

**PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL* DALAM MENGHADAPI
PASANGAN DENGAN *BORDERLINE PERSONALITY*
*DISORDER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Sesilia Brenda
00000068105**

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

**PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL* DALAM MENGHADAPI
PASANGAN DENGAN *BORDERLINE PERSONALITY*
*DISORDER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Sesilia Brenda

00000068105

**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 : Sesilia Brenda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL* DALAM MENGHADAPI
PASANGAN DENGAN *BORDERLINE PEROSNALITY DISORDER***

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, 15 Desember 2025



(Sesilia Brenda)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sesilia Brenda
NIM : 00000068105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL* DALAM
MENGHADAPI PASANGAN DENGAN
BORDERLINE PERSONALITY DISORDER

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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi.
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 7 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Sesilia Brenda)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL* DALAM MENGHADAPI
PASANGAN DENGAN *BORDERLINE PERSONALITY*
*DISORDER***

Oleh

Nama Lengkap : Sesilia Brenda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

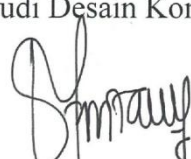
Penguji


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

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 : Sесilia Brenda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL*
DALAM MENGHADAPI PASANGAN
DENGAN *BORDERLINE PERSONALITY*
DISORDER

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, 7 Januari 2026



(Sесilia Brenda)

* 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 pada Tuhan Yang Maha Esa karena diberikan kesempatan untuk menyelesaikan penyusunan proposal Tugas Akhir dengan judul, “Perancangan *Graphic Novel* dalam Menghadapi Pasangan dengan *Borderline Personality Disorder*” yang dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Penyusunan proposal ini tentu bukan hal yang mudah dan penulis menyadari penyusunan ini tidak akan berhasil tanpa dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya 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. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
6. Teman-teman satu perjuangan yang telah memberikan dukungan mental dari awal hingga akhir proses perancangan ini.
7. Narasumber yang membagikan pengalaman pribadi berhubungan dengan topik ini dan menginspirasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir sepenuh hati.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih jauh dari kata sempurna karena adanya batasan pengetahuan yang penulis miliki. Namun, penulis berharap proposal ini dapat memotivasi para pembaca terutama mereka yang merasa dekat dengan topik BPD serta dapat membantu sebagai sumber pengetahuan atau informasi ke depannya.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Sesilia Brenda)

PERANCANGAN *GRAPHIC NOVEL* DALAM MENGHADAPI PASANGAN DENGAN *BORDERLINE PERSONALITY DISORDER*

(Sesilia Brenda)

ABSTRAK

Borderline Personality Disorder (BPD) adalah gangguan kepribadian yang ditandai oleh ketidakstabilan emosi, perilaku, citra diri, dan impulsivitas yang sulit dikendalikan. Kondisi ketidakstabilan ini membuat individu yang memiliki karakteristik atau bahkan didiagnosis BPD mengalami kesulitan dalam membangun hubungan romantis yang sehat. Oleh karena itu, perancangan media informasi menjadi langkah awal untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para dewasa muda agar dapat membangun hubungan yang memuaskan dengan pasangan yang memiliki karakteristik BPD. Dalam proses perancangan, metode yang digunakan adalah 10 *Development Checklist* melalui sepuluh tahap, yaitu *premise and purpose, audience, medium, narrative, character, user's role, structure, user engagement, dan overall look*. Diikuti dengan riset yang dilakukan dengan metode pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, FGD, studi referensi, dan penyebaran kuisioner. Melalui riset ini ditemukan bahwa minimnya pemahaman mengenai BPD di kalangan dewasa muda Indonesia dapat mengarah pada pola hubungan tidak sehat yang dapat menyebabkan tekanan psikologis, hingga berdampak pada kesehatan mental pasangan yang menghadapinya, dan berujung pada perceraian. Maka dari itu, akan dirancang *graphic novel*, "*I Hate You, Love Me Gently*" sebagai media informasi dengan unsur *storytelling* mendalam, personal, dan reflektif yang dapat membantu meningkatkan empati para dewasa muda untuk memahami tentang dinamika hubungan yang melibatkan individu dengan BPD dan cara membangun hubungan yang memuaskan dengan pasangan yang memiliki karakteristik atau diagnosis kondisi tersebut. Dalam mendukung strategi pemasaran media utama kepada para target audiens, dirancang juga beberapa media sekunder mencakup *Instagram post, Instagram story template, YouTube ads, LINE sticker*, dan pamflet yang disesuaikan dengan *user journey*.

