

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGENAI
FIRMAN ALKITAB UNTUK MENGAJAR ANAK DALAM
MENERIMA KRITIK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Kevin Valianto
00000067449

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

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGENAI
FIRMAN ALKITAB UNTUK MENGAJAR ANAK DALAM
MENERIMA KRITIK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Kevin Valianto
00000067449**

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kevin Valianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGENAI FIRMAN
ALKITAB UNTUK MENGAJAR ANAK DALAM MENERIMA KRITIK**

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, 6 Januari 2026



(Kevin Valianto)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kevin Valianto
NIM : 00000067449
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **Perancangan Komik Interaktif Mengenai Firman Alkitab untuk Mengajar Anak dalam Menerima Kritik**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) 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, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Kevin Valianto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGENAI
FIRMAN ALKITAB UNTUK MENGAJAR ANAK
DALAM MENERIMA KRITIK**

Oleh

Nama Lengkap : Kevin Valianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067449
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

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Penguji

Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Kevin Valianto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067449

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KOMIK**

INTERAKTIF MENGENAI FIRMAN

ALKITAB UNTUK MENGAJAR

ANAK DALAM MENERIMA KRITIK

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, 6 Januari 2026



(Kevin Valianto)

* 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

Pujian dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus oleh karena kasih dan penyertaan-Nya, penulis mampu untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komik Interaktif Mengenai Firman Alkitab untuk Mengajar Anak dalam Menerima Kritik” dengan baik. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mendapatkan gelar sarjana desain dan menyelesaikan semester 6 yang dijalankan penulis. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai pentingnya bagi remaja dalam menurunkan egonya dalam menerima kritikan yang diberikan kepada mereka, karena melalui kritikan tersebut kita bisa mendapatkan masukan-masukan yang dapat membantu kita dalam mengembangkan diri kita menjadi orang yang lebih baik dan dapat membantu dalam mengembangkan bangsa Indonesia kedepannya. Oleh karena itu, penulis memberi solusi DKV untuk merancang media informasi berupa *Interactive storytelling* melalui komik digital. Dalam proses penulisan laporan tugas akhir, penulis mendapatkan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan proses ini dari awal hingga akhir. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak oleh karena itu, 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Jason Renata sebagai narasumber yang telah membagikan pandangan dan pengalaman dalam mengatasi anak-anak yang sulit menerima kritik.
6. Pdm. Kristina Maria sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai sikap menerima kritik melalui pandangan Alkitab.

7. Dian Kristiani sebagai narasumber yang telah memberikan pengalaman dan cara penulisan *storytelling* yang baik.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga melalui tugas akhir yang telah ditulis ini dapat menjadi bekal dan pembelajaran penulis dalam dunia kerja setelah menyelesaikan perkuliahan serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan menjalankan kegiatan tugas akhir dan menjadi berkat bagi semua orang yang membacanya.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Kevin Valianto)



PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF MENGENAI FIRMAN ALKITAB UNTUK MENGAJAR ANAK DALAM MENERIMA KRITIK

(Kevin Valianto)

ABSTRAK

Kritikan dapat diartikan sebagai masukan yang diberikan oleh orang lain kepada kita. Sayangnya, pada saat ini masih banyak remaja yang memiliki sifat yang anti untuk dikritik. Padahal kritikan itu sendiri memiliki peran yang penting dalam perkembangan remaja tersebut agar menjadi seseorang yang lebih baik. Hal ini diperparah dengan sedikitnya media yang membahas mengenai cara menerima kritik, terutama untuk anak-anak. Hal ini tentu dapat lebih berdampak pada anak-anak Kristen karena bisa kehilangan fondasi dasar itu sendiri dari agama yang mereka anut. Padahal masalah seperti ini harusnya bisa ditangani dengan memberikan informasi kepada mereka sejak kecil. Oleh karena itu, perancangan *interactive storytelling* berbasis komik ini dibuat untuk memberi informasi pada anak-anak cara dalam menerima kritikan berdasarkan firman-firman Alkitab yang disajikan dengan *storytelling* yang menarik dan menyenangkan dengan mereka.. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode kuesioner, wawancara, studi referensi, dan studi studi *eksisting*. Dengan diberikan informasi mengenai topik ini, maka diharapkan anak-anak dapat menumbuhkan dan mengetahui sifat seperti apa yang harus mereka lakukan ketika menerima kritik. Sekaligus menjadi media preventif dalam mengatasi masalah ini berkelanjutan. Perancangan ini dibuat dengan menggunakan *design thinking*. Sebagai tambahan, komik digital interaktif ini merupakan karya yang perancangannya berbasis *mobile site*, yaitu menggunakan media Figma sebagai alat prototyping-nya. Berdasarkan hasil perancangan ini didapatkan bahwa media *interactive storytelling* berbasis komik ini dapat menyampaikan pesan mengenai cara menerima kritik dengan cara yang menarik dan relevan bagi anak-anak.

