

**PERANCANGAN *GAME 2D ANIMAL WELFARE* KELINCI  
SEBAGAI HEWAN PELIHARAAN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Nathania Putri Qhen  
00000068110**

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

**PERANCANGAN *GAME 2D ANIMAL WELFARE* KELINCI  
SEBAGAI HEWAN PELIHARAAN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Nathania Putri Qhen  
00000068110**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathania Putri Qhen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068110

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN *GAME 2D ANIMAL WELFARE* KELINCI SEBAGAI HEWAN PELIHARAAN**

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, 8 Desember 2025



(Nathania Putri Qhen)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nathania Putri Qhen  
NIM : 00000068110  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : Perancangan *Game 2D Animal Welfare* Kelinci  
sebagai Hewan Peliharaan

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Nathania Putri Qhen)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *GAME 2D ANIMAL WELFARE* KELINCI  
SEBAGAI HEWAN PELIHARAAN**

Oleh

Nama Lengkap : Nathania Putri Qhen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068110  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

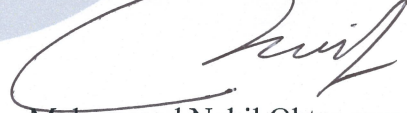
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026  
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



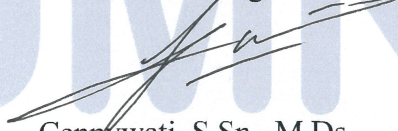
Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.  
0311118807/ 100049

Penguji



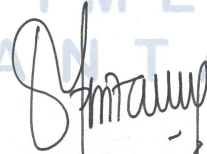
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/ 081434

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/ 071277

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 : Nathania Putri Qhen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068110  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2\* (\*coret yang tidak dipilih)  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME 2D*  
*ANIMAL WELFARE* KELINCI  
SEBAGAI HEWAN PELHARAAN

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



(Nathania Putri Qhen)

\* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya sehingga dapat terselesainya penyusunan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Game 2D Animal Welfare* Kelinci Sebagai Hewan Peliharaan”. Penulis memilih topik tersebut untuk mengangkat akan pentingnya Animal Welfare terhadap pemeliharaan kelinci yang masing dipelihara dengan cara yang salah dan belum tercukupi kesejahteraannya. Penulis berharap tugas akhir ini, dapat bermanfaat bagi masyarakat awam yang memiliki minat terhadap kelinci, pemilik peliharaan kelinci ataupun mahasiswa lainnya. Selama penulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah membimbing dan membantu dalam tiap proses pengerjaan dan asistensi laporan tugas akhir.
5. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral dari awal hingga akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman yang sudah mendukung dan menemani dari awal masa perkuliahan hingga penyelesaian proposal tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca serta dapat menjadi inspirasi dan referensi dimasa mendatang.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Nathania Putri Qhen)

# PERANCANGAN *GAME 2D ANIMAL WELFARE* KELINCI SEBAGAI HEWAN PELIHARAAN

(Nathania Putri Qhen)

## ABSTRAK

*Animal welfare* merupakan segala macam hal yang bersangkutan dengan kesejahteraan hidup hewan peliharaan. Kelinci sebagai hewan peliharaan, masih sering kali dirawat seperti hewan ternak yang mengakibatkan tidak terpenuhinya 5 unsur kebebasan *animal welfare* pada kelinci. 5 unsur kebebasan tersebut terdiri dari; Bebas dari rasa lapar atau malnutrisi, bebas dari stress atau rasa takut, bebas dari sakit penyakit, bebas dari rasa tidak nyaman, dan bebas untuk berekspresi atau hidup tanpa kekangan. Minimnya media informasi yang dapat menjangkau masyarakat dalam isu ini, membuat banyaknya kekeliruan dalam pemeliharaan kelinci dan mengakibatkan peliharaan kelinci rawan terjangkit sakit penyakit hingga berakibat pada kematian. Kematian pada hewan kelinci sendiri, baik peliharaan maupun ternak, mencapai angka 15-40% dengan sebab sakit penyakit dan virus mematikan seperti *Rabbit Haemorrhagic Disease* (Virus RHD). Melalui masalah tersebut, diperlukannya media interaktif yang dapat menjangkau dan menginformasikan masyarakat terkait *animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan. Perancangan media dilakukan dengan tahap perancangan dalam Teori *Game Design Workshop 5th Edition* oleh Tracy Fullerton untuk menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan target media, guna menjangkau dan menyebarkan informasi pada masyarakat akan *Animal Welfare* pada kelinci dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** Media Interaktif, *Animal Welfare*, Kelinci