Kata kunci: *Graphic Novel, Hubungan Romantis, Borderline Personality Disorder (BPD)*

DESIGN OF GRAPHIC NOVEL TO DEALING A PARTNER WITH BORDERLINE PERSONALITY DISORDER

(Sesilia Brenda)

ABSTRACT (English)

Borderline Personality Disorder (BPD) is a personality disorder characterized by emotional instability, behavioral dysregulation, an unstable self-image, and poorly controlled impulsivity. These conditions often make it difficult for individuals who exhibit BPD characteristics or who have been formally diagnosed with BPD to build and maintain healthy romantic relationships. Therefore, the design of an informational medium serves as an initial step to improve the knowledge and understanding of young adults, enabling them to develop more satisfying relationships with partners who have BPD characteristics. The design process applies the 10 Development Checklist method, which consists of ten stages: premise and purpose, audience, medium, narrative, character, user's role, structure, user engagement, and overall look. This process is supported by research conducted through both qualitative and quantitative data collection methods, including interviews, Focus Group Discussions (FGDs), reference studies, and questionnaire distribution. The findings indicate that the limited understanding of BPD among young adults in Indonesia can lead to unhealthy relationship patterns, which may cause psychological distress, negatively affect partners' mental health, and ultimately result in divorce. Based on these findings, a graphic novel titled "I Hate You, Love Me Gently" is designed as an informational medium. Through deep, personal, and reflective storytelling, the graphic novel aims to foster empathy among young adults by helping them understand relationship dynamics involving individuals with BPD and providing insight into building fulfilling romantic relationships with partners who exhibit BPD characteristics or have a formal diagnosis. To support the promotion of the primary medium, several secondary media are also designed, including Instagram posts, Instagram Story templates, YouTube advertisements, LINE stickers, and pamphlets tailored to the user journey.

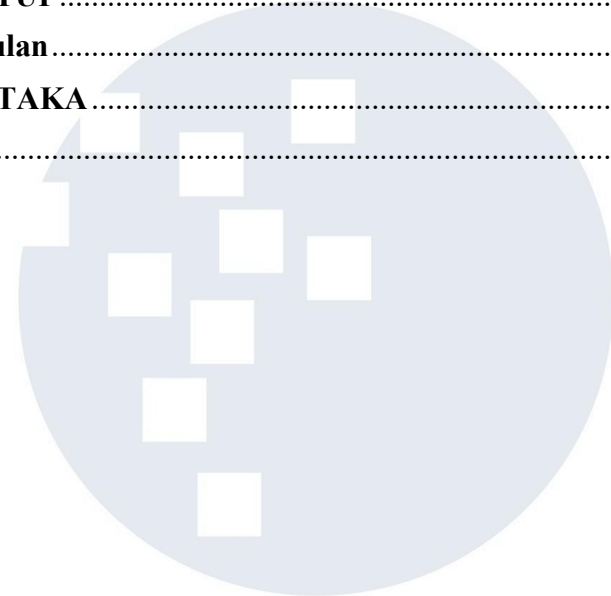
Keywords: *Graphic Novel, Romantic Relationships, Borderline Personality Disorder (BPD)*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	ii
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	xix
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	5
2.1 Graphic Novel	5
2.1.1 Character Design	5
2.1.2 Penggunaan Kata dan Narasi	9
2.1.3 Panel	19
2.1.4 Ilustrasi untuk Dewasa Muda	23
2.2 Visual Storytelling	26
2.2.1 Rules dalam Pembuatan Visual Storytelling	26
2.3 Interaktivitas	34
2.3.1 User Interface (UI)	34
2.3.2 User Experience (UX)	44
2.3.3 Gamification	46
2.4 Borderline Personality Disorder (BPD)	48

