



(Nur Diana)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* INTERAKTIF TENTANG
KISAH CIUNG WANARA**

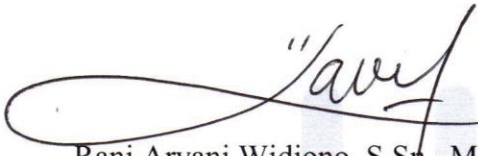
Oleh

Nama Lengkap : Nur Diana
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063689
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

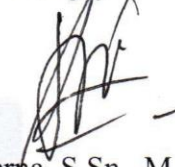
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Penguji


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

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 : Nur Diana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063689

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *VISUAL NOVEL*
INTERAKTIF TENTANG KISAH CIUNG
WANARA

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 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Nur Diana)

* 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 selesainya penulisan laporan Tugas Akhir dengan berjudul *Perancangan Visual Novel* Interaktif Tentang Kisah Ciung Wanara dengan baik dan lancar. Perancangan ini dilakukan untuk memperkenalkan kembali kepada semua usia mengenai cerita rakyat “Ciung Wanara” sekaligus pembelajaran menyampaikan pesan moral dan budaya Indonesia yang berada di cerita tersebut. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari bimbingan dengan membantu dan mendukung laporan ini, sangatlah sulit untuk penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Oleh karena itu, Penulis 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Adhreza Brahma, M.Ds, selaku Dosen Seminar yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap dengan adanya laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi yang bermanfaat bagi pembaca

Tangerang, 17 Desember 2024



(Nur Diana)

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* INTERAKTIF TENTANG KISAH CIUNG WANARA

(Nur Diana)

ABSTRAK

Cerita rakyat Ciung Wanara merupakan salah satu warisan secara turun-temurun dari Jawa Barat. Awalnya Ciung Wanara merupakan sebuah cerita pantun berbahasa Sunda dan diadaptasikan ke buku cerita rakyat dengan menggunakan berbahasa Indonesia oleh Ajip Rosidi dengan bertujuan untuk mempertahankan dan menyebarkan luas cerita warisan Ciung Wanara. Ciung Wanara di zaman ini berhasil mempertahankan ceritanya karena adanya wisata alam, namun tidak dapat dipungkiri bahwa generasi ini semakin banyak kehilangan minat karena tidak pernah diadaptasi ke media yang sudah *trend* di zaman ini. Sehingga penulis akan melakukan perancangan *Game Visual Novel* interaktif untuk memperkenalkan kembali Cerita Rakyat Ciung Wanara. Penulis akan melakukan pengumpulan data melalui kuesioner dengan *Google Form* kepada usia 17-25 tahun yang bertempat tinggal Jawa Barat khusus perkotaan, wawancara kepada dosen bahasa sastra yang sudah banyak meneliti mengenai Ciung Wanara karya Ajip Rosidi dan seorang *developer* UI dan *UX game design*. Hasil yang dikumpulkan akan digunakan untuk membantu penulis meningkatkan kualitas cerita rakyat Ciung Wanara.

Kata kunci: *Visual Novel*, Legenda, Generasi zaman ini, Warisan



INTERACTIVE VISUAL NOVEL DESIGN ABOUT THE STORY OF CIUNG WANARA

(Nur Diana)

ABSTRACT (English)

Ciung Wanara folktale is one of the hereditary heritages from West Java. Initially, Ciung Wanara was a Sundanese pantun story and was adapted into a folklore book by using Indonesian language by Ajip Rosidi, with the aim of preserving and spreading Ciung Wanara heritage story nationally. In this era has succeeded in preserving Ciung Wanara story because of nature tourism, but it is undeniable that this generation is increasingly losing interest because they have never adapted to the media that is already trending in this era. So the author will design a interactive Visual Novel media to reintroduce Ciung Wanara Folktale. The author will collect data through a questionnaire with Google Form for 17-25 year olds who live in Urban Areas in West Java, interviews with literary language lecturers who have done a lot of research on Ciung Wanara by Ajip Rosidi and a developer UI and UX game design. The results will be used to help the author improve the quality of Ciung Wanara folktale.