# **DESIGNING 2D GAME FOR ANIMAL WELFARE**

## **RABBIT AS A PET**

(Nathania Putri Qhen)

### **ABSTRACT (English)**

*Animal Welfare is all things related to the welfare of pets. Rabbits as pets are still often treated like livestock which results in the failure to fulfill the 5 elements of Animal Welfare freedom in rabbits. The 5 elements of freedom consist of; Freedom from hunger or malnutrition, freedom from stress or fear, freedom from illness, freedom from discomfort, and freedom to express or live without constraints. The lack of information media that can reach the public on this issue, causes many mistakes in raising rabbits and makes pet rabbits prone to contracting diseases that can result in death. Deaths in rabbits themselves, both pets and livestock, reach 15-40% due to diseases and deadly viruses such as Rabbit Hemorrhagic Disease (RHD Virus). Through this problem, interactive media is needed to reach and inform the public regarding Animal Welfare of rabbits as pets. The media design is carried out with the design stages in Game Design Workshop 5th Edition by Tracy Fullerton, to produce interactive media that is in accordance with the needs and comfort of the media target, in order to reach and disseminate information to the public about Animal Welfare for rabbits in an interactive and fun way.*

**Keywords:** *Interactive Media, Animal Welfare, Rabbit*

## DAFTAR ISI

|                                                                           |      |
|---------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                                       | i    |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                                    | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN<br>ARTIFISIAL (AI) ..... | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                                  | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....                          | v    |
| KATA PENGANTAR.....                                                       | vi   |
| ABSTRAK .....                                                             | vii  |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....                                           | viii |
| DAFTAR ISI.....                                                           | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                                                         | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                        | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                     | xiv  |
| 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 Game 2D .....                                                         | 5    |
| 2.1.1 Jenis/Genre Game 2D .....                                           | 5    |
| 2.1.2 Elemen Game 2D.....                                                 | 11   |
| 2.2 Desain Game 2D.....                                                   | 15   |
| 2.2.1 Prinsip Desain Game 2D (MDA) .....                                  | 15   |
| 2.2.2 Elemen Desain Game 2D .....                                         | 17   |
| 2.3 Interaktivitas .....                                                  | 23   |
| 2.3.1 Konsep Interaktivitas .....                                         | 23   |
| 2.3.2 Desain Interaktif .....                                             | 24   |
| 2.3.3 Jenis Interaktivitas.....                                           | 25   |
| 2.4 <i>Animal Welfare</i> pada Kelinci .....                              | 27   |
| 2.4.1 Prinsip <i>Animal Welfare</i> .....                                 | 28   |

