

PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING*

CERITA RAKYAT SI PITUNG BAGI SISWA SD



LAPORAN TUGAS AKHIR

Alena Panna Soegianto

00000068418

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING*

CERITA RAKYAT SI PITUNG BAGI SISWA SD



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Alena Panna Soegianto

00000068418

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 : Alena Panna Soegianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068418
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING* CERITA
RAKYAT SI PITUNG BAGI SISWA SD**

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



(Alena Panna Soegianto)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alena Panna Soegianto
NIM : 00000068418
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE
STORYTELLING* CERITA RAKYAT SI PITUNG BAGI
SISWA SD

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ 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,



(Alena Panna Soegianto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING CERITA*

RAKYAT SI PITUNG BAGI SISWA SD

Oleh

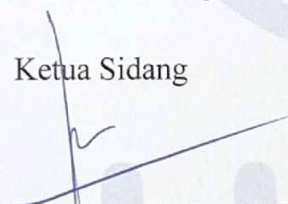
Nama Lengkap : Alena Panna Soegianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068418
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

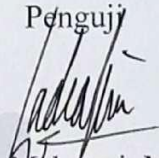
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

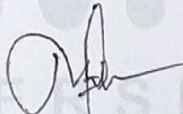
Ketua Sidang


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

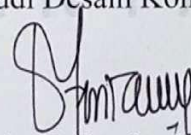
Penguji


Nadia Mahatmi, 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 : Alena Panna Soegianto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068418
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE*
STORYTELLING CERITA RAKYAT SI PITUNG
BAGI SISWA SD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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



(Alena Panna Soegianto)

* 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 terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya agar Penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *Website Interactive Storytelling* Cerita Rakyat Si Pitung Bagi Siswa SD” dengan lancar. Laporan tugas akhir ini dirancang sebagai salah satu bentuk syarat kelulusan akademik dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam proses perancangan laporan tugas akhir ini, penulis menerima banyak dukungan serta arahan, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam perancangan, yakni 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 saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar.
7. Anak-anak SD yang berpartisipasi sebagai narasumber pra-riset yang telah membantu dalam keperluan data riset proposal tugas akhir penulis.
8. Drs. Yahya Andi Saputra, M. Hum, sebagai narasumber wawancara yang telah membantu penulis dalam menyediakan informasi tentang cerita rakyat Si Pitung

9. Pihak Sekolah SDK Abdi Siswa dan SDK Kalam Kudus Green Garden yang telah memperkenankan penulis untuk dapat melaksanakan riset serta mengumpulkan data untuk keperluan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, penulis berharap dapat mendapatkan saran dan kritik yang dapat membantu menyempurnakan laporan tugas akhir ini. Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca, terutama pada mahasiswa DKV serta peneliti yang sedang melakukan penelitian terhadap topik terkait dengan cerita rakyat serta perancangan media informasi yang berupa interaktif, terutama dalam *website interactive storytelling*.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Alena Panna Soegianto)



PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING*

CERITA RAKYAT SI PITUNG BAGI SISWA SD

(Alena Panna Soegianto)

ABSTRAK

Setiap negara memiliki cerita rakyat sendirinya, yang dipenuhi dengan kearifan daerah lokal setempat yang bermoral bagi masyarakatnya, termasuk negara Indonesia. Si Pitung merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari DKI Jakarta yang berputar mengenai budaya Betawi, dimana ia sudah diadaptasi dalam berbagai macam media. Sayangnya, saat ini pengetahuan siswa-siswi SD terhadap cerita rakyat Si Pitung masih minim, dimana kurangnya efektivitas media informasi cerita rakyat berpengaruh pada kurangnya pengetahuan tersebut. Maka dari itu, diperlukan media informasi berbentuk interaktif yang dapat menyampaikan cerita rakyat Si Pitung dengan cara yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi SD. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian *hybrid* menggunakan data sekunder, wawancara dan observasi sebagai pra riset, untuk memvalidasi kebenaran fenomena masalah saat ini. Sedangkan, penggunaan data sekunder, wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*) serta kuesioner digunakan pada riset berlanjutnya, dimana data yang didapat dapat menjadi pertimbangan dalam media informasi interaktif yang akan dibuat. Dari hasil pra riset yang sudah dilakukan, didapatkan bahwa siswa-siswi SD masih memiliki pengetahuan minim tentang alur maupun moral cerita rakyat Si Pitung, dimana sebagian besar dari responden tidak pernah menemui media cerita rakyat Si Pitung. Selain itu, sebagian besar media cerita rakyat Si Pitung saat ini menggunakan penyampaian *one-way communication* sehingga kurang efektif disampaikan kepada siswa-siswi SD.