Keywords: Visual Novel, Legend, Era Generation, Heritage



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR PUSTAKA.....	x
DAFTAR TABEL	xi
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Visual Novel</i>	5
2.1.1 Aset dalam <i>Visual Novel</i>	5
2.1.2 <i>Anime and the Visual Novel</i>	11
2.1.3 <i>Character Design</i>	12
2.2 <i>Storytelling</i>	23
2.3 Cerita Rakyat	27
2.4 Ciung Wanara	29
2.5 Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	33
3.1 Subjek Perancangan	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	34
3.2.1 <i>Emphatize</i>	34

3.2.2 <i>Define</i>	34
3.2.3 <i>Ideate</i>	35
3.2.3.1 <i>Brainstorming</i>	36
3.2.3.2 <i>Character Design</i>	36
3.2.3.3 <i>Storyboard</i>	36
3.2.4 <i>Prototype</i>	36
3.2.5 <i>Test</i>	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	37
3.3.1 Kuesioner	37
3.3.2 Wawancara	40
3.3.3 Studi Referensi	43
3.3.4 Studi <i>Existing</i>	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan	46
4.1.1 <i>Empathize</i>	46
4.1.1.1 Kuesioner	46
4.1.1.2 Wawancara	54
4.1.1.3 Studi Referensi	57
4.1.1.4 Studi <i>Existing</i>	59
4.1.1.5 Kesimpulan	61
4.1.2 <i>Define</i>	62
4.1.2.1 <i>User Persona</i>	62
4.1.2.2 <i>User Journey</i>	64
4.1.2.3 <i>Information Architecture</i>	64
4.1.2.4 <i>Flowchart</i>	65
4.1.3 <i>Ideate</i>	66
4.1.3.1 <i>Brainstorming</i>	66
4.1.3.2 <i>Storyboard</i>	69
4.1.3.3 <i>Character Design</i>	70
4.1.3.4 <i>Desain Environment</i>	87
4.1.3.5 <i>Asset</i>	92
4.1.3.6 <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i>	100

4.1.4 <i>Prototype</i>	103
4.1.5 <i>Test</i>	107
4.1.6 <i>Media Sekunder</i>	116
4.2 <i>Hasil Perancangan</i>	118
4.2.1 <i>Beta Test</i>	118
4.2.2 <i>Analisa Desain</i>	126
4.2.3 <i>Analisa Karakter</i>	126
4.2.4 <i>Analisa User Interface</i>	136
4.2.5 <i>Analisa Environment</i>	138
4.2.6 <i>Analisa Tipografi</i>	139
4.2.7 <i>Analisa Layout</i>	140
4.2.8 <i>Analisa Micro Interaction</i>	142
4.2.9 <i>Analisa Alur Cerita</i>	142
4.2.10 <i>Analisa Media Sekunder</i>	143
4.2.11 <i>Anggaran</i>	145
BAB V <i>PENUTUP</i>	147
5.1 <i>Simpulan</i>	148
5.2 <i>Saran</i>	148
DAFTAR PUSTAKA.....	149
LAMPIRAN.....	154



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	31
Tabel 4.1 Kuesioner 1	46
Tabel 4.2 Kuesioner 2	47
Tabel 4.3 Kuesioner 3	47
Tabel 4.4 Kuesioner 4	48
Tabel 4.5 Kuesioner 5	48
Tabel 4.6 Kuesioner 6	49
Tabel 4.7 Kuesioner 7	49
Tabel 4.8 Kuesioner 8	49
Tabel 4.9 Kuesioner 9	50
Tabel 4.10 Kuesioner 10	50
Tabel 4.11 Kuesioner 11	51
Tabel 4.12 Kuesioner 12	52
Tabel 4.13 Kuesioner 13	52
Tabel 4.14 Kuesioner 14	53
Tabel 4.15 Kuesioner 15	53
Tabel 4.16 Kuesioner 16	54
Tabel 4.17 Kuesioner 17	54
Tabel 4.18 <i>Game Visual Novel Information</i>	58
Tabel 4.19 <i>Game Visual Novel Information</i>	58
Tabel 4.20 Studi Eksisting	60
Tabel 4.21 Studi Eksisting	61
Tabel 4.22 Kuesioner 1	107
Tabel 4.23 Kuesioner 2	107
Tabel 4.24 Kuesioner 3	108
Tabel 4.25 Kuesioner 4	108
Tabel 4.26 Kuesioner 5	108
Tabel 4.27 Kuesioner 6	109
Tabel 4.28 Kuesioner 7	109
Tabel 4.29 Kuesioner 8	109
Tabel 4.30 Kuesioner 9	110
Tabel 4.31 Kuesioner 10	110
Tabel 4.32 Kuesioner 11	111
Tabel 4.33 Kuesioner 12	111
Tabel 4.34 Kuesioner 13	111
Tabel 4.35 Kuesioner 14	112
Tabel 4.36 Kuesioner 15	112
Tabel 4.37 Kuesioner 16	112
Tabel 4.38 Kuesioner 17	113
Tabel 4.39 Kuesioner 18	113
Tabel 4.40 Kuesioner 19	113
Tabel 4.41 Kuesioner 1	118
Tabel 4.42 Kuesioner 2	118