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| 2.4.2 <i>Animal Welfare</i> Kelinci Peliharaan .....       | 30         |
| 2.4.3 Jenis-Jenis Kelinci Peliharaan di Indonesia .....    | 32         |
| 2.5 Penelitian yang Relevan .....                          | 36         |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN</b> .....                | <b>38</b>  |
| 3.1 Subjek Perancangan .....                               | 38         |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....                  | 40         |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....                  | 41         |
| 3.3.1 Wawancara bersama Dokter Kelinci/Hewan Eksotis ..... | 42         |
| 3.3.2 Wawancara bersama Pemilik Kelinci .....              | 43         |
| 3.3.3 Kuesioner .....                                      | 44         |
| 3.3.4 Studi Referensi .....                                | 48         |
| 3.3.5 Studi Eksisting .....                                | 52         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN</b> .....       | <b>56</b>  |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                                | 56         |
| 4.1.1 Ideation .....                                       | 56         |
| 4.1.2 Prototyping .....                                    | 83         |
| 4.1.3 Digital Prototyping .....                            | 91         |
| 4.1.4 Playtesting .....                                    | 94         |
| 4.2 Pembahasan Perancangan .....                           | 103        |
| 4.2.1 Analisis Market Validation/ Beta Test .....          | 103        |
| 4.2.2 Analisis Media Utama .....                           | 106        |
| 4.2.3 Analisis Media Sekunder .....                        | 120        |
| 4.2.4 Analisis Desain Merchandise .....                    | 123        |
| 4.2.5 Anggaran .....                                       | 123        |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....                                 | <b>125</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                         | 125        |
| 5.2 Saran .....                                            | 126        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                                | <b>xiv</b> |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                                      | <b>xv</b>  |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....                   | 34  |
| Tabel 3.1 Tabel Kusioner Data Diri.....                        | 41  |
| Tabel 3.2 Tabel Kuesioner Kelinci Peliharaan .....             | 42  |
| Tabel 3.3 Tabel Kusioner terkait Animal Welfare.....           | 43  |
| Tabel 3.4 Tabel Kusioner terkait Media Desain .....            | 44  |
| Tabel 4.1 Tabel Hasil Kusioner Data Diri .....                 | 55  |
| Tabel 4.2 Tabel Hasil Terkait Kelinci Peliharaan 1 .....       | 55  |
| Tabel 4.3 Tabel Hasil Terkait Kelinci Peliharaan 2 .....       | 58  |
| Tabel 4.4 Tabel Hasil Kusioner Animal Welfare Kelinci .....    | 59  |
| Tabel 4.5 Tabel Hasil Kusioner Media Desain .....              | 60  |
| Tabel 4.6 Tabel Elemen Formal Game .....                       | 74  |
| Tabel 4.7 Tabel Elemen Dramatis Game .....                     | 75  |
| Tabel 4.8 Tabel Kuesioner Konten Game Lumibun .....            | 93  |
| Tabel 4.9 Tabel Kuesioner Interaktivitas Game Lumibun .....    | 95  |
| Tabel 4.10 Tabel Kuesioner Visual Game Lumibun .....           | 96  |
| Tabel 4.11 Tabel Kuesioner Kritik dan Saran Game Lumibun ..... | 97  |
| Tabel 4.12 Tabel Anggaran.....                                 | 121 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh <i>action games</i> (Bladed Fury) .....              | 6  |
| Gambar 2.2 Contoh <i>strategy games</i> (Mini Medieval) .....          | 6  |
| Gambar 2.3 Contoh <i>role playing games</i> (Link's awakening) .....   | 7  |
| Gambar 2.4 Contoh <i>sport games</i> (Bang Average Football).....      | 7  |
| Gambar 2.5 Contoh <i>racing games</i> (Pixel Car Racing) .....         | 8  |
| Gambar 2.6 Contoh <i>simulation/building games</i> (Harvest Moon)..... | 8  |
| Gambar 2.7 Contoh <i>educational games</i> .....                       | 9  |
| Gambar 2.8 Contoh <i>adventure games</i> (TLoZ: BoTW) .....            | 9  |
| Gambar 2.9 Contoh <i>children games</i> (Cooking Mama).....            | 10 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>casual games</i> (Tsuki Odyssey).....            | 10 |
| Gambar 2.11 Elemen formal dan elemen dramatis.....                     | 11 |
| Gambar 2.12 Gambar MDA bekerja.....                                    | 15 |
| Gambar 2.13 Color Wheel (roda warna).....                              | 18 |
| Gambar 2.14 Contoh penggunaan tipografi dalam game.....                | 19 |
| Gambar 2.15 Contoh penggunaan <i>layout</i> dalam game .....           | 19 |
| Gambar 2.16 Contoh penggunaan ilustrasi dalam game.....                | 20 |
| Gambar 2.17 Contoh karakter dalam game.....                            | 20 |
| Gambar 2.18 Contoh lingkungan dalam game.....                          | 21 |
| Gambar 2.19 Contoh UI/UX dalam game.....                               | 21 |
| Gambar 2.20 Contoh konsep interaktivitas.....                          | 23 |
| Gambar 2.21 Proses desain interaktif ( <i>Lifecycle Model</i> ) .....  | 24 |
| Gambar 2.22 Kelima prinsip animal welfare .....                        | 26 |
| Gambar 2.23 Kelinci Anggora .....                                      | 31 |
| Gambar 2.24 Kelinci English Lop .....                                  | 31 |
| Gambar 2.25 Kelinci Netherland Dwarf .....                             | 32 |
| Gambar 2.26 Kelinci Jersey Wooly .....                                 | 32 |
| Gambar 2.27 Kelinci Dutch .....                                        | 33 |
| Gambar 2.28 Kelinci Lion Head .....                                    | 33 |
| Gambar 3.1 Wawancara lewat Zoom.....                                   | 40 |
| Gambar 3.2 Gambar Game Usagi Shima .....                               | 46 |
| Gambar 3.3 Gambar Game Tsuki Adventure .....                           | 47 |
| Gambar 3.4 Gambar Game My Boo .....                                    | 48 |
| Gambar 3.5 Gambar Buku Ilustrasi Bun-Need.....                         | 48 |
| Gambar 3.6 Gambar Buku Aku Sayang Kelinci Peliharaanaku .....          | 49 |
| Gambar 3.7 Gambar Game Bunny Haven .....                               | 50 |
| Gambar 4.1 Wawancara lewat Zoom.....                                   | 51 |
| Gambar 4.2 Wawancara lewat Zoom dengan Pemilik Kelinci .....           | 57 |
| Gambar 4.3 Grafis jawaban kuesioner .....                              | 63 |
| Gambar 4.4 Grafik jawaban kuesioner 2.....                             | 63 |
| Gambar 4.5 Gambar <i>Mindmap</i> Perancangan .....                     | 68 |
| Gambar 4.6 Gambar <i>Moodboard</i> Perancangan.....                    | 70 |
| Gambar 4.7 Gambar <i>Reference Board</i> Perancangan.....              | 71 |
| Gambar 4.8 User Persona 1 .....                                        | 72 |
| Gambar 4.9 User Persona 2.....                                         | 73 |