2.4.1 Gejala-Gejala <i>Borderline Personality Disorder</i> (BPD)	48
2.4.2 Penyebab <i>Borderline Personality Disorder</i> (BPD)	53
2.4.3 Dampak dan Karakteristik <i>Borderline Personality</i>	54
2.4.4 Cara Menghadapi Pasangan dengan <i>Borderline</i>	55
2.5 Penelitian yang Relevan	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	62
3.1 Subjek Perancangan	62
3.1.1 Primer	62
3.1.2 Sekunder	65
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	71
3.3.1 Wawancara	71
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	76
3.3.3 <i>Mini Focus Group Discussion</i> (FGD)	77
3.3.4 Observasi	79
3.3.5 Kuisioner	79
3.3.6 Studi Referensi	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	82
4.1 Hasil Perancangan	82
4.1.1 <i>Premise and Purpose</i>	82
4.1.2 <i>Audience</i>	130
4.1.3 <i>Medium</i>	138
4.1.4 <i>Narrative</i>	140
4.1.5 <i>Visualization</i>	147
4.1.6 <i>User's Role</i>	171
4.1.7 <i>Structure</i>	173
4.1.8 <i>Storyworld</i>	187
4.1.9 <i>User Engagement</i>	189
4.1.10 <i>Overall Look</i>	196
4.1.11 <i>Secondary Media</i>	222
4.1.12 Hasil <i>Alpha Test</i>	242
4.1.13 Kesimpulan Perancangan	259

4.2 Pembahasan Perancangan	262
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>.....	262
4.2.2 Analisis Media Utama.....	275
4.2.3 Analisis Media Sekunder	292
4.2.4 Anggaran.....	299
BAB V PENUTUP.....	302
5.1 Simpulan.....	302
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
LAMPIRAN.....	xxv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	59
Tabel 4.1 Tabel Data Umum Responden.....	98
Tabel 4.2 Tabel Data Adanya Karakteristik BPD pada Pasangan Perempuan	99
Tabel 4.3 Tabel Data Adanya Karakteristik BPD pada Pasangan Laki-Laki	100
Tabel 4.4 Tabel Pengetahuan Responden Mengenai BPD dalam Hubungan	102
Tabel 4.5 <i>Creative Brief</i>	115
Tabel 4.6 Keterangan <i>Interval</i> Skor	243
Tabel 4.7 <i>Form Alpha Test</i>	244
Tabel 4.8 Tabel Rangkuman Kritik dan Saran Aspek Visual	251
Tabel 4.9 Tabel Rangkuman Kritik dan Saran Aspek Isi Konten.....	252
Tabel 4.10 Tabel Rangkuman Kritik dan Saran Aspek Interaktivitas	254
Tabel 4.11 Revisi <i>Alpha Test</i>	256
Tabel 4.12 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	263
Tabel 4.13 Data Hasil <i>Beta Test</i> Fahreno Nauval	267
Tabel 4.14 Data Hasil <i>Beta Test</i> Arief Darrel Aydinbahy	272
Tabel 4.15 Anggaran.....	300



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Facial Expression</i> oleh Salihleb.....	7
Gambar 2.2 <i>Body Language</i> oleh Joakm Riedinger.....	8
Gambar 2.3 Anatomi dalam Sebuah <i>Word Balloons</i>	10
Gambar 2.4 <i>Dialogue Balloons</i>	11
Gambar 2.5 <i>Shout Balloons</i>	11
Gambar 2.6 Teks yang Keluar dari <i>Balloon</i>	12
Gambar 2.7 <i>Thought Balloons</i>	13
Gambar 2.8 <i>Whisper Balloons</i>	13
Gambar 2.9 <i>Wavy Balloons</i>	14
Gambar 2.10 <i>Wavy Telepathy Balloons</i>	15
Gambar 2.11 Penggunaan <i>Sound Effect</i> dalam Panel Komik	15
Gambar 2.12 Memanipulasi Teks Menjadi <i>Sound Effect</i> yang Dinamis	16
Gambar 2.13 Penggunaan Warna dan <i>Drop Shadow</i> untuk <i>Sound Effect</i>	16
Gambar 2.14 <i>Sound Effect</i> yang Menggambarkan Energi	17
Gambar 2.15 <i>Sound Effect</i> yang Menggambarkan Mekanis	18
Gambar 2.16 <i>Hollow Sound Effect</i>	18
Gambar 2.17 Variasi Bentuk Panel Menurut Eisner.....	19
Gambar 2.18 Jenis dan Fungsi <i>Border</i> pada Panel	20
Gambar 2.19 Panel dengan Garis Lurus	21
Gambar 2.20 Panel dengan Garis Bergelombang	22
Gambar 2.21 Panel dengan Garis Tidak Beraturan.....	22
Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi <i>Surrealism</i> Modern Karya Jana Brike	24
Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi <i>Minimalism</i> Karya Wiwadd.....	24
Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi <i>Realism</i> Modern Karya Jessie Willcox Smith	25
Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi <i>Abstract</i> Karya Oscar Mitchell.....	25
Gambar 2.26 <i>Choice of Moment</i> dalam <i>Interactive Storytelling Game</i> Florence .	27
Gambar 2.27 <i>Choice of Frame</i> yang Digunakan oleh Steve Elli.....	28
Gambar 2.28 <i>Choice of Image</i> Perubahan <i>Season</i> dalam Florence	29
Gambar 2.29 <i>Choice of Flow</i> yang Umum Digunakan dalam Komik.....	30
Gambar 2.30 <i>Realism</i> dalam Latar Tempat <i>Graphic Novel Lady's Favor</i>	31
Gambar 2.31 Penggunaan Ilustrasi Dinamis dalam Halaman <i>The Boat</i>	32
Gambar 2.32 <i>Contintuity</i> dalam Komik karya Joel Corcia	32
Gambar 2.33 Warna dengan Nuansa <i>Warm Tone</i> dari <i>Kawaii Decora Fancy</i>	35
Gambar 2.34 Warna dengan Nuansa <i>Cool Tone</i> dari <i>Suspenseful Night</i>	36
Gambar 2.35 Warna Pastel dengan Nuansa Damai dari <i>Cute Baby Room</i>	36
Gambar 2.36 Perbandingan <i>Typeface Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	37
Gambar 2.37 Contoh <i>Font Handwritten</i>	38
Gambar 2.38 <i>Handwriting Typeface</i> yang Umum Digunakan dalam Komik.....	39