Kata kunci: Media Informasi, Cerita Rakyat, Si Pitung, Siswa SD

INTERACTIVE STORYTELLING WEBSITE ABOUT THE PITUNG FOLKLORE FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Alena Panna Soegianto)

ABSTRACT (English)

Every country has their own folklores, which is filled with each region's local culture that brings moral to its' people, including Indonesia. Si Pitung is one of the folklores originating from Jakarta where it revolves around Betawi culture, where it has already been adapted to various kinds of media. Sadly, nowadays elementary school students' knowledge towards the folklore Si Pitung is still low, where the less effectiveness of the informative media concerning the folklore influence the lack of knowledge. Therefore, an informative media in an interactive form is needed to be able to tell the folklore Si Pitung with a more effective way suited to the needs of the elementary school students. In this planning, the writer uses hybrid research methods using secondary data, interviews and observations as pre research, to validate the veracity of the issue phenomenon currently. While secondary data, interviews, FGD (Focus Group Discussion) and questionnaire are used for further research, where the data collected is used for considerations in the interactive media that is to be made. From the results of the pre research done, it is found that elementary school students still have minimum knowledge about the plot and the morals of the folklore Si Pitung, where most of the respondents have never met medias concerning the folklore Si Pitung. Besides that, a majority of the folklore Si Pitung medias at this moment uses a delivery of one-way communication so it's less effective to be delivered to elementary school students.

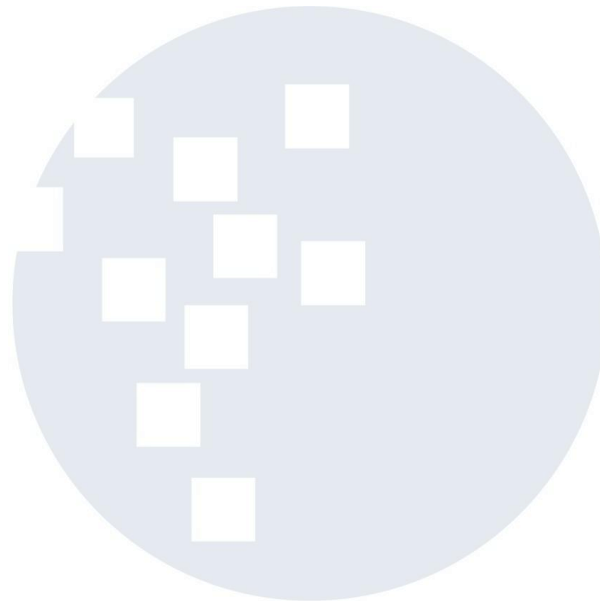
Keywords: *Information Media, Folklore, Si Pitung, Elementary School Children*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Interactive Storytelling</i>	5
2.1.1 Spektrum <i>Interactive Storytelling</i>	6
2.1.2 Elemen Dasar <i>Interactive Storytelling</i>	6
2.2 UI/UX	13
2.2.1 <i>User Interface</i>	13
2.2.2 <i>User Experience</i>	27
2.3 Ilustrasi	29
2.3.1 Fungsi Ilustrasi pada <i>Storytelling</i>	29
2.3.2 Gaya Ilustrasi	30
2.3.3 Desain Karakter	32
2.4 Cerita Rakyat	35
2.4.1 Kategori Cerita Rakyat	35
2.4.2 Fungsi Cerita Rakyat	36

