

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL PERUMPAMAAN ANAK
YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nicholas Edel Tjitrawan

00000067573

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

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL PERUMPAMAAN ANAK
YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nicholas Edel Tjitrawan

00000067573

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 : Nicholas Edel Tjitrawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067573
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN VISUAL NOVEL PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA

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, 7 Januari 2026



Nicholas Edel Tjitrawan

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicholas Edel Tjitrawan
NIM : 00000067573
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN VISUAL NOVEL
PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG
DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA

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 mencantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 7 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Nicholas Edel Tjitrawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN VISUAL NOVEL PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Nicholas Edel Tjitrawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067573
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



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Pembimbing



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

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 : Nicholas Edel Tjitrawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067573
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN VISUAL NOVEL
PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG DALAM ALKITAB
UNTUK REMAJA

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, 7 Januari 2026



Nicholas Edel Tjitrawan

* Pilih salah satu

** Jika tidak dapat membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, oleh karena berkat dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Karunia, hikmat dan berkat-Nya yang melimpah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

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. Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S. T., M.Inf.Tech, 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.

Semoga karya ilmiah ini dapat mengingatkan remaja kembali mengenai kasih dan pengampunan Tuhan melalui kisah perumpamaan Anak yang Hilang dalam Alkitab, serta membantu peneliti lainnya di lain waktu.

Tangerang, 7 Januari 2026



Nicholas Edel Tjitrawan

PERANCANGAN VISUAL NOVEL PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA

Nicholas Edel Tjitrawan

ABSTRAK

Media digital memiliki pengaruh yang buruk terhadap para remaja akhir, yang terutama membuat mereka mengambil keputusan-keputusan negatif yang menimbulkan dosa yang membuat mereka merasa tidak layak untuk datang ke hadirat Tuhan. Selain itu, kurangnya visual yang menarik dan kreativitas, dan relevansi dalam media pembelajaran pada ibadah membuat remaja Kristen merasa bosan dan kurang terhubung. Oleh karena itu, metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagian besar adalah secara kualitatif dan sebagian kecil kuantitatif. Data akan diambil dengan cara wawancara Hamba Tuhan atau Pendeta dari GII (Gereja Injili Indonesia) Hok Im Tong, wawancara kelompok dengan remaja akhir Kristen dan ahli ilustrasi, serta memberikan kuesioner kepada para remaja akhir beragama Kristen. Menurut Pdt. Stephanus Andri, perumpamaan dari Tuhan Yesus memang tidak mudah untuk dimengerti karena memiliki banyak makna dan arti di dalamnya, sehingga sering kali terjadi salah penafsiran. Beliau juga mengatakan, bahwa dengan adanya dan semakin banyaknya visualisasi akan membantu cerita Firman Tuhan semakin akurat dan menarik. Dengan adanya *visual novel* atau visualisasi dari perumpamaan “Anak yang Hilang” diharapkan dapat menjelaskan dengan lebih baik tentang kasih Tuhan yang tidak terbatas.

Kata kunci: *Visual Novel*, Visualisasi, Remaja Kristen, Perumpamaan Anak yang Hilang, Alkitab.

PERANCANGAN VISUAL NOVEL PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG DALAM ALKITAB UNTUK REMAJA

Nicholas Edel Tjitrawan

ABSTRACT (English)

Digital media has a negative influence on late teenagers, primarily leading them to make poor decisions that result in sin, making them feel unworthy to come into the presence of God. Additionally, the lack of engaging visuals, creativity, and relevance in learning media during worship makes Christian teenagers feel bored and disconnected. Therefore, the methodology used in this study will be predominantly qualitative, with a small portion being quantitative. Data will be collected through interviews with church leaders or pastors from GII (Gereja Injili Indonesia) Hok Im Tong, Group Interview with Christian late teenagers and profesional illustrator, as well as distributing questionnaires to Christian late teenagers. According to Pastor Stephanus Andri, the parables of Jesus are not easy to understand as they carry multiple meanings and interpretations, often leading to misinterpretations. He also stated that the presence of more visualizations would help make the stories of God's Word more accurate and engaging. With the existence of visual novel or visualization of the parable of the "Prodigal Son," it is hoped that God's boundless love can be better explained.