Gambar 2.39 Contoh <i>Handwriting Typeface Style</i> dengan Huruf Kecil.....	39
Gambar 2.40 Material <i>Design Type Scale</i> oleh Google untuk <i>Typeface Roboto</i> ..	41
Gambar 2.41 Implementasi <i>Coloumn</i> pada <i>Graphic Novel The Boat</i>	42
Gambar 2.42 Implementasi <i>Rule of Thirds</i>	42
Gambar 2.43 <i>Z-Path</i> Sebagai Pola Navigasi Media Berbasis <i>Website</i>	43
Gambar 4.1 Foto Dokumentasi Wawancara dengan Efnie Indrianie.....	84
Gambar 4.2 Foto Dokumentasi FGD Bersama Pasangan Laki-Laki	87
Gambar 4.3 Foto Dokumentasi <i>Mini FGD</i> Bersama Pasangan Perempuan	90
Gambar 4.4 Foto Dokumentasi Wawancara dengan Arief Darrel	93
Gambar 4.5 Foto Dokumentasi Wawancara dengan Yumna Taqiyyah.....	96
Gambar 4.6 Dokumentasi Observasi Video, "Kalau Pasanganmu Mengidap	105
Gambar 4.7 Dokumentasi Observasi Informasi Mengenai BPD	106
Gambar 4.8 Dokumentasi Observasi Media Informasi Mengenai BPD	107
Gambar 4.9 <i>Florence an Interactive about Love and Life</i> (2020).....	108
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Fase Kehidupan <i>Florence</i> yang Terasa Hampa.....	109
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Fase Kehidupan <i>Florence</i> yang Terasa Berwarna.....	109
Gambar 4.12 <i>The Boat</i> (2015).....	110
Gambar 4.13 Penggunaan Panel dan Teks dalam <i>The Boat</i>	111
Gambar 4.14 Cover Buku <i>When a Loved One Has BPD</i> (2022)	112
Gambar 4.15 Hasil <i>Mindmapping</i>	120
Gambar 4.16 Alternatif <i>Big Idea</i>	121
Gambar 4.17 Alternatif <i>Stylescape</i>	122
Gambar 4.18 <i>Stylescape</i> Terpilih	123
Gambar 4.19 <i>Color Palette</i> Karya Secara Keseluruhan	124
Gambar 4.20 Pemilihan Tipografi.....	126
Gambar 4.21 Referensi Gaya Ilustrasi	127
Gambar 4.22 <i>Software</i> dan <i>Brush</i>	128
Gambar 4.23 <i>User Persona</i> Target Primer	132
Gambar 4.24 <i>User Persona</i> Target Sekunder	133
Gambar 4.25 <i>User Journey</i> Target Primer	135
Gambar 4.26 <i>User Journey</i> Target Sekunder.....	137
Gambar 4.27 Foto Dokumentasi Verifikasi Cerita <i>Graphic Novel</i> bersama	140
Gambar 4.28 Alternatif Judul <i>Graphic Novel</i>	148
Gambar 4.29 Referensi Logo <i>Wordmark</i>	148
Gambar 4.30 Alternatif Logo <i>I Hate You Love Me Gently</i>	149
Gambar 4.31 <i>Title Logo</i> <i>I Hate You, Love Me Gently</i>	150
Gambar 4.32 Alternatif Finalisasi Logo <i>I Hate You, Love Me Gently</i>	150
Gambar 4.33 <i>Title Logo</i> Final <i>I Hate You, Love Me Gently</i>	151
Gambar 4.34 <i>Reference Board</i> Karakter Perempuan dan Laki-laki	152
Gambar 4.35 Eksplorasi <i>Artstyle</i>	152
Gambar 4.36 Sketsa <i>Character Sheet</i> Perempuan	153
Gambar 4.37 Sketsa <i>Character Sheet</i> Laki-Laki	154
Gambar 4.38 Eksplorasi <i>Rendering</i>	155