|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.10 Core Loop Game .....                           | 76  |
| Gambar 4.11 Site Map Game.....                             | 77  |
| Gambar 4.12 Flowchart Game .....                           | 77  |
| Gambar 4.13 Userflow Game .....                            | 78  |
| Gambar 4.14 Konsep Game .....                              | 79  |
| Gambar 4.15 Referensi Karakter Kelinci.....                | 80  |
| Gambar 4.16 Sketsa Karakter Kelinci.....                   | 81  |
| Gambar 4.17 Aset Karakter Kelinci.....                     | 82  |
| Gambar 4.18 Referensi Karakter Lulu .....                  | 83  |
| Gambar 4.19 Lineart Karakter Lulu.....                     | 84  |
| Gambar 4.20 Karakter Lulu .....                            | 85  |
| Gambar 4.21 Sketsa Ruangan .....                           | 86  |
| Gambar 4.22 Pewarnaan latar belakang ruangan .....         | 86  |
| Gambar 4.23 Gambar UI/Icon game .....                      | 87  |
| Gambar 4.24 Texture gambar/tools ilustrasi.....            | 88  |
| Gambar 4.25 Wireframe Game .....                           | 90  |
| Gambar 4.26 Low Fidelity Game.....                         | 90  |
| Gambar 4.27 Mid Fidelity Game .....                        | 91  |
| Gambar 4.28 High Fidelity Game.....                        | 92  |
| Gambar 4.29 Penambahan pop-up prinsip informasi.....       | 99  |
| Gambar 4.30 Penambahan fitur gendong/drag kelinci.....     | 99  |
| Gambar 4.31 Penyesuaian banyak teks dalam dialog .....     | 100 |
| Gambar 4.32 Penambahan hint tap untuk elus kelinci .....   | 100 |
| Gambar 4.33 Dokumentasi Playtest bersama 3 Partisipan..... | 101 |
| Gambar 4.34 Intro Game Lumibun.....                        | 105 |
| Gambar 4.35 Perkenalan karakter Lumibun .....              | 105 |
| Gambar 4.36 Ruangan dan prinsip pertama game .....         | 106 |
| Gambar 4.37 Ruangan dan prinsip kedua game.....            | 107 |
| Gambar 4.38 Ruangan dan prinsip ketiga game .....          | 108 |
| Gambar 4.39 Ruangan dan prinsip keempat game.....          | 108 |
| Gambar 4.40 Ruangan dan prinsip keempat game.....          | 109 |
| Gambar 4.41 Icon shop dan diary in-game .....              | 110 |
| Gambar 4.42 Tampilan shop in-game.....                     | 111 |
| Gambar 4.43 Tampilan diary in-game .....                   | 111 |
| Gambar 4.44 Tampilan background in-game.....               | 113 |
| Gambar 4.45 Tampilan makanan kelinci .....                 | 113 |
| Gambar 4.46 Tampilan opsi mandi kelinci.....               | 114 |
| Gambar 4.47 Grid, Rows, dan Column game .....              | 115 |
| Gambar 4.48 Preview pewarnaan karakter .....               | 116 |
| Gambar 4.49 Tampilan UI Game Lumibun .....                 | 117 |
| Gambar 4.50 Mockup preview banner app-store.....           | 118 |
| Gambar 4.51 Mockup preview Instagram ads .....             | 119 |
| Gambar 4.52 Merchandise Game Lumibun .....                 | 120 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                |       |
|------------------------------------------------|-------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....        | xviii |
| Lampiran Form Bimbingan & Spesialis .....      | xix   |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> ..... | xx    |
| Lampiran <i>Consent Form</i> .....             | xxi   |
| Lampiran Kuesioner.....                        | xxii  |
| Lampiran Transkrip Wawancara.....              | xxvi  |
| Lampiran Transkrip Beta Test .....             | xlii  |
| Lampiran Dokumentasi Beta Test.....            | xliv  |

