

**PERANCANGAN *GAME* MENGENAI
FENG SHUI TATA RUANG “INLIGNMENT”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Angelly Steffyna Laurenza

00000070115

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *GAME* MENGENAI
FENG SHUI TATA RUANG “INLIGNMENT”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angelly Steffyna Laurenza

00000070115

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelly Steffyna Laurenza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070115
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *GAME* MENGENAI FENG SHUI TATA RUANG “INLIGNMENT”

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 2025



(Angelly Steffyna Laurenza)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angelly Steffyna Laurenza
NIM : 00000070115
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *GAME*
MENGENAI FENG SHUI TATA RUANG
“INLIGNMENT”

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir* sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

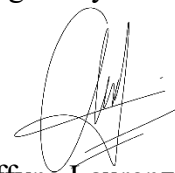
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Angelly Steffyna Laurenza)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *GAME* MENGENAI FENG SHUI TATA RUANG “INLIGNMENT”

Oleh

Nama Lengkap : Angelly Steffyna Laurenza
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070115
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing

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

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 : Angelly Steffyna Laurenza

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070115

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2*

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME*

MENGENAI FENG SHUI TATA RUANG
“INLIGNMENT”

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 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Angelly Steffyna Laurenza)

* 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, berkatnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Pada perancangan ini, penulis membahas mengenai perancangan media informasi terhadap topik budaya Feng Shui khususnya untuk generasi muda. Feng Shui merupakan bagian dari budaya Tiongkok yang diwariskan turun temurun dan masih lekat dengan etnis Tionghoa-Indonesia.

Diharapkan dengan adanya perancangan ini, generasi muda dapat meningkatkan pengetahuan mereka terkait budaya Feng Shui dan penerapannya. Pada kesempatan ini, penulis ingin 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Yulius Fang, selaku narasumber ahli yang telah memberikan pengetahuan dan *insight* terkait topik Feng Shui.
6. Keluarga saya dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap perancangan dan karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis, masyarakat khususnya generasi muda, dan Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Angelly Steffyna Laurenza)

PERANCANGAN *GAME* MENGENAI FENG SHUI TATA RUANG “INLIGNMENT”

(Angelly Steffyna Laurenza)

ABSTRAK

Feng Shui merupakan seni dari Tiongkok yang membahas terkait penerapan tata letak ruang. Feng Shui bermanfaat untuk menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga berdampak pada kesehatan mental, kejernihan batin, dan kesejahteraan emosional penghuninya. Meskipun Feng Shui merupakan budaya yang signifikan dan menghasilkan manfaat yang nyata, banyak generasi muda kurang memahaminya karena format informasi yang tersedia cenderung tekstual dan minim ilustrasi terkait penerapannya. Generasi muda lebih tertarik pada pengalaman visual dan interaktif, sehingga media yang ada kurang efektif dalam menyampaikan konsep Feng Shui kepada generasi muda. Berdasarkan penelitian, *game* merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman budaya karena mampu menyajikan konsep yang kompleks secara interaktif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini membahas perancangan media informasi interaktif berbasis *game* digital untuk menyajikan konsep Feng Shui dengan cara yang lebih menarik dan aplikatif bagi generasi muda. Tujuannya, perancangan ini dapat meningkatkan pemahaman dan rasa kepemilikan generasi muda Tionghoa di Indonesia terhadap warisan budaya mereka. Perancangan dilakukan dengan metode *Game Design* oleh Tracy Fullerton, terdiri dari metode *ideation*, *prototyping*, *digital prototyping*, dan *playtesting*. Pengumpulan data dengan metode *mix-methods* dilakukan dengan penyebaran kuesioner, wawancara, FGD, serta studi eksisting dan referensi. Hasil perancangan berupa *game narrative puzzle* berjudul "Inlignment" yang menyajikan interaktivitas penataan tata ruang melalui objektif yang diberikan serta cerita yang membahas terkait Feng Shui.