Gambar 4.39 <i>Character Sheet Rissa</i>	156
Gambar 4.40 <i>Character Sheet Jay</i>	159
Gambar 4.41 <i>Reference Board Polaroid Book</i>	161
Gambar 4.42 <i>Sketsa Polaroid Book</i>	161
Gambar 4.43 <i>Finalisasi Polaroid Book Tanpa Foto</i>	162
Gambar 4.44 <i>Tampilan Keseluruhan Polaroid Book</i>	163
Gambar 4.45 <i>Reference Board Elemen Handphone</i>	164
Gambar 4.46 <i>Sketsa Shake Your Phone</i>	164
Gambar 4.47 <i>Finalisasi Shake Your Phone</i>	165
Gambar 4.48 <i>Reference Board Letter Box dan Surat Hati Rissa</i>	165
Gambar 4.49 <i>Sketsa Letter Box dan Surat Hati Rissa</i>	166
Gambar 4.50 <i>Finaliasi Letter Box dan Surat Hati Rissa</i>	167
Gambar 4.51 <i>Reference Board Mad's Library</i>	168
Gambar 4.52 <i>Sketsa Mad's Library</i>	169
Gambar 4.53 <i>Finalisasi Mad's Library</i>	169
Gambar 4.54 <i>Reference Board Tempat Tinggal Rissa</i>	170
Gambar 4.55 <i>Sketsa Tempat Tinggal Rissa</i>	170
Gambar 4.56 <i>Finalisasi Panel Tempat Tinggal Rissa</i>	171
Gambar 4.57 <i>Perancangan User Flow Menggunakan Flow Chart</i>	173
Gambar 4.58 <i>Reference Board Layout dan Sketsa Panel</i>	175
Gambar 4.59 <i>Sketsa Panel dengan Garis Lurus</i>	176
Gambar 4.60 <i>Sketsa dengan Unsur Dynamic</i>	177
Gambar 4.61 <i>Sketsa Panel dengan Garis Tidak Beraturan</i>	177
Gambar 4.62 <i>Panel Tanpa Border</i>	178
Gambar 4.63 <i>Implementasi Dialogue Balloons</i>	179
Gambar 4.64 <i>Implementasi Thought Balloons</i>	179
Gambar 4.65 <i>Storyboard dan Sketsa Keseluruhan Graphic Novel</i>	180
Gambar 4.66 <i>12 Coloumn Grid yang Digunakan dalam Layouting</i>	181
Gambar 4.67 <i>Implmentasi 12 Coloumn Grid pada Panel Garis Lurus</i>	182
Gambar 4.68 <i>Implmentasi 12 Coloumn Grid pada Panel tanpa Border</i>	183
Gambar 4.69 <i>Proses Prototyping Low Fidelity Graphic Novel</i>	184
Gambar 4.70 <i>Implementasi Grid System pada High Fidelity Panel Garis Lurus</i>	184
Gambar 4.71 <i>Implmentasi Grid System pada High Fidelity Panel tanpa Border</i>	185
Gambar 4.72 <i>Implementasi Grid System pada Teks Narasi</i>	186
Gambar 4.73 <i>Keseluruhan High Fidelity Keseluruhan Graphic Novel</i>	186
Gambar 4.74 <i>Storyworld Chapter Satu dan Dua</i>	187
Gambar 4.75 <i>Storyworld Chapter Tiga</i>	188
Gambar 4.76 <i>Interaktivitas Scroll Vertically</i>	189
Gambar 4.77 <i>Slider Reaksi Rissa dengan Choice of Image</i>	190
Gambar 4.78 <i>Interaktivitas Shake Your Phone</i>	191
Gambar 4.79 <i>Continuity dalam Interaktivitas Graphic Novel</i>	191
Gambar 4.80 <i>Gamifikasi Menempelkan Polaroid</i>	192
Gambar 4.81 <i>Interaksi Hover untuk Melihat Reaksi Rissa</i>	193