Tabel 4.43 Kuesioner 3	119
Tabel 4.44 Kuesioner 4	119
Tabel 4.45 Kuesioner 5	119
Tabel 4.46 Kuesioner 6	120
Tabel 4.47 Kuesioner 7	120
Tabel 4.48 Kuesioner 8	121
Tabel 4.49 Kuesioner 9	121
Tabel 4.50 Kuesioner 10	122
Tabel 4.51 Kuesioner 11	122
Tabel 4.52 Kuesioner 12	122
Tabel 4.53 Kuesioner 13	123
Tabel 4.54 Kuesioner 14	123
Tabel 4.55 Kuesioner 15	124
Tabel 4.56 Kuesioner 16	124
Tabel 4.57 Kuesioner 17	125
Tabel 4.58 Kuesioner 18	125
Tabel 4.59 Kuesioner 19	125
Tabel 4.60 Kuesioner	126
Tabel 4.61 Anggaran <i>Visual Novel</i> “Ciung Wanara”	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Visual Novel</i>	5
Gambar 2.2 Kotak Teks Dialog	6
Gambar 2.3 Kotak Teks Pilihan	7
Gambar 2.4 <i>Button</i>	7
Gambar 2.5 <i>Character Sprites</i>	8
Gambar 2.6 <i>Background Art</i>	9
Gambar 2.7 <i>Computer Graphics</i>	9
Gambar 2.8 <i>Grids</i>	10
Gambar 2.9 <i>Grids</i>	11
Gambar 2.10 <i>The Hero</i>	13
Gambar 2.11 <i>The Shadow</i>	14
Gambar 2.12 <i>The Fool</i>	14
Gambar 2.13 <i>The Anima/Animus</i>	15
Gambar 2.14 <i>The Mentor</i>	15
Gambar 2.15 <i>The Trickster</i>	16
Gambar 2.16 <i>Shapes</i>	16
Gambar 2.17 Warna <i>HSV</i>	17
Gambar 2.18 Estetika Emosional.....	18
Gambar 2.19 Estetika Nuansa	18
Gambar 2.20 Warna <i>Relaxed and Happy</i>	19
Gambar 2.21 Warna <i>Active and Energetic</i>	19
Gambar 2.22 Warna <i>Wild and Exotic</i>	19
Gambar 2.23 Warna <i>Mysterious</i>	20
Gambar 2.24 Warna <i>Nostalgic</i>	20
Gambar 2.25 Warna <i>Elegant and Sophisticated</i>	20
Gambar 2.26 Warna <i>Reliable and Noble</i>	21
Gambar 2.27 Warna <i>Gentle and Warm</i>	21
Gambar 2.28 Warna <i>Intelligent</i>	21
Gambar 2.29 Warna <i>Young and Healthy</i>	22
Gambar 2.30 Warna <i>Rich and Deluxe</i>	22
Gambar 2.31 Warna <i>Traditional and Stable</i>	22
Gambar 2.32 Warna <i>Modern and Futuristic</i>	23
Gambar 2.33 Warna <i>Humanistic and Natural</i>	23
Gambar 2.34 <i>The Hero's Journey</i>	23
Gambar 2.35 Buku Cerita Rakyat Ciung Wanara.....	30
Gambar 3.1 Kohana	44
Gambar 3.2 <i>Amnesia Memories</i>	44
Gambar 4.1 <i>Screenshot Dosen Ferina Meliasanti</i>	55
Gambar 4.2 <i>Screenshot Developer Game Design</i>	57
Gambar 4.3 Buku Cerita Rakyat Ciung Wanara.....	59