Kata kunci: *storytelling*, anak-anak, Kritik

DESIGNING INTERACTIVE COMIC ABOUT THE WORD OF THE BIBLE TO TEACH CHILDREN TO ACCEPT CRITICISM

(Kevin Valianto)

ABSTRACT (English)

Criticism can be defined as input given to us by others. Unfortunately, many teenagers today still have an aversion to criticism. Criticism itself plays a crucial role in their development and growth. This situation is exacerbated by the limited media coverage of how to accept criticism, especially for children. This can have a greater impact on Christian children, as they may lose the fundamental foundation of their religion. This issue should be addressed by providing information to them from an early age. Therefore, this comic-based interactive storytelling project was designed to provide children with information on how to accept criticism based on biblical scriptures, presented in engaging and relevant storytelling. This research will utilize quantitative and qualitative approaches, using questionnaires, interviews, reference studies, and existing studies. By providing information on this topic, children can develop and understand the appropriate behaviors when receiving criticism. It also serves as a preventative measure to address this issue sustainably. This design was created using design thinking. Additionally, this interactive digital comic is a mobile-site-based design, using Figma as its prototyping tool. Based on the results of this design, it was found that this comic-based interactive storytelling media can convey messages about how to accept criticism in an interesting and relevant way for children.

Keywords: *storytelling, children, criticism*

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 ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Interactive Storytelling	5
2.1.1 Spektrum dalam <i>Interactive Storytelling</i>	6
2.1.2 Komponen Fundamental	8
2.2 Komik.....	12
2.2.1 Prinsip-prinsip desain dalam komik	13
2.2.2 Elemen-elemen komik.....	22
2.2.3 Ilustrasi	30
2.2.4 <i>Character design</i>	38
2.2.5 Proses Penulisan Komik	42
2.2.6 Fundamental Komik	51
2.3 UI/UX.....	53

2.3.1 UI	54
2.3.2 UX.....	61
2.4 Kritikan	66
2.4.1 Tujuan kritikan	67
2.4.2 Jenis-jenis kritikan.....	68
2.4.3 Penyebab Dihindari	69
2.5 Firman Alkitab.....	71
2.5.1 Firman Alkitab dengan kritik.....	71
2.6 Penelitian yang Relevan.....	74
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	77
3.1 Subjek Perancangan	77
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	81
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	83
3.3.1 Wawancara	84
3.3.2 Kuesioner	91
3.3.3 Studi <i>Eksisting</i>	93
3.3.4 Studi Referensi	93
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	94
4.1 Hasil Perancangan	94
4.1.1 Emphatize	94
4.1.2 Define.....	123
4.1.3 Ideate	127
4.1.4 <i>Prototype</i>	163
4.1.5 <i>Test</i>	221
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	230
4.2 Pembahasan Perancangan.....	232
BAB V PENUTUP.....	256
5.1 Simpulan	256
5.2 Saran	257
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN.....	xxvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	74
Tabel 4. 1 Demografi Responden.....	103
Tabel 4. 2 Topik Tugas Akhir	104
Tabel 4. 3 Media Tugas Akhir	109
Tabel 4. 4 SWOT Studi Eksisting Buku Seni Menerima Kritik: Apa yang Harus Dilakukan Ketika Menerima Kritik.	112
Tabel 4. 5 Spesifikasi Buku Komik Kok, Begitu, Sih?.....	116
Tabel 4. 6 Spesifikasi Video Animasi “Cari Masalah Sama Emak”.....	118
Tabel 4. 7 Spesifikasi <i>Game Doki Doki Literature Club</i>	119
Tabel 4. 8 Hasil Analisis dari Studi Referensi	120
Tabel 4. 9 Segmentasi Target Perancangan Media	124
Tabel 4. 10 <i>Storyline</i> Cerita Interaktif.....	135
Tabel 4. 11 Keterangan Interval Skor	222
Tabel 4. 12 Data Penilaian Visual.....	223
Tabel 4. 13 Data Penilaian Konten	224
Tabel 4. 14 Data Penilaian Interaktivitas	225
Tabel 4. 15 Data Penilaian Informasi.....	226