Kata kunci: Media Interaktif, *Game*, Feng Shui, Generasi Z

DESIGNING A GAME ABOUT FENG SHUI LAYOUT “INLIGNMENT”

(Angelly Steffyna Laurenza)

ABSTRACT (English)

Feng Shui is a Chinese art about the application of spatial layout in home. Feng Shui is useful for creating a conducive environment, thus impacting the mental health, inner clarity, and emotional well-being for its people. Although Feng Shui has significant cultural value and real impact to our lives, many young generations lack an understanding of Feng Shui due to the textual format of available information, which often lacks illustrations for the application. Young generations is more drawn to visual and interactive experiences, making existing media less effective in conveying Feng Shui to young generations. Research indicates that games are an effective solution for enhancing cultural understanding as they can present complex concepts in an immersive and efficient way. Therefore, this study aims to design an interactive, game-based informational medium to present Feng Shui concepts in a more engaging and applicable way for younger generations. Ultimately, this design is expected to enhance young Chinese in Indonesia to understand and sense of ownership of their cultural heritage. This design process employed Tracy Fullerton's Game Design method, consisting of ideation, prototyping, digital prototyping, and playtesting. Data collection was conducted using a mix-methods approach, including questionnaires, interviews, focus group discussions, as well as existing studies and references. The design results are in the form of a narrative puzzle game entitled “Inlignment” which presents the interactivity of spatial planning through objectives given and a story that discusses further about Feng Shui.

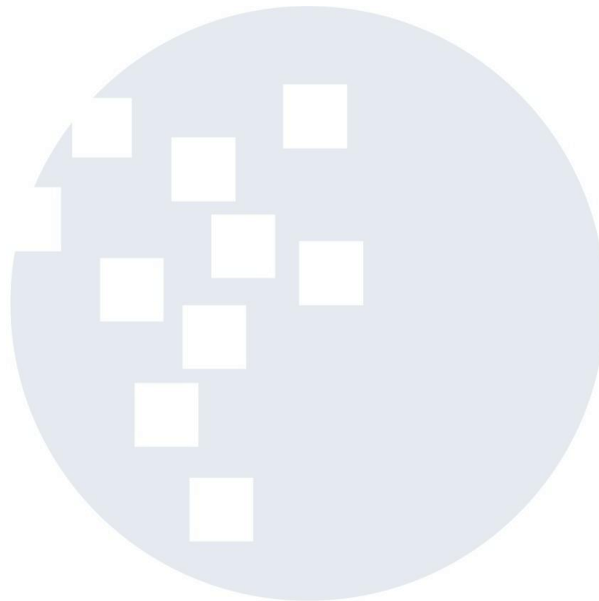
Keywords: *Interactive Media, Game , Feng Shui, Generation Z*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
1.5.1 Manfaat Teoretis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Game</i>.....	5
2.1.1 Elemen Dasar <i>Game</i>.....	6
2.1.2 Struktur <i>Game</i>.....	13
2.1.3 Manfaat <i>Game</i>	25
2.2 <i>User Experience</i> melalui <i>User Interface</i>	30
2.2.1 <i>User Experience Research</i>.....	30
2.2.2 Elemen <i>User Interface</i>.....	32
2.2.3 Prinsip Dasar <i>User Interface</i>	43
2.3 Feng Shui	45
2.3.1 <i>Yin dan Yang</i>.....	46

2.3.2 Energi <i>Chi</i>	47
2.3.3 Lima Elemen Feng Shui	49
2.3.4 <i>Five Celestial Animal</i>	52
2.3.5 Penerapan Feng Shui pada Rumah Tinggal	54
2.4 Penelitian yang Relevan	67
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	71
3.1 Subjek Perancangan	71
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	73
3.2.1 <i>Ideation</i>	74
3.2.2 <i>Prototyping</i>	74
3.2.3 <i>Digital Prototyping</i>	74
3.2.4 <i>Playtesting</i>	75
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	75
3.3.1 Kuesioner	75
3.3.2 Wawancara dengan Pakar Feng Shui	78
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	79
3.3.4 Studi Eksisting	80
3.3.5 Studi Referensi	81
3.3.6 Studi Pustaka	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	82
4.1 Hasil Perancangan	82
4.1.1 <i>Ideation</i>	82
4.1.2 <i>Prototyping</i>	127
4.1.3 <i>Digital Prototyping</i>	155
4.1.4 <i>Playtesting</i>	157
4.1.5 Kesimpulan Perancangan	162
4.2 Analisis Perancangan	163
4.2.1 <i>Beta Test</i>	163
4.2.2 Analisis Media Utama	173
4.2.3 Analisis Media Promosi	186
4.2.4 Analisis <i>Merchandise</i>	190
4.2.5 Anggaran	193