Keywords: *Information Media, Visualization, Christian Teenagers, Prodigal Son Parable, Bible.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	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	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Fungsi Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	7
2.2 Visual Novel.....	9
2.1.3 Genre <i>Visual Novel</i>.....	10
2.2.2 Komponen <i>Visual Novel</i>.....	16
2.3 Desain Karakter	37
2.3.1 <i>Research and Moodboard</i>	37
2.3.2 <i>Sketches</i>	37
2.3.3 <i>Cleanup and Color</i>	38
2.3.4 <i>Turnaround</i>	39
2.3.5 <i>Expression</i>	40

2.3.6	<i>Pose</i>	41
2.3.7	<i>Render</i>	42
2.4	<i>Gameplay</i>	44
2.4.1	The Elements of Game Design	44
2.4.2	<i>The Lens of Resonance</i>	46
2.4.3	<i>The Lens of Flow</i>	47
2.4.4	<i>The Lens of Avatar</i>	49
2.4.5	<i>Narrative Immersion</i>	49
2.5	Tipografi	50
2.5.1	<i>Type Classifications</i>	50
2.5.2	Memilih Pasangan <i>Typeface</i>	52
2.6	Animasi	54
2.6.1	Jenis-Jenis Animasi	54
2.7	Perumpamaan Anak yang Hilang	56
2.7.1	Konteks Sosial dan Budaya	56
2.7.2	Pengampunan Sejati dalam Perumpamaan	57
2.7.3	Besarnya Kasih Tuhan	59
2.8	Penelitian yang Relevan	59
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		62
3.1	Subjek Perancangan	62
3.1.1	Demografis	62
3.1.2	Geografis	63
3.1.3	Psikografis	64
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	65
3.2.1	<i>Design Thinking</i>	66
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	69
3.3.1	Wawancara	70
3.3.2	Wawancara Kelompok	75
3.3.3	Kuesioner	77
3.3.4	Studi Eksisting	80
3.3.5	Studi Referensi	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN		84

4.1 Hasil Perancangan	84
4.1.1 Empathize	84
4.1.2 Define.....	146
4.1.3 Ideate	150
4.1.4 Prototype.....	168
4.1.5 Test	214
4.1.6 Perbaikan Setelah <i>Alpha Test</i>	227
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	231
4.2 Pembahasan Perancangan	232
4.2.1 Analisis Beta Test	232
4.2.2 Kesimpulan Beta Test.....	237
4.2.3 Analisis Perancangan Visual Novel.....	237
4.2.4 Anggaran.....	280
BAB V PENUTUP.....	282
5.1 Simpulan	282
5.2 Saran	283
DAFTAR PUSTAKA	285
LAMPIRAN.....	291