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Spektrum <i>Interactive Storytelling</i>	6
Gambar 2. 2 Peran Interaktor dan Penulis	8
Gambar 2. 3 Empat Jenis Interaktivitas	11
Gambar 2. 4 Contoh Panel Komik	14
Gambar 2. 5 Jenis-Jenis Komposisi	15
Gambar 2. 6 Salah Satu Panel <i>Manga Demon Slayer Chapter 3</i> halaman 4	16
Gambar 2. 7 Salah Satu Panel <i>Manga Demon Slayer Chapter 3</i> Halaman 9	16
Gambar 2. 8 Panel <i>Manga My Hero Academia</i>	17
Gambar 2. 9 <i>Manga My Hero Academia Chapter 92</i> Halaman 18.....	18
Gambar 2. 10 <i>Manga My Hero Academia Chapter 93</i> Halaman 19.....	18
Gambar 2. 11 <i>Manga Jujutsu Kaisen Chapter 221</i> Halaman 16	19
Gambar 2. 12 <i>Manga Demon Slayer Chapter 129</i> Halaman 5	19
Gambar 2. 13 <i>Manga Naruto Shippuden Chapter 695</i> Halaman 9.....	21
Gambar 2. 14 <i>Manga Dr.Stone Chapter 20</i> Halaman 6.....	21
Gambar 2. 15 Panel Komik.....	22
Gambar 2. 16 Jenis-Jenis <i>Text Bubble</i>	24
Gambar 2. 17 Salah Satu Panel <i>Manga Demon Slayer Volume 7 Chapter 56</i>	25
Gambar 2. 18 Visualisasi <i>Color Wheel</i>	26
Gambar 2. 19 Warna Merah.....	27
Gambar 2. 20 Warna Putih.....	27
Gambar 2. 21 Warna Hijau	28
Gambar 2. 22 Warna Kuning	28
Gambar 2. 23 Warna Biru	28
Gambar 2. 24 Warna Cokelat.....	29
Gambar 2. 25 Warna Oranye	29
Gambar 2. 26 Efek Suara dalam Komik	30
Gambar 2. 27 Gaya Realis	32
Gambar 2. 28 Gaya Kartun	33
Gambar 2. 29 Gaya <i>Anime/Manga</i>	34
Gambar 2. 30 Contoh <i>Flat Illustration</i>	34
Gambar 2. 31 Contoh <i>Digital Painting</i>	35
Gambar 2. 32 Contoh Surrealis	35
Gambar 2. 33 Contoh <i>Line Art</i>	36
Gambar 2. 34 Contoh <i>Sketch Art</i>	37
Gambar 2. 35 Contoh <i>Mixed Media Art</i>	37
Gambar 2. 36 Contoh <i>Vintage/Retro Art Style</i>	38
Gambar 2. 37 Contoh <i>Traditional Art Style</i>	38
Gambar 2. 38 <i>Three Act Structure</i>	47
Gambar 2. 39 Storyline Komik <i>Ultimate Glad: Kekuatan Iman</i>	50
Gambar 2. 40 Contoh <i>Wireframe</i>	55
Gambar 2. 41 Anatomi <i>Grid</i>	56
Gambar 2. 42 Contoh <i>Manuscript Grid</i>	58

Gambar 2. 43 Contoh <i>Column Grid</i>	58
Gambar 2. 44 Contoh <i>Modular Grid</i>	59
Gambar 2. 45 <i>Mid-Fidelity Wireframe</i>	60
Gambar 2. 46 <i>High-Fidelity Wireframe</i>	60
Gambar 2. 47 Lapisan Keputusan dalam Desain UX	62
Gambar 2. 48 Makna Simbol dalam <i>Flowchart</i>	64
Gambar 2. 49 <i>Information Architecture</i>	65
Gambar 2. 50 Elemen-Elemen dalam Proses Komunikasi	69
Gambar 2. 51 Lingkaran Korban	70
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Bapak Jason Renata	95
Gambar 4. 2 Wawancara bersama Pendeta	96
Gambar 4. 3 Wawancara bersama Ibu Dian Kristiani.....	97
Gambar 4. 4 Wawancara bersama Orang Tua Anak.....	99
Gambar 4. 5 Wawancara dengan Kakak Target Perancangan	100
Gambar 4. 6 Wawancara dengan Viory	101
Gambar 4. 7 Wawancara dengan Kayla.....	102
Gambar 4. 8 Sampul Buku Seni Menerima Kritik: Apa yang Harus Dilakukan Ketika Menerima Kritik	111
Gambar 4. 9 <i>My Nieghbour Totoro</i>	114
Gambar 4. 10 Sampul Komik Kok, Gitu, Sih?	115
Gambar 4. 11 <i>Thumbnail Video “Cari Masalah Sama Emak”</i>	117
Gambar 4. 12 <i>UI Dialog Option in Doki Doki Literarture Club Game</i>	119
Gambar 4. 13 <i>User Persona 1</i>	125
Gambar 4. 14 <i>User Persona 2</i>	126
Gambar 4. 15 <i>User persona Target Sekunder</i>	126
Gambar 4. 16 <i>Mindmap</i>	127
Gambar 4. 17 <i>User Journey Persona 1</i>	131
Gambar 4. 18 <i>User Journey Persona 2</i>	131
Gambar 4. 19 <i>User Journey Sekunder</i>	132
Gambar 4. 20 <i>Information Architecture</i>	133
Gambar 4. 21 <i>User Flow</i>	134
Gambar 4. 22 <i>Moodboard</i>	156
Gambar 4. 23 Referensi Karakter.....	157
Gambar 4. 24 Referensi <i>Environment</i>	157
Gambar 4. 25 Referensi <i>Mobile Site</i>	158
Gambar 4. 26 Referensi Logo Komik	158
Gambar 4. 27 Referensi <i>Key Visual</i> Komik	159
Gambar 4. 28 <i>Colour Pallete</i>	160
Gambar 4. 29 Tipografi.....	161
Gambar 4. 30 <i>Keychain</i>	162
Gambar 4. 31 <i>Sticker</i>	162
Gambar 4. 32 <i>Youtube Ads</i>	163
Gambar 4. 33 Sketsa Alternatif Logo	164