Gambar 4.82 Gamifikasi Komunikasi Pasif-Agresif	194
Gambar 4.83 Ruang Refleksi dari <i>Ending</i> Dua.....	194
Gambar 4.84 Pecahan Cermin yang Perlu Disingkirkan	195
Gambar 4.85 <i>Carousel</i> Surat Hati Rissa	196
Gambar 4.86 <i>Reference Board Onboarding page</i>	197
Gambar 4.87 Sketsa Awal <i>Onboarding Page</i>	198
Gambar 4.88 Sketsa Final <i>Onboarding Page</i>	199
Gambar 4.89 Proses Finalisasi <i>Onboarding Page</i>	199
Gambar 4.90 <i>Rule of Third</i> untuk <i>Layout Onboarding Page</i>	200
Gambar 4.91 Tampilan <i>Final Onboarding Page I Hate You, Love Me Gently</i> ..	201
Gambar 4.92 <i>Reference Board Chapter Satu</i>	202
Gambar 4.93 <i>Storyboard Chapter Satu</i>	203
Gambar 4.94 Permulaan <i>Chapter Satu Bernuansa Cool Tone</i>	203
Gambar 4.95 Perubahan Nuansa pada <i>Chapter Satu</i>	205
Gambar 4.96 <i>Key Moment Chapter Satu</i>	205
Gambar 4.97 Perubahan Warna Teks Sesuai dengan Nuansa Situasi.....	206
Gambar 4.98 <i>Font</i> untuk <i>Character Dialogue</i> dan Instruksi	207
Gambar 4.99 <i>Reference Board Chapter Dua</i>	208
Gambar 4.100 <i>Storyboard Chapter Dua</i>	209
Gambar 4.101 Permulaan <i>Chapter Dua Bernuansa Warm Tone</i>	209
Gambar 4.102 <i>Key Moment Mood Swings</i> dalam BPD	210
Gambar 4.103 <i>Font</i> untuk Narasi dengan <i>Emphasize</i>	211
Gambar 4.104 Perubahan Bernuansa <i>Cool Tone</i> pada <i>Chapter Dua</i>	212
Gambar 4.105 Dua Rute dari Komunikasi Pasif-Agresif	213
Gambar 4.106 <i>Reference Board Chapter Tiga</i>	214
Gambar 4.107 <i>Storyboard Chapter Tiga</i>	215
Gambar 4.108 <i>Prolog Chapter Tiga</i>	215
Gambar 4.109 <i>Chapter Tiga The Acceptance and New Reality</i>	216
Gambar 4.110 Pewarnaan dengan Nuansa Pastel untuk <i>Chapter Tiga</i>	217
Gambar 4.111 Teks dengan Tulisan Tangan pada Surat Hati Rissa	218
Gambar 4.112 Informasi Cara Menghadapi Pasangan dengan BPD	218
Gambar 4.113 Referensi <i>Ending</i> Tidak Memperjuangkan	220
Gambar 4.114 Sketsa <i>Ending Scene</i>	220
Gambar 4.115 Finalisasi <i>Ending Scene</i> Tidak Memperjuangkan	221
Gambar 4.116 Teks pada <i>Ending Scene</i> Tidak Memperjuangkan	222
Gambar 4.117 <i>Reference Board Carousel Instagram</i>	223
Gambar 4.118 <i>Sketsa Carousel Instagram</i>	224
Gambar 4.119 Implementasi <i>Grid</i> pada <i>Carousel Instagram</i>	225
Gambar 4.120 Finalisasi <i>Carousel Instagram</i>	225
Gambar 4.121 <i>Mockup Carousel Instagram</i>	226
Gambar 4.122 <i>Reference Board Post Template Lagu dan Buku Favoritnya</i>	227
Gambar 4.123 <i>Sketsa Post Template Lagu dan Buku Favoritnya</i>	227
Gambar 4.124 Implementasi <i>Grid Post Template Lagu dan Buku</i>	228