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	60
Tabel 4.1 Umur Responden.....	97
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden.....	97
Tabel 4.3 Domisili Responden.....	98
Tabel 4.4 Kepercayaan Responden.....	99
Tabel 4.5 Jawaban ke-1 Bagian ke-2.....	99
Tabel 4.6 Jawaban ke-2 Bagian ke-2.....	100
Tabel 4.7 Jawaban ke-3 Bagian ke-2.....	101
Tabel 4.8 Jawaban ke-4 Bagian ke-2.....	102
Tabel 4.9 Jawaban ke-5 Bagian ke-2.....	103
Tabel 4.10 Jawaban ke-1 Bagian ke-3.....	106
Tabel 4.11 Jawaban ke-3 Bagian ke-3.....	109
Tabel 4.12 Jawaban ke-1 Bagian ke-4.....	110
Tabel 4.13 Jawaban ke-2 Bagian ke-4.....	111
Tabel 4.14 Jawaban ke-3 Bagian ke-4.....	112
Tabel 4.15 Jawaban ke-4 Bagian ke-4.....	114
Tabel 4.16 Jawaban ke-5 Bagian ke-4.....	115
Tabel 4.17 Jawaban ke-1, Akses Internet.....	117
Tabel 4.18 Jawaban ke-2, Tindakan Impusif.....	118
Tabel 4.19 Jawaban ke-3, Memproses secara Pribadi.....	119
Tabel 4.20 Jawaban ke-4, Metode Nyaman.....	120
Tabel 4.21 Jawaban ke-5, Media Saat Ini.....	122
Tabel 4.22 Jawaban ke-6, Potensi Media Interaktif.....	123
Tabel 4.23 SWOT <i>Superbook</i> Perumpamaan Anak yang Hilang.....	127
Tabel 4.24 SWOT <i>Saddleback Kids</i> Perumpamaan Anak yang Hilang.....	130
Tabel 4.25 SWOT <i>ShareFaith Kids</i> Perumpamaan Anak yang Hilang.....	133
Tabel 4.26 SWOT <i>Minecraft Storymode</i>	137
Tabel 4.27 SWOT <i>Cinderella Phenomenon</i>	140
Tabel 4.28 SWOT <i>Doki Doki Literature Club</i>	143
Tabel 4.29 Persentase Skala Likert.....	215
Tabel 4.30 Hasil Analisis Elemen Visual.....	216
Tabel 4.31 Hasil Analisis Konten.....	220
Tabel 4.32 Hasil Analisis Navigasi Konten.....	222
Tabel 4.33 Hasil Analisis Interaktivitas.....	224
Tabel 4.34 Kebingungan Interaktivitas.....	226
Tabel 4.35 Tabel Anggaran Karya Utama.....	280
Tabel 4.36 Tabel Anggaran Media Promosi.....	281

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tangkapan Layar <i>Highway Blossoms Gameplay</i>	10
Gambar 2.2 <i>Pyre Gameplay</i>	11
Gambar 2.3 <i>Mystic Messenger Gameplay</i>	12
Gambar 2.4 <i>Tangkapan Layar Royal Alchemist Gameplay</i>	13
Gambar 2.5 <i>My Horse Prince Gameplay</i>	14
Gambar 2.6 <i>Episode – Choose Your Story</i>	15
Gambar 2.7 <i>Emphasis</i>	17
Gambar 2.8 <i>Book Cover Series: “The Neversink Library”</i>	18
Gambar 2.9 Perbandingan Keterbacaan dan Kontras	19
Gambar 2.10 <i>Single Column Grid</i>	20
Gambar 2.11 <i>Multicolumn Grids</i>	21
Gambar 2.12 <i>Modular Grids</i>	22
Gambar 2.13 <i>Pencahayaan dan Bayangan yang Hangat dan Dingin</i>	26
Gambar 2.14 <i>EDDA Café</i>	29
Gambar 2.15 <i>Camera Angle Sketches by JB Fuller</i>	30
Gambar 2.16 <i>Anime Visual Novel Character Girl_05</i>	31
Gambar 2.17 <i>Ash’s Offscreen Portrait from The Letter</i>	32
Gambar 2.18 <i>Tangkapan Layar Gods of Love an Otome Gameplay</i>	33
Gambar 2.19 <i>02 Library_Visual Novel Background by Fomasoro</i>	35
Gambar 2.20 <i>Sketsa Karakter Roxanne oleh Harder 2021</i>	38
Gambar 2.21 <i>Cleanup and Colour Karakter Roxanne oleh Harder 2021</i>	39
Gambar 2.22 <i>Turnaround Karakter Roxanne oleh Harder 2021</i>	40
Gambar 2.23 <i>Ekspresi Karakter Roxanne oleh Harder 2021</i>	41
Gambar 2.24 <i>Pose Karakter Roxanne oleh Harder 2021</i>	42
Gambar 2.25 <i>Render Karakter Roxanne oleh Harder 2021</i>	43
Gambar 2.26 <i>Hubungan antara Mechanics, Story, Aesthetics, dan Technology</i> ..	44
Gambar 3.1 <i>Anteforta Boardgame Cover</i>	79
Gambar 4.1 <i>Tangkapan layar wawancara dengan Pdt. Stephanus Andri</i>	85
Gambar 4.2 <i>Tangkapan layar wawancara dengan Crystal Victoria</i>	89
Gambar 4.3 <i>Tangkapan layar wawancara dengan Albert Juninho</i>	91
Gambar 4.4 <i>Tangkapan layar wawancara kelompok</i>	94
Gambar 4.5 <i>Tangkapan Layar Kuesioner Pertanyaan ke-2 Bagian ke-3</i>	108
Gambar 4.6 <i>Anteforta Boardgame Cover</i>	113
Gambar 4.7 <i>Tangkapan Layar animasi Superbook tahun 1981</i>	125
Gambar 4.8 <i>Tangkapan Layar ke-2 animasi Superbook Perumpamaan</i>	126
Gambar 4.9 <i>Tangkapan Layar ke-3 animasi Superbook Perumpamaan</i>	127
Gambar 4.10 <i>Tangkapan Layar ke-2 animasi Saddleback Kids</i>	130
Gambar 4.11 <i>Tangkapan Layar ke-2 animasi ShareFaith Kids</i>	133
Gambar 4.12 <i>Tangkapan Layar Gameplay Minecraft Storymode</i>	137
Gambar 4.13 <i>Tangkapan Layar Gameplay Cinderella Phenomenon</i>	140