2.4.3 Cerita Rakyat Si Pitung.....	36
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.2.1 <i>Emphatize</i>	44
3.2.2 <i>Define</i>	44
3.2.3 <i>Ideate</i>	44
3.2.4 <i>Prototype</i>	45
3.2.5 <i>Test</i>	45
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	45
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 FGD (<i>Focus Group Discussion</i>).....	47
3.3.3 Kuesioner	48
3.3.4 Studi Eksisting.....	50
3.3.5 Studi Referensi	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Emphatize</i>	51
4.1.2 <i>Define</i>	74
4.1.3 <i>Ideate</i>	82
4.1.4 <i>Prototype</i>	109
4.1.5 <i>Test</i>	132
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	145
4.2 Pembahasan Perancangan.....	146
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	146
4.2.2 Analisa Media <i>Website</i>	151
4.2.3 Analisis Media Poster	159
4.2.4 Analisis Desain <i>Social Media Ads</i>	160
4.2.5 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	161
4.2.6 Anggaran	164
BAB V PENUTUP.....	166

5.1 Simpulan	166
5.2 Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan	39
Tabel 4.1 Segmentasi Data Diri Responden Kuesioner	56
Tabel 4.2 Pengetahuan Dalam Cerita Rakyat Responden Kuesioner	57
Tabel 4.3 Aspek-Aspek Yang Menarik Dalam Cerita Rakyat Si Pitung	60
Tabel 4.4 Tabel Tingkat Kepentingan Cerita Rakyat Secara Umum	61
Tabel 4.5 Tabel Preferensi Media Responden Kuesioner	62
Tabel 4.6 Analisis SWOT Video Legenda Si Pitung	66
Tabel 4.7 Analisis SWOT Komik Webtoon Si Pitung	67
Tabel 4.8 Analisis SWOT Buku Cerita Rakyat Nusantara 38 Provinsi	69
Tabel 4.9 Profil <i>Brand Mandatory</i>	74
Tabel 4.10 <i>Creative Brief</i> Target	76
Tabel 4.11 <i>Creative Brief</i> Solusi Media	77
Tabel 4.12 Pembagian Isi Konten Cerita	88
Tabel 4.13 Segmentasi Data Diri Responden <i>Alpha-Test</i>	134
Tabel 4.14 Hasil <i>Alpha Test</i> Untuk Aspek Visual <i>Website</i>	135
Tabel 4.15 Hasil <i>Alpha Test</i> Untuk Aspek Interaktivitas <i>Website</i>	138
Tabel 4.16 Hasil <i>Alpha Test</i> Untuk Aspek Konten <i>Website</i>	140
Tabel 4.17 Revisi Ukuran <i>Frame Website</i>	143
Tabel 4.18 Revisi <i>Narration Box</i> & Detil Dalam Adegan Cerita	143
Tabel 4.19 Penjabaran Anggaran Produksi <i>Website</i>	164
Tabel 4.20 Penjabaran Anggaran Produksi Media Sekunder <i>Website</i>	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan <i>Conventional Storytelling & Interactive Storytelling</i> ...	5
Gambar 2.2 Spektrum <i>Interactive Storytelling</i>	6
Gambar 2.3 Peran <i>Interactor</i> Sebagai <i>Partakers</i> Dalam <i>Interactive Storytelling</i> ..	7
Gambar 2.4 Paradigma <i>Three Act Structure</i>	9
Gambar 2.5 Sketsa <i>Wireframe Website</i>	16
Gambar 2.6 Kategori <i>Font Serif</i>	17
Gambar 2.7 Bentuk <i>Font Sans-serif</i>	18
Gambar 2.8 Bentuk <i>Font Handwritten</i>	18
Gambar 2.9 Contoh <i>Font Novelty</i>	19
Gambar 2.10 Roda Warna.....	19
Gambar 2.11 Skala <i>Chromatic Value</i>	24
Gambar 2.12 Penggambaran Warna Kontras.....	24
Gambar 2.13 <i>Information Architecture</i>	27
Gambar 2.14 Contoh Gaya Visual Kartun	31
Gambar 2. 15 Contoh Gaya Visual Realis	32
Gambar 2.16 <i>Shape Language</i> Lingkaran pada Karakter	33
Gambar 2.17 <i>Shape Language</i> Segitiga pada Karakter	34
Gambar 2.18 <i>Shape Language</i> Persegi pada Karakter.....	34
Gambar 4.1 Wawancara dengan Drs. Yahya Andi Saputra, M. Hum	52
Gambar 4.2 FGD Dengan Siswa-Siswi SDK Abdi Siswa	54
Gambar 4.3 Penyebaran Kuesioner Kepada Siswa-Siswi Dalam Sekolah	55
Gambar 4.4 Lembar Kuesioner	56
Gambar 4.5 Video Legenda Si Pitung.....	65
Gambar 4.6 Komik Webtoon Si Pitung: Dari Batavia.....	66
Gambar 4.7 Buku Cerita Rakyat Nusantara 38 Provinsi Terpopuler.....	68
Gambar 4.8 Isi Bagian Cerita Rakyat Si Pitung Dalam Buku Referensi	69
Gambar 4.9 <i>Website</i> (UN)TRAFFICKED	71
Gambar 4.10 <i>Game Love Letters</i>	72
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Siska	78
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Faiz.....	79
Gambar 4.13 <i>User Journey</i> Siska.....	80
Gambar 4.14 <i>User Journey</i> Faiz	81
Gambar 4.15 <i>Brainstorming Mind Map</i>	82
Gambar 4.16 Eksplorasi <i>Keywords & Big Idea</i>	83
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i>	85
Gambar 4.18 <i>Reference Board</i>	86
Gambar 4.19 <i>Stylescape Alternatives</i>	87
Gambar 4.20 Final <i>Stylescape</i>	87
Gambar 4.21 <i>Information Architecture Website</i>	94
Gambar 4.22 <i>User Flow Website</i>	95