Gambar 4.125 Finalisasi <i>Post Template</i> Lagu dan Buku Favoritnya.....	229
Gambar 4.126 <i>Mockup Post Template</i> Lagu dan Buku Favoritnya	229
Gambar 4.127 <i>Reference Board Template Add Yours Story Instagram</i>	230
Gambar 4.128 Sketsa <i>Template Add Yours Story Instagram</i>	231
Gambar 4.129 Implementasi <i>Grid</i> pada <i>Template Add Yours</i>	231
Gambar 4.130 <i>Mockup Template Add Yours Story Instagram</i>	232
Gambar 4.131 <i>Reference Board Youtube Ads</i>	233
Gambar 4.132 Sketsa <i>Youtube Ads</i>	233
Gambar 4.133 Implementasi <i>Grid</i> pada <i>Youtube Ads</i>	234
Gambar 4.134 Finalisasi <i>Youtube Ads</i>	235
Gambar 4.135 <i>Mockup Youtube Ads</i>	235
Gambar 4.136 <i>Reference Board LINE Sticker</i>	236
Gambar 4.137 Sketsa <i>LINE Sticker</i>	237
Gambar 4.138 Implementasi <i>Grid</i> pada <i>LINE Sticker</i>	237
Gambar 4.139 Finalisasi <i>LINE Sticker</i>	238
Gambar 4.140 <i>Reference Board Pamflet</i>	239
Gambar 4.141 Sketsa <i>Pamflet</i>	240
Gambar 4.142 Implementasi <i>Grid</i> pada <i>Pamflet</i>	240
Gambar 4.143 Finalisasi <i>Pamflet</i>	241
Gambar 4.144 <i>Mockup Pamflet</i>	242
Gambar 4.145 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	242
Gambar 4.146 Dokumentasi Beta Test Fahreno Nauval.....	266
Gambar 4.147 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Dennis Reynaldo.....	269
Gambar 4.148 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Arief Darrel Aydinbahy	272
Gambar 4.149 Analisis <i>Tittle Logo</i>	276
Gambar 4.150 Analisis Implementasi <i>Tittle Logo</i> pada <i>Onboarding page</i>	276
Gambar 4.151 Analisis Karakter Rissa dan Jay	278
Gambar 4.152 Analisis Elemen Visual	279
Gambar 4.153 Analisis <i>Environment</i>	281
Gambar 4.154 Analisis Tipografi Narasi dan Instruksi	282
Gambar 4.155 Analisis <i>Typeface Character Dialogue</i>	283
Gambar 4.156 Analisis <i>Handwritten</i> Teks.....	283
Gambar 4.157 Analisis Warna	285
Gambar 4.158 Analisis Warna <i>Chapter 1</i>	286
Gambar 4.159 Analisis Warna Awal <i>Chapter 2</i>	287
Gambar 4.160 Analisis Warna <i>Chapter 2</i> Akhir.....	287
Gambar 4.161 Analisis Warna <i>Chapter 3</i>	288
Gambar 4.162 Analisis <i>Page Flow Graphic Novel</i>	289
Gambar 4.163 Analisis Interaktivitas.....	290
Gambar 4.164 Analisis Interaktivitas Membuat Pilihan.....	291
Gambar 4.165 Analisis <i>Post Carousel Instagram</i>	293
Gambar 4.166 Analisis <i>Post Template Instagram</i>	294
Gambar 4.167 Analisis <i>Template Story Instagram</i>	295

Gambar 4.168 Analisis YouTube <i>Ads</i>	296
Gambar 4.169 Analisis LINE <i>Sticker</i>	297
Gambar 4.170 Analisis <i>Pamflet</i>	298



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Psikolog.....	xxiv
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara.....	xxv
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i>	xxvii
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Agreement Mini Focus Group Discussion</i>	xxxiii
Lampiran 7 <i>Non-Disclosure Agreement Mini Focus Group Discussion</i>	xxxvi
Lampiran 8 Hasil Kuisisioner	xxxvii
Lampiran 9 Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran 10 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxxiv
Lampiran 11 Transkrip Verifikasi Narasi tentang Pasangan dengan BPD	cxlvii
Lampiran 12 Hasil <i>Alpha Test</i>	clvii
Lampiran 13 Transkrip <i>Beta Test (In-depth Interview)</i>	clxvi