Gambar 4.14 Tangkapan Layar <i>gameplay Doki Doki Literature Club</i>	143
Gambar 4.15 <i>User Persona</i>	148
Gambar 4.16 <i>User Journey</i>	149
Gambar 4.17 <i>Mindmap Perancangan Visual Novel</i>	151
Gambar 4.18 Alternatif <i>Big Idea</i>	153
Gambar 4.19 Alternatif Judul.....	154
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i>	157
Gambar 4.21 <i>Art Style</i>	158
Gambar 4.22 <i>Color Palette</i>	159
Gambar 4.23 Tipografi.....	160
Gambar 4.24 <i>Stylescape</i>	161
Gambar 4.25 <i>Information Architecture</i>	165
Gambar 4.26 <i>Flowchart</i>	167
Gambar 4.27 Referensi Pakaian Timur Tengah (Realistik)	169
Gambar 4.28 Referensi Pakaian Timur Tengah (<i>Stylized</i>).....	169
Gambar 4.29 Referensi Emosi dan Pose	170
Gambar 4.30 Sketsa Eksplorasi Si Bungsu	171
Gambar 4.31 Eksplorasi Warna Si Bungsu.....	171
Gambar 4.32 Desain karakter Si Bungsu dan Emosinya	172
Gambar 4.33 Tampak Samping dan Belakang Si Bungsu	173
Gambar 4.34 Sketsa Eksplorasi Kakak Sulung.....	174
Gambar 4.35 Eksplorasi Warna Kakak Sulung.....	174
Gambar 4.36 Sketsa Eksplorasi Sang Ayah.....	175
Gambar 4.37 Eksplorasi Warna Sang Ayah.....	176
Gambar 4.38 Desain Karakter Ayah dan Kakak Sulung	176
Gambar 4.39 Eksplorasi Sketsa Lilith.....	178
Gambar 4.40 Eksplorasi Warna Lilith	178
Gambar 4.41 Eksplorasi Sketsa Penjudi Handal.....	179
Gambar 4.42 Eksplorasi Warna Penjudi Handal.....	180
Gambar 4.43 Desain Karakter Lilith dan dua Penjudi Handal	181
Gambar 4.44 Eksplorasi Sketsa Tuan Peternak	182
Gambar 4.45 Eksplorasi Warna Tuan Peternak	183
Gambar 4.46 Eksplorasi Sketsa Pelayan.....	183
Gambar 4.47 Eksplorasi Warna Pelayan.....	184
Gambar 4.48 Desain Karakter Tuan Peternak dan Pelayan	185
Gambar 4.49 <i>Sprite</i> Emosi Karakter Pendukung	186
Gambar 4.50 Referensi Ilustrasi CG	187
Gambar 4.51 Proses Ilustrasi CG Si Bungsu Mendorong Ayahnya	188
Gambar 4.52 Proses Ilustrasi CG Tangan Si Bungsu Diludahi Lilith.....	189
Gambar 4.53 Proses Ilustrasi CG Tangan Si Bungsu Mengambil Ampas.....	190
Gambar 4.54 Proses Ilustrasi CG Si Bungsu Dipukul oleh Tuan Peternak	191
Gambar 4.55 Proses Ilustrasi CG <i>Portrait</i> Pertobatan dan Penyesalan	192
Gambar 4.56 Proses Ilustrasi CG Dipeluknya Si Bungsu oleh Sang Ayah	193