Gambar 4.23 <i>Rough Sketch Storyboard</i> Konten Cerita <i>Website</i>	96
Gambar 4.24 <i>Low Fidelity Main Page Website</i>	97
Gambar 4.25 Pemilihan <i>Logo Text & Head Text</i>	98
Gambar 4.26 Pemilihan <i>Sub Text & Body Text</i>	98
Gambar 4. 27 <i>Color Palette</i>	99
Gambar 4.28 Referensi Baju Karakter	100
Gambar 4.29 Eksplorasi <i>Art Style</i> Desain Karakter	101
Gambar 4.30 Desain Karakter Si Pitung.....	101
Gambar 4.31 Desain Karakter Schout Hinne & Haji Naipin	102
Gambar 4.32 Desain Karakter Pendukung Si Pitung	103
Gambar 4.33 Proses Penggambaran Bangunan Museum Fatahillah	104
Gambar 4.34 Proses Penggambaran Rumah Adat Betawi	105
Gambar 4.35 Proses Penggambaran Aset Pasar.....	105
Gambar 4.36 Proses Penggambaran <i>Background</i> Kuburan	106
Gambar 4.37 Proses Penggambaran Aset <i>Background</i>	106
Gambar 4.38 <i>Grid</i> Dalam Halaman <i>Default Website</i>	107
Gambar 4.39 <i>Grid</i> Dalam Halaman Interaksi <i>Scroll Down Website</i>	108
Gambar 4.40 <i>Grid</i> Dalam Halaman Interaksi <i>Scroll Kanan Website</i>	108
Gambar 4.41 Sketsa Adegan Cerita Karakter	110
Gambar 4.42 <i>Line Art</i> Adegan Cerita Karakter	110
Gambar 4.43 <i>Base Color, Shading & Lighting</i> Adegan Cerita Karakter.....	111
Gambar 4.44 <i>Render</i> Final Adegan Cerita Karakter.....	111
Gambar 4.45 Proses Initial Desain <i>Splash Screen Homepage</i>	112
Gambar 4.46 Proses Final Desain <i>Splash Screen Homepage</i>	113
Gambar 4.47 <i>High Fidelity</i> Halaman Glosarium & <i>Chapter Selection</i>	113
Gambar 4.48 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Quiz</i>	114
Gambar 4.49 <i>Prototyping</i> Dalam Figma.....	115
Gambar 4.50 <i>Mini Game</i> Mencari Kambing.....	116
Gambar 4.51 <i>Mini Game</i> Si Pitung Menghindari Peluru.....	116
Gambar 4.52 <i>Mini Game</i> Memilih Ekspresi Yang Benar	117
Gambar 4.53 <i>Mini Game</i> Memilih Pose Silat Yang Benar.....	117
Gambar 4.54 <i>Mini Game</i> Memilih Pernyataan Yang Benar	118
Gambar 4.55 Tampilan <i>Mini Game Maze</i>	119
Gambar 4.56 <i>Logo Initial Website</i> Si Pitung	120
Gambar 4.57 Revisi <i>Logo Website</i> Si Pitung	120
Gambar 4.58 Final <i>Logo Website</i> Si Pitung.....	120
Gambar 4.59 Sketsa <i>Non-Stylized UI Button</i>	121
Gambar 4.60 Desain Final <i>Non-Stylized Button Website</i>	122
Gambar 4.61 Sketsa <i>Stylized UI Button</i>	123
Gambar 4.62 Desain Final <i>Main Page Button Website</i>	123
Gambar 4.63 Desain Final <i>Chapter Selection Button</i>	124
Gambar 4.64 Desain Final <i>Option-Based Buttons</i>	125
Gambar 4.65 Desain Final <i>Button Mini</i> Glosarium	126

Gambar 4.66 Poster Promosi Cerita <i>Website</i>	128
Gambar 4.67 Sketsa <i>Social Media Ads</i>	129
Gambar 4.68 Instagram <i>Story</i> Cerita <i>Website</i>	129
Gambar 4.69 Youtube <i>Ad</i> Cerita <i>Website</i>	130
Gambar 4.70 <i>Merchandise Sticker Sheet</i>	131
Gambar 4.71 <i>Merchandise Keychain</i>	132
Gambar 4.72 <i>Merchandise Notebook</i>	132
Gambar 4.73 Pelaksanaan <i>Alpha Test</i> Saat Acara <i>Prototype Day</i>	133
Gambar 4.74 Saran Untuk Visual <i>Website</i> Dari Hasil <i>Alpha Test</i>	137
Gambar 4.75 Saran Untuk Interaktivitas <i>Website</i> Dari Hasil <i>Alpha Test</i>	139
Gambar 4.76 Saran untuk Konten <i>Website</i> Dari Hasil <i>Alpha Test</i>	141
Gambar 4.77 Penambahan Indikator Interaktivitas	144
Gambar 4.78 Revisi Alur <i>Mini Game Maze</i>	145
Gambar 4.79 Pelaksanaan <i>Beta Testing Website</i>	148
Gambar 4.80 Revisi Indikasi Fungsi <i>Button Mini</i> Glosarium	150
Gambar 4.81 Revisi Indikasi Interaktivitas <i>Scroll Kanan</i>	151
Gambar 4.82 Analisa Konten Cerita <i>Website</i>	152
Gambar 4.83 Analisa Penerapan Tipografi Dalam <i>Website</i>	153
Gambar 4.84 Analisa <i>Layout Website</i>	154
Gambar 4.85 Analisa <i>Color Palette</i>	155
Gambar 4.86 Analisa <i>UI Button</i> Dalam <i>Website</i>	156
Gambar 4.87 Analisa Desain Karakter Dalam Cerita <i>Website</i>	157
Gambar 4.88 Analisa <i>Environment</i> Konten <i>Website</i>	158
Gambar 4.89 Analisis Poster Promosi <i>Website</i>	160
Gambar 4.90 Analisis Instagram <i>Story</i> Promosi <i>Website</i>	160
Gambar 4.91 Analisis YouTube <i>Ad</i> Promosi <i>Website</i>	161
Gambar 4.92 Analisis Desain <i>Merchandise Stiker Sheet</i>	162
Gambar 4.93 Analisis Desain <i>Merchandise Keychain</i>	163
Gambar 4.94 Analisis Desain <i>Merchandise Notebook</i>	163

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxxI
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxiii
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxvi
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxxvii
Lampiran 6 Hasil Transkrip Pra Riset Wawancara.....	xxxix
Lampiran 7 Hasil Transkrip Wawancara	xlvi
Lampiran 8 Transkrip Hasil FGD (<i>Focus Group Discussion</i>).....	lix
Lampiran 9 Hasil Dokumentasi <i>Beta-Testing Website</i>	lxviii