BAB V PENUTUP	199
5.1 Simpulan	199
5.2 Saran	200
DAFTAR PUSTAKA	203
LAMPIRAN	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna dan Kesan yang Ditampilkan	38
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	67
Tabel 4.1 Data Karakteristik Responden	83
Tabel 4.2 Tingkat Pemahaman Responden terhadap Feng Shui.....	86
Tabel 4.3 Tingkat Kepercayaan Responden terhadap Feng Shui	89
Tabel 4.4 Preferensi Responden terhadap <i>Game</i> dan Media Sosial.....	91
Tabel 4.5 Aspek Prioritas dalam Membangun Rumah	98
Tabel 4.6 Analisis SWOT Buku Pedoman Feng Shui Interior	101
Tabel 4.7 Analisis SWOT pada <i>Game Property Brothers Home Design</i>	103
Tabel 4.8 <i>Player Experience Goals</i>	123
Tabel 4.9 Pertanyaan <i>In-Depth Interview</i> pada <i>Beta Test</i>	164
Tabel 4.10 Anggaran Perancangan	193



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Elemental Tetrad</i>	6
Gambar 2.2 <i>Nested Space</i>	7
Gambar 2.3 <i>Zero Dimensions</i>	8
Gambar 2.4 <i>The Last of Us Part 1 Gameplay</i>	11
Gambar 2.5 <i>Genshin Impact Seirai Island Concept Art</i>	12
Gambar 2.6 <i>Animal Crossing's In-World Character Greeting</i>	14
Gambar 2.7 <i>Genshin Impact TCG Objectives</i>	14
Gambar 2.8 <i>Hollow Knight Silksong Tutorial</i>	15
Gambar 2.9 <i>Hollow Knight's Lives Bar</i>	17
Gambar 2.10 <i>Clash of Clans Deploying Troops</i>	18
Gambar 2.11 <i>Genshin Impact Statue's HP Station</i>	18
Gambar 2.12 <i>Fallout's Currency</i>	19
Gambar 2.13 <i>Turn Based dalam Honkai Star Rail</i>	20
Gambar 2.14 Makanan Peningkat dalam <i>Game Genshin Impact</i>	20
Gambar 2.15 <i>Inventory dalam Game Animal Crossing</i>	21
Gambar 2.16 <i>Special Terrain dalam Game Animal Crossing</i>	21
Gambar 2.17 <i>Spiral Abyss Genshin Impact dengan Batas Waktu</i>	22
Gambar 2.18 <i>Exploration Pacing pada Game Genshin Impact</i>	23
Gambar 2.19 <i>Achievement pada Game Animal Crossing</i>	24
Gambar 2.20 <i>Game untuk Meningkatkan Perasaan Emosional</i>	26
Gambar 2.21 <i>Membangun Hubungan melalui Game</i>	27
Gambar 2.22 <i>Olahraga melalui Nintendo Switch Sports</i>	27
Gambar 2.23 <i>Educational Games untuk Pelajar</i>	28
Gambar 2.24 <i>Ritme dan Variasi pada UI Game</i>	33
Gambar 2.25 <i>Anchor pada Unity</i>	34
Gambar 2.26 <i>Padding pada Desain UI</i>	34
Gambar 2.27 <i>Jenis Typeface</i>	35
Gambar 2.28 <i>Variasi Format Font atau Letter Case</i>	36
Gambar 2.29 <i>Color Schemes</i>	36
Gambar 2.30 <i>Kontras pada UI</i>	39
Gambar 2.31 <i>Gradasi Warna</i>	39
Gambar 2.32 <i>Iconography pada Game</i>	40
Gambar 2.33 <i>Gaya Visual Ilustrasi</i>	41
Gambar 2.34 <i>Gaya Visual Stylized pada Game Reverse: 1999</i>	42
Gambar 2.35 <i>Honkai Star Rail's User Interface</i>	44
Gambar 2.36 <i>Simbol Yin dan Yang</i>	46
Gambar 2.37 <i>Lima Elemen dan Relasinya</i>	49
Gambar 2.38 <i>Pemetaan Aliran Chi, Sudut Tajam, dan Command Position</i>	56
Gambar 2.39 <i>Contoh Penempatan pada Kamar Tidur</i>	59
Gambar 2.40 <i>Pembagian Zona Aktivitas pada Kamar Tidur</i>	59

Gambar 2.41 Seprei Ranjang dengan <i>Tone</i> Warna Natural	60
Gambar 2.42 Posisi Ranjang berhadapan dengan Pintu dan Lemari	61
Gambar 2.43 Area Kerja pada Ruang Tamu	62
Gambar 2.44 Ruang Kerja dengan Warna Biru Tua	62
Gambar 2.45 Contoh Penataan Ruang Kerja	63
Gambar 2.46 Meja Kerja dengan Beberapa Monitor	64
Gambar 2.47 Penempatan Ruang Tamu	64
Gambar 2.48 Mengkategorisasikan Barang pada Rumah	66
Gambar 2.49 Warna dengan Saturasi yang Rendah	67
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara bersama Yulius Fang	93
Gambar 4.2 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	97
Gambar 4.3 Buku Pedoman Feng Shui Interior (2022)	100
Gambar 4.4 <i>Game Property Brothers</i> oleh Storm8 Studio (2019)	102
Gambar 4.5 <i>Undusted: Letters from the Past</i>	104
Gambar 4.6 Cuplikan Narasi <i>Game Undusted</i>	105
Gambar 4.7 Cuplikan Narasi dan Karakter <i>Game Undusted</i>	105
Gambar 4.8 Cuplikan <i>Gameplay Undusted</i>	106
Gambar 4.9 Tampilan Narasi dan <i>Gameplay Undusted</i>	107
Gambar 4.10 <i>Whisper of the House</i> oleh GD Studio	108
Gambar 4.11 <i>Request Letter Whisper of the House</i>	108
Gambar 4.12 <i>Mini Dialog</i> pada <i>Game Whisper of the House</i>	109
Gambar 4.13 <i>Gameplay Tata Ruang</i> pada <i>Game Whisper of the House</i>	110
Gambar 4.14 <i>Client Satisfaction Feedback</i> untuk <i>Feedback Loop</i>	110
Gambar 4.15 <i>A Storied Life: Tabitha</i> oleh Lab42 dan Secret Mode	111
Gambar 4.16 Menemukan Objek-Objek dan Menyortirnya	112
Gambar 4.17 Menyusun Barang dengan <i>Tile Grid</i>	113
Gambar 4.18 Feng Shui Modern oleh Cliff Tan (2022)	114
Gambar 4.19 <i>User Persona Approachable</i>	116
Gambar 4.20 <i>User Persona Extreme</i>	116
Gambar 4.21 <i>User Journey Map</i>	117
Gambar 4.22 <i>Mind Map</i>	119
Gambar 4.23 <i>Moodboard</i>	121
Gambar 4.24 <i>Stylescape</i>	121
Gambar 4.25 <i>Core Loop</i>	125
Gambar 4.26 <i>Storyboard</i>	126
Gambar 4.27 Pemetaan <i>Information Architecture</i>	127
Gambar 4.28 Pemetaan <i>User Flow</i>	128
Gambar 4.29 <i>Flowchart</i> Interaksi Penataan Ulang Ruang	128
Gambar 4.30 <i>Flowchart</i> Interaksi <i>Declutter</i>	129
Gambar 4.31 <i>Flowchart</i> Interaksi Merubah Warna	129
Gambar 4.32 Referensi <i>Gameplay</i>	130
Gambar 4.33 Sketsa Awal <i>Gameplay</i>	131
Gambar 4.34 Referensi Ruang	132

Gambar 4.35 Sketsa Isometri Kamar Tidur	132
Gambar 4.36 Sketsa Tiga Level <i>Gameplay</i> Penataan Ruang.....	133
Gambar 4.37 Profil setiap Karakter	135
Gambar 4.38 Alternatif Sketsa Karakter Ivy.....	135
Gambar 4.39 Sketsa Alternatif Paman Halim	136
Gambar 4.40 Sketsa Revisi Paman Halim	137
Gambar 4.41 Sketsa Karakter Ibu Meliana	137
Gambar 4.42 Sketsa Karakter Daniel.....	138
Gambar 4.43 Referensi UI pada <i>Layout</i> pada <i>Gameplay Declutter</i>	139
Gambar 4.44 Sketsa Penempatan <i>Layout</i> pada <i>Gameplay Declutter</i>	140
Gambar 4.45 Referensi UI <i>Gameplay</i> Penataan Ruang	140
Gambar 4.46 Sketsa Penempatan <i>Gameplay</i> Penataan Ulang Ruang.....	141
Gambar 4.47 <i>Low-Fidelity Layout Game</i>	141
Gambar 4.48 Referensi <i>User Interface</i>	142
Gambar 4.49 Sketsa <i>User Interface</i>	143
Gambar 4.50 Sketsa Alternatif <i>Key Visual</i>	144
Gambar 4.51 Referensi Logo	145
Gambar 4.52 Sketsa Alternatif Logo Game	145
Gambar 4.53 Referensi Media Sekunder	146
Gambar 4.54 Sketsa Perancangan Media Sekunder.....	147
Gambar 4.55 Kamar Tidur dengan Sudut Pandang Isometri	148
Gambar 4.56 Pilihan Warna Kamar Tidur & Ranjang.....	148
Gambar 4.57 Hasil Akhir Ruang Penataan Tata Letak.....	149
Gambar 4.58 Hasil Akhir Karakter dengan Ekspresi Dasar	149
Gambar 4.59 Aset Ekspresi Karakter.....	150
Gambar 4.60 Aset Latar	150
Gambar 4.61 Aset <i>User Interface</i>	151
Gambar 4.62 Hasil Akhir <i>Key Art</i> 1	151
Gambar 4.63 Hasil Akhir <i>Key Art</i> 2.....	152
Gambar 4.64 Finalisasi Logo Inlignment	153
Gambar 4.65 Hasil Akhir Media Promosi Instagram	153
Gambar 4.66 Hasil Akhir <i>Merchandise</i>	154
Gambar 4.67 Hasil Akhir Media Cetak	154
Gambar 4.68 Dokumentasi Pengimputan Aset pada Platform Unity	155
Gambar 4.69 Dokumentasi Perancangan <i>Scene</i> Interaksi Karakter.....	156
Gambar 4.70 Tampilan Akhir Game.....	156
Gambar 4.71 Dokumentasi <i>Alpha Test</i> pada <i>Prototype Day</i>	157
Gambar 4.72 Hasil Akhir Perhitungan UEQ	158
Gambar 4.73 Kondisi Tambahan pada <i>Script</i> Rotasi	159
Gambar 4.74 Revisi <i>Objective</i>	160
Gambar 4.75 Revisi Visual pada <i>Button Slide In</i>	160
Gambar 4.76 Revisi pada Objek Tempat pada <i>Gameplay Declutter</i>	161
Gambar 4.77 Dokumentasi Peserta <i>Beta Test</i> Pertama.....	165

Gambar 4.78 Dokumentasi Peserta <i>Beta Test</i> Kedua.....	166
Gambar 4.79 Dokumentasi Peserta <i>Beta Test</i> Ketiga	166
Gambar 4.80 Dokumentasi Peserta <i>Beta Test</i> Keempat.....	167
Gambar 4.81 Dokumentasi Peserta <i>Beta Test</i> Kelima	168
Gambar 4.82 Analisis Mekanik	173
Gambar 4.83 Analisis Cerita	174
Gambar 4.84 Analisis Letak Informasi	175
Gambar 4.85 Analisis Pembedahan Informasi.....	176
Gambar 4.86 Analisis <i>Anchor</i> pada <i>Layout</i> UI.....	176
Gambar 4.87 Analisis <i>Grid</i> pada <i>Layout</i> UI.....	177
Gambar 4.88 Analisis Tipografi pada <i>Game</i>	178
Gambar 4.89 Analisis Warna	179
Gambar 4.90 Analisis Warna pada Logo	179
Gambar 4.91 Analisis Kontras	180
Gambar 4.92 Analisis <i>Iconography</i> pada Tombol	181
Gambar 4.93 Penggunaan <i>Icon</i> pada Objektif <i>Gameplay</i>	182
Gambar 4.94 Berbagai Jenis <i>Imagery</i> pada <i>Game</i>	183
Gambar 4.95 Animasi pada Menu Utama.....	184
Gambar 4.96 Animasi pada <i>Icon Next</i>	184
Gambar 4.97 Animasi pada Petunjuk.....	185
Gambar 4.98 Animasi Aliran <i>Chi</i>	186
Gambar 4.99 Postingan Instagram "Inlignment"	187
Gambar 4.100 Cuplikan Video Instagram <i>Reels</i>	188
Gambar 4.101 <i>Billboard</i> & Poster	189
Gambar 4.102 Bookmark sebagai Media <i>Merchandise</i>	190
Gambar 4.103 Keychain sebagai Media <i>Merchandise</i>	191
Gambar 4.104 Kipas Tangan Lipat	192
Gambar 4.105 Kalender A5 2026	193

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 LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan	xxi
Lampiran Dokumentasi Bimbingan Online	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxi
Lampiran Transkrip Wawancara (Pakar Feng Shui).....	xl
Lampiran Transkrip FGD.....	lxxix
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxxxvii
Lampiran Hasil Perancangan	cii