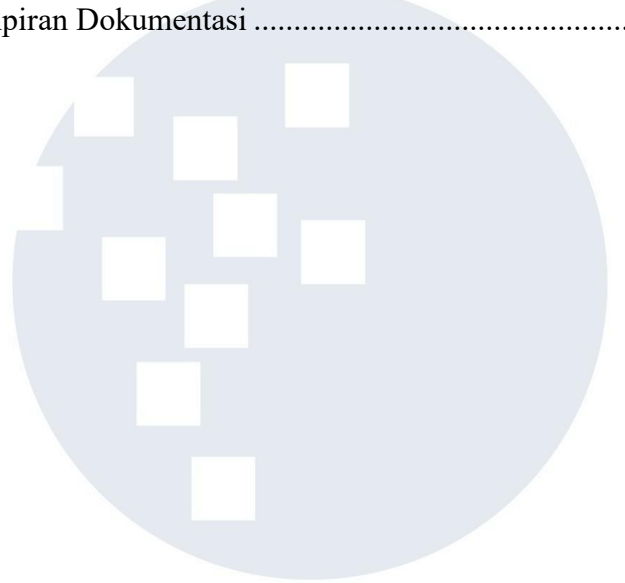
Gambar 4.57 Referensi Ilustrasi Latar	194
Gambar 4.58 Proses Ilustrasi Latar Ruang Ayah di Pagi Hari dan Malam Hari	195
Gambar 4.59 Proses Ilustrasi Latar Gerbang Rumah Ayah di Pagi Hari.....	196
Gambar 4.60 Proses Ilustrasi Latar Jalan Pergi dan Pulangnya Si Bungsu	197
Gambar 4.61 Proses Ilustrasi Latar Kota di Siang dan Malam Hari.....	198
Gambar 4.62 Proses Ilustrasi Latar Pesta Malam	199
Gambar 4.63 Proses Ilustrasi Latar Kandang Babi	200
Gambar 4.64 Referensi <i>User Interface</i> Desain	201
Gambar 4.65 Referensi Logo	202
Gambar 4.66 Proses Perancangan Logo.....	202
Gambar 4.67 <i>Wireframing Figma</i>	203
Gambar 4.68 Proses Perancangan Ikon dan Aset.....	204
Gambar 4.69 Proses Perancangan Elemen Dasar UI	205
Gambar 4.70 Tampilan Varian Kekayaan Si Bungsu	206
Gambar 4.71 Desaun <i>User Interface</i> dari <i>Low-Fidelity</i> Menjadi <i>High-Fidelity</i>	207
Gambar 4.72 Desain <i>User Interface</i> Halaman Utama	208
Gambar 4.73 Desain <i>User Interface</i> Permainan Visual Novel	209
Gambar 4.74 Desain User Interface Permainan Interaktif dan Galeri	209
Gambar 4.75 Proses Perancangan <i>Instagram Reels Ads</i>	211
Gambar 4.76 <i>Mockup Layar Instagram Reels Ads</i>	212
Gambar 4.77 Stiker Digital <i>GILDED</i> Versi Generasi Z	213
Gambar 4.78 <i>Prototype Day</i>	214
Gambar 4.79 Perbaikan <i>Landing Page</i> Setelah <i>Alpha Test</i>	229
Gambar 4.80 Perbaikan Tampilan UI <i>Dialog</i> Setelah <i>Alpha Test</i>	230
Gambar 4.81 Perbaikan Minor Setelah <i>Alpha Test</i>	231
Gambar 4.82 <i>Beta Test</i> dengan Sebastian Benaya	233
Gambar 4.83 <i>Beta Test</i> dengan Jade Charlotte	235
Gambar 4.84 <i>Beta Test</i> dengan Benedict	236
Gambar 4.85 Logo <i>GILDED: PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG</i>	238
Gambar 4.86 Karakter Si Bungsu	241
Gambar 4.87 Karakter Sang Ayah	242
Gambar 4.88 Karakter Kakak Sulung	244
Gambar 4.89 Karakter Lilith	245
Gambar 4.90 Karakter Penjudi Handal 1 dan 2	246
Gambar 4.91 Karakter Tuan Peternak.....	247
Gambar 4.92 Karakter Pelayan	249
Gambar 4.93 Latar Rumah Ayah Pagi dan Malam	250
Gambar 4.94 Latar Gerbang Rumah Pagi dan Sore	252
Gambar 4.95 Latar Jalanan Pagi dan Sore	253
Gambar 4.96 Latar Kota Siang dan Malam	254
Gambar 4.97 Latar Pesta	256
Gambar 4.98 Latar Kandang Babi	257
Gambar 4.99 Aset <i>Mini-Games</i>	258