Gambar 4.4 Seri Film Ciung Wanara – Hikmah Kehidupan	60
Gambar 4.5 <i>Persona 1</i>	63
Gambar 4.6 <i>Persona 2</i>	63
Gambar 4.7 <i>User Journey</i>	64
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i>	65
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i>	65
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	66
Gambar 4.11 <i>Alternatif Mindmap</i>	67
Gambar 4.12 <i>Alternatif Stylescape</i>	68
Gambar 4.13 <i>Final Stylescape</i>	68
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i>	69
Gambar 4.15 Referensi Ciung Wanara	70
Gambar 4.16 Sketsa Ciung Wanara	71
Gambar 4.17 <i>Character Design</i> Ciung Wanara.....	72
Gambar 4.18 <i>Character Design Final</i> Ciung Wanara	72
Gambar 4.19 Referensi Hayam	73
Gambar 4.20 Sketsa Hayam.....	73
Gambar 4.21 <i>Character Design</i> Hayam.....	74
Gambar 4.22 <i>Character Design Final</i> Hayam.....	75
Gambar 4.23 Referensi Kakek dan Nenek.....	75
Gambar 4.24 Sketsa Kakek dan Nenek.....	76
Gambar 4.25 <i>Character Design</i> Kakek dan Nenek	76
Gambar 4.26 <i>Character Design Final</i> Kakek dan Nenek.....	77
Gambar 4.27 Referensi Hariang Banga	78
Gambar 4.28 Sketsa Hariang Banga	78
Gambar 4.29 <i>Character Design Final</i> Hariang Banga	79
Gambar 4.30 Referensi Raja Prabu Barma Wijaya.....	80
Gambar 4.31 Sketsa Raja Prabu Barma Wijaya.....	80
Gambar 4.32 <i>Character Design Final</i> Raja Prabu Barma Wijaya	81
Gambar 4.33 Referensi Pohaci Naganingrum.....	82
Gambar 4.34 Sketsa Pohaci Naganingrum.....	82
Gambar 4.35 <i>Character Design Final</i> Pohaci Naganingrum.....	83
Gambar 4.36 Referensi Dewi Pangrenyep	84
Gambar 4.37 Sketsa Dewi Pangrenyep.....	84
Gambar 4.38 <i>Design Final</i> Dewi Pangrenyep	85
Gambar 4.39 Referensi Asep	86
Gambar 4.40 Sketsa Asep	86
Gambar 4.41 <i>Character Design Final</i> Asep	87
Gambar 4.42 Referensi untuk <i>Environment</i> Hutan	88
Gambar 4.43 Sketsa <i>Environment</i> Hutan	88
Gambar 4.44 <i>Design Final Environment</i> Hutan	89
Gambar 4.45 Referensi Monyet dan Burung	89
Gambar 4.46 <i>Design Final Environment</i> Hutan	90

Gambar 4.47 Referensi untuk Kampung.....	91
Gambar 4.48 Sketsa untuk Kampung.....	91
Gambar 4.49 <i>Design Final Environment</i> Hutan	92
Gambar 4.50 Referensi Desain Judul.....	92
Gambar 4.51 Progres Desain Judul.....	93
Gambar 4.52 <i>Final Design</i> Judul	93
Gambar 4.53 <i>Button</i>	94
Gambar 4.54 Sketsa Motif, Bulu Ayam.....	94
Gambar 4.55 Final Motif, Bulu Ayam	95
Gambar 4.56 Revisi <i>Final Design Botton</i>	95
Gambar 4.57 Referensi <i>Dialog Box</i>	96
Gambar 4.58 Sketsa <i>Dialog Box</i> Sebelum Revisi.....	96
Gambar 4.59 Sketsa <i>Dialog Box</i> Setelah Revisi	96
Gambar 4.60 <i>Final Design Dialog Box</i>	97
Gambar 4.61 Sketsa <i>Frame</i>	97
Gambar 4.62 <i>Final Design Frame</i>	98
Gambar 4.63 <i>Typography Font Garamond</i>	98
Gambar 4.64 <i>Typography</i> untuk <i>Cutscene Style</i> Komik.....	99
Gambar 4.65 Referensi <i>Cutscene Story</i> Komik	99
Gambar 4.66 Sketsa <i>Cutscene Style</i> Komik.....	100
Gambar 4.67 Hasil Akhir <i>Cutscene Style</i> Komik	100
Gambar 4.68 Sketsa <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i> Adegan-1	101
Gambar 4.69 Akhir <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i> Adegan-1	101
Gambar 4.70 Sketsa <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i> Adegan-2	102
Gambar 4.71 Akhir <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i> Adegan-2	102
Gambar 4.72 Sketsa <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i> Adegan-3	103
Gambar 4.73 Akhir <i>Illustration</i> atau <i>Computer Graphics</i> Adegan-3	103
Gambar 4.74 Sketsa Sebelum <i>Low Fidelity</i>	104
Gambar 4.75 <i>Low Fidelity</i>	104
Gambar 4.76 <i>High Fidelity</i>	105
Gambar 4.77 <i>Wireframe</i>	105
Gambar 4.78 <i>Micro Interaction</i>	106
Gambar 4.79 <i>Wireframe Hover</i> dan <i>Klik</i>	106
Gambar 4.80 Saran Responden.....	114
Gambar 4.81 Revisi Saran ke-2	115
Gambar 4.82 Revisi Saran ke-3	115
Gambar 4.83 Revisi Saran ke-4 dan 5.....	116
Gambar 4.84 Media Sekunder Stiker	117
Gambar 4.85 Media Sekunder <i>Keychain</i>	117
Gambar 4.86 Media Sekunder <i>Standing Acrylic</i>	118
Gambar 4.87 Analisis Desain Ciung Wanara	127
Gambar 4.88 Analisis Desain Ciung Wanara Remaja	128
Gambar 4.89 Analisis Desain Hayam	129

Gambar 4.90 Analisis Desain Hayam Kecil	129
Gambar 4.91 Analisis Desain Kakek Aki	130
Gambar 4.92 Analisis Desain Nenek Nini	131
Gambar 4.93 Analisis Desain Asep	132
Gambar 4.94 Analisis Desain Hariang Banga	133
Gambar 4.95 Analisis Desain Prabu Barma Wijaya	134
Gambar 4.96 Analisis Desain Pohaci Naganingrum.....	135
Gambar 4.97 Analisis Desain Dewi Pangrenyep	136
Gambar 4.98 Analisis Desain UI Tombol.....	137
Gambar 4.99 Analisis Desain <i>Frame</i>	137
Gambar 4.100 Analisis Desain <i>Dialog Box</i>	137
Gambar 4.101 Analisis Desain <i>Environment-1</i>	138
Gambar 4.102 Analisis Desain <i>Environment-2</i>	138
Gambar 4.103 Analisis Desain Tipografi Judul	139
Gambar 4.104 Analisis Desain Tipografi <i>Cutscene Style</i> Komik.....	139
Gambar 4.105 Analisis Desain Tipografi <i>Insight Game</i>	140
Gambar 4.106 Analisis Desain <i>Layout Homepage</i>	141
Gambar 4.107 Analisis Desain <i>Layout Insight Gameplay</i>	141
Gambar 4.108 Analisis Desain <i>Layout Sub Menu</i>	142
Gambar 4.109 Analisis Desain <i>Stand Akrilik</i>	143
Gambar 4.110 Analisis Desain Stiker	144
Gambar 4.111 Analisis Desain Akrilik <i>Keychain</i>	144



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	155
Lampiran Form Bimbingan.....	156
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	158
Lampiran Kuesioner.....	159
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	166
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	173
Lampiran Transkrip Wawancara Ferina Meliasanti, S.S., M.Pd.....	181
Lampiran Transkrip Wawancara Albert Van Otto.....	187
Lampiran Dokumentasi.....	190