Gambar 4. 34 Proses Finalisasi Logo.....	165
Gambar 4. 35 Sketsa Karakter Utama.....	166
Gambar 4. 36 Sketsa Pakaian Karakter Utama	166
Gambar 4. 37 Finalisasi Karakter Utama	167
Gambar 4. 38 Sketsa Burung Merpati.....	167
Gambar 4. 39 Finalisasi Burung Merpati.....	168
Gambar 4. 40 Sketsa Karakter Alfred	168
Gambar 4. 41 Sketsa Karakter Ethan	169
Gambar 4. 42 Sketsa Karakter Lukas.....	170
Gambar 4. 43 Finalisasi Karakter Tambahan 1.....	171
Gambar 4. 44 Finalisasi Karakter Tambahan 2.....	172
Gambar 4. 45 Finalisasi Karakter Tambahan 3.....	173
Gambar 4. 46 Sketsa dari Icons Dan Buttons	174
Gambar 4. 47 Proses Finalisasi Buttons dan Icons	174
Gambar 4. 48 Finalisasi Icon Tangan	174
Gambar 4. 49 Sketsa Key Visual	175
Gambar 4. 50 Proses Finalisasi Key Visual	176
Gambar 4. 51 Sketsa <i>Mobile Site</i>	177
Gambar 4. 52 <i>Low Fidelity Mobile Site</i>	178
Gambar 4. 53 <i>High Fidelity Mobile Site</i>	179
Gambar 4. 54 <i>Storyboard</i> Episode 0.....	180
Gambar 4. 55 <i>Storyboard</i> Episode 1	181
Gambar 4. 56 <i>Storyboard</i> Episode 2	182
Gambar 4. 57 <i>Storyboard</i> Episode 3	183
Gambar 4. 58 Sketsa Episode 0.....	184
Gambar 4. 59 Sketsa Episode 1.....	185
Gambar 4. 60 Sketsa Episode 2.....	186
Gambar 4. 61 Sketsa Episode 3.....	187
Gambar 4. 62 <i>Line Art</i> Episode 0.....	188
Gambar 4. 63 <i>line Art</i> Episode 1	189
Gambar 4. 64 <i>Line Art</i> Episode 2.....	190
Gambar 4. 65 <i>Line Art</i> Episode 3.....	191
Gambar 4. 66 <i>Base Color</i> Episode 0.....	192
Gambar 4. 67 <i>Base Color</i> Episode 1	193
Gambar 4. 68 <i>Base Color</i> Episode 2.....	194
Gambar 4. 69 <i>Base Color</i> Episode 3.....	195
Gambar 4. 70 Finalisasi Episode 0.....	196
Gambar 4. 71 Finalisasi Episode 1	197
Gambar 4. 72 Finalisasi Episode 2.....	198
Gambar 4. 73 Finalisasi Episode 3.....	199
Gambar 4. 74 Halaman dengan Teks dan <i>Button</i>	200
Gambar 4. 75 <i>Grid</i> Halaman <i>Ending</i>	201
Gambar 4. 76 <i>Button</i> Episode	202

Gambar 4. 77 Tombol <i>Previous</i>	203
Gambar 4. 78 Tombol <i>Previous</i> jika Ada Component.....	204
Gambar 4. 79 Tombol <i>Home</i>	205
Gambar 4. 80 Tombol <i>Next</i>	206
Gambar 4. 81 Interaksi <i>Tap</i> Karakter.....	207
Gambar 4. 82 Penilaian Dialog.....	208
Gambar 4. 83 Interaksi Pintu	209
Gambar 4. 84 Interaksi Patung (<i>Tap</i>).....	209
Gambar 4. 85 Interaksi <i>Puzzle</i> Kertas	210
Gambar 4. 86 Interaksi Burung.....	211
Gambar 4. 87 Interaksi Tangan dan Sayap	211
Gambar 4. 88 Interaksi Hati	212
Gambar 4. 89 Interaksi Karakter	213
Gambar 4. 90 Interaksi <i>Drag and Drop</i>	214
Gambar 4. 91 Sketsa <i>Keychain</i>	215
Gambar 4. 92 <i>Line Art Keychain</i>	215
Gambar 4. 93 <i>Base Color Keychain</i>	216
Gambar 4. 94 <i>Shading and Light</i>	216
Gambar 4. 95 Finalisasi <i>Keychain</i>	217
Gambar 4. 96 Pengambilan Gambar Desain Sticker.....	217
Gambar 4. 97 <i>Line Art Sticker</i>	218
Gambar 4. 98 <i>Base Color Sticker</i>	218
Gambar 4. 99 <i>Shading Sticker</i>	219
Gambar 4. 100 <i>White Line Sticker</i>	219
Gambar 4. 101 <i>Sketsa Youtube Ads</i>	220
Gambar 4. 102 <i>Line Art Youtube Ads</i>	220
Gambar 4. 103 <i>Base Color Youtube Ads</i>	221
Gambar 4. 104 Finalisasi <i>Youtube Ads</i>	221
Gambar 4. 105 Perbaikan Penempatan Konten.....	227
Gambar 4. 106 Perbaikan Penempatan Elemen Dalam Komik	228
Gambar 4. 107 Penambahan Instruksi Interaksi	228
Gambar 4. 108 Perbaikan Halaman Pemilihan Dialog	229
Gambar 4. 109 Perbaikan Arah <i>Dragging</i>	229
Gambar 4. 110 Perbaikan Pada Interaksi <i>Drag and Drop</i>	230
Gambar 4. 111 <i>Beta Test</i> Bersama Ethan.....	234
Gambar 4. 112 <i>Beta Test</i> Bersama Clara	235
Gambar 4. 113 <i>Beta Test</i> dengan Daniel.....	236
Gambar 4. 114 <i>Beta Test</i> dengan Michelle	237
Gambar 4. 115 Perbaikan Halaman 1 Episode 0.....	239
Gambar 4. 116 Perbaikan <i>Drag and Drop</i>	239
Gambar 4. 117 Perbaikan Interaksi Pemilihan Dialog.....	240
Gambar 4. 118 <i>Mobile Site</i>	241
Gambar 4. 119 Ilustrasi <i>Mobile Site</i>	242

Gambar 4. 120 Episode 0 “Awal dari semuanya”.....	244
Gambar 4. 121 Interaksi Episode 0	245
Gambar 4. 122 Episode 1 “Teka-teki merepotkan”	246
Gambar 4. 123 Interaksi 1 Episode 1	246
Gambar 4. 124 Interaksi 2 Episode 1	247
Gambar 4. 125 Interaksi 3 Episode 1	247
Gambar 4. 126 Interaksi 4 Episode 1	247
Gambar 4. 127 Interaksi 5 Episode 1	248
Gambar 4. 128 Episode 2 “Suara yang membimbing”	249
Gambar 4. 129 Interaksi 1 Episode 2	250
Gambar 4. 130 Interaksi 2 Episode 2	250
Gambar 4. 131 Interaksi 3 Episode 2	250
Gambar 4. 132 Interaksi 4 Episode 2	251
Gambar 4. 133 Interaksi 5 Episode 2	251
Gambar 4. 134 Episode 3 “Perjalanan untuk dikenang”	252
Gambar 4. 135 Postingan <i>Youtube</i>	253
Gambar 4. 136 <i>Keychain</i> Media Sekunder	253
Gambar 4. 137 <i>Sticker</i> Media Sekunder	254



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxvi
Lampiran 1. 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran 1. 3 Non-Disclosure Agreement	xxviii
Lampiran 1. 4 Consent Form	xxix
Lampiran 1. 5 Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran 1. 6 Transkrip Wawancara.....	xxxvi
Lampiran 1. 7 Dokumentasi.....	xciii