Gambar 4.100 Aset UI <i>Visual Novel</i> dan <i>Landing Page</i>	259
Gambar 4.101 Contoh Hierarchy UI dan Penempatan Dialog Textbox	260
Gambar 4.102 CG Mendorong Ayah	261
Gambar 4.103 CG Diludahi Lilith	262
Gambar 4.104 CG Mengambil Ampas Babi	263
Gambar 4.105 CG Dipukulnya Si Bungsu oleh Tuan Peternak.....	264
Gambar 4.106 CG Potret Si Bungsu Bertobat	265
Gambar 4.107 CG Pelukan Ayah.....	266
Gambar 4.108 Tampilan Cover Halaman Utama.....	267
Gambar 4.109 <i>Grid</i> Lima Kolom di Halaman Utama.....	268
Gambar 4.110 Tampilan Keseluruhan Desain Ui Landing Page	269
Gambar 4.111 Tampilan UI <i>in-game Visual Novel</i>	270
Gambar 4.112 Contoh Adegan Imersi Naratif	272
Gambar 4.113 Tampilan Permainan Pemborosan Si Bungsu	273
Gambar 4.114 Tampilan Permainan Rintangan Layangan dan Pacuan Unta	274
Gambar 4.115 Tampilan Permainan Pilihan Ganda Pertobatan Si Bungsu.	276
Gambar 4.116 Media Sekunder <i>Instagram Reels Ads</i>	277
Gambar 4.117 Media Sekunder Stiker Digital	279



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Hasil Persentase Turnitin	291
Lampiran 2 Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	294
Lampiran 3 Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	297
Lampiran 4 Lampiran Hasil Kuesioner	307
Lampiran 5 Lampiran Transkrip Wawancara	328
Lampiran 6 Lampiran Dokumentasi	403



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA