

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI
ANCAMAN *DEEPPAKE PORN* DI MEDIA SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Cecilia Nathania Christanto

00000069518

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

**PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI
ANCAMAN *DEEPPAKE PORN* DI MEDIA SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Cecilia Nathania Christanto

00000069518

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cecilia Nathania Christanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069518
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI ANCAMAN *DEEFAKE PORN* DI MEDIA SOSIAL

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, 11 Desember 2025



(Cecilia Nathania Christanto)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cecilia Nathania Christanto
NIM : 00000069518
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI
ANCAMAN *DEEPPFAKE PORN* DI MEDIA SOSIAL**

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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Cecilia Nathania Christano)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI ANCAMAN *DEEPFAKE PORN* DI MEDIA SOSIAL

Oleh

Nama Lengkap : Cecilia Nathania Christanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069518

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
03119037807/ 023902

Penguji

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

Pembimbing

Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Cecilia Nathania Christanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069518
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *VISUAL NOVEL*
MENGENAI ANCAMAN *DEEPFAKE*
PORN DI MEDIA SOSIAL**

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, 11 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Cecilia Nathania Christanto)

* 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

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Visual Novel* mengenai Ancaman *Deepfake Porn* di Media Sosial” dengan lancar. Proposal ini disusun sebagai salah satu pra-syarat untuk mengikuti tugas akhir pada program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk mencapai gelar Sarjana (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Selama pengerjaan proposal Tugas Akhir, penulis mendapatkan kesempatan untuk belajar lebih mendalam mengenai topik yang diangkat dengan adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini, dengan penuh rasa hormat, penulis berterima 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Wida Arioka dari Awes Kekerasan Berbasis Gender Online (Awes KBGO) sebagai narasumber ahli yang telah memberikan penulis wawasan mengenai topik perancangan dari sudut pandang tenaga praktisi.
6. Yanuar Lurisa Aldio, S. Psi., dari *Student Support* Universitas Multimedia Nusantara sebagai narasumber ahli yang telah memberikan penulis wawasan mengenai topik perancangan dari sudut pandang tenaga profesional.
7. Gracia Eunike Dameria Gultom, Jessica Liandra, Jocelyn Klementina, Kezia Aurelia Sulisty Putri, dan Monica Vierin Pasma sebagai peserta FGD yang telah memberikan penulis wawasan mengenai topik perancangan dari sudut pandang masyarakat umum.

8. Angeline yang telah memberikan penulis wawasan baru mengenai hasil perancangan.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis menantikan masukan berupa kritik dan saran yang dapat membantu penulis pada penulisan karya lainnya di masa mendatang. Semoga perancangan tugas akhir ini dapat menyumbangkan kontribusi nyata yang positif berupa pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Akhir kata, semoga perancangan tugas akhir ini juga mampu menjadi sumber inspirasi bagi para pembaca maupun peneliti lainnya yang memiliki kertertarikan serupa.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Cecilia Nathania Christanto)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *VISUAL NOVEL* MENGENAI ANCAMAN

DEEPFAKE PORN DI MEDIA SOSIAL

(Cecilia Nathania Christanto)

ABSTRAK

Dalam beberapa tahun terakhir, kemudahan dalam mengakses dan menggunakan teknologi *artificial intelligence* mendorong munculnya sebuah tren dalam penyalahgunaan teknologi *deepfake* untuk menghasilkan konten pornografi di media sosial. Tren tersebut diungkapkan lebih menargetkan perempuan dibandingkan laki-laki sebab melekatnya stigma negatif yang memposisikan perempuan sebagai objek eksploitasi seksual. Walaupun ancaman beserta dengan penanganannya sudah diinformasikan kepada publik melalui media sosial, namun, sebagian besar korban masih merasa takut, bingung, dan cenderung mengambil langkah mundur ketika menghadapi isu. Kondisi ini secara tidak langsung dapat menciptakan efek berkelanjutan berupa terancamnya keamanan penggunaan media sosial bagi publik maupun korban. Berdasarkan isu tersebut, perancangan *visual novel* ditujukan untuk mengisahkan perjalanan proses perlawanan ancaman dengan adanya bantuan dari masyarakat sekitar melalui sudut pandang yang berbeda-beda, namun, difokuskan pada sudut pandang korban. *Visual novel* sebagai media yang mewajibkan partisipasi aktif target audiens secara tidak langsung mampu membuat target audiens secara perlahan belajar mengenai isu yang terjadi. Metodologi perancangan yang digunakan adalah teori *design thinking* oleh Landa yang membantu penulis merancang *visual novel* yang solutif dan relevan dengan target audiens. Perancangan menggunakan metode penelitian *mixed methods* dengan pengumpulan data melalui kuesioner, observasi, wawancara, studi referensi, dan studi literatur. *Visual novel* menghasilkan media sekunder berupa *social media posts* dan *stickers*. Melalui *beta test* yang dilaksanakan dengan observasi dan wawancara, dapat dilihat bahwa hasil perancangan sudah cukup efektif dan relevan bagi pengguna aktif media sosial.

Kata kunci: *visual novel*, *deepfake porn*, media sosial

VISUAL NOVEL DESIGN ABOUT THE THREAT OF DEEPFAKE PORN ON SOCIAL MEDIA

(Cecilia Nathania Christanto)

ABSTRACT (English)

In recent years, the ease of accessing and using artificial intelligence has encouraged the emergence of a trend of misusing deepfake technology to produce pornographic content on social media. The trend has been reported to target women more than men due to the negative stigma that positions women as sexual objects. Although the threat and its handling have been communicated to the public through social media, most victims still feel afraid, confused, and tend to withdraw when confronted with the issue. This situation can indirectly create a lasting effect, threatening the safety of social media users for both the public and victims. Based on this issue, the visual novel design aims to tell the story of the journey of the process of fighting threats with the help of the surrounding community through different points of view, however, it is focused on the victim's point of view.. Visual novel as a medium that require active participation from the target audience can indirectly help them learn about the issue. The design methodology used is Landa's design thinking theory, which helped the author create a visual novel that is solution-oriented and relevant to the target audience. The design employed a mixed methods research methodology, collecting data through questionnaires, observations, interviews, reference studies, and literature reviews. The visual novel produced secondary media in the form of social media posts and stickers. A beta test conducted through observations and interviews demonstrated that the design was effective and relevant to active social media users.

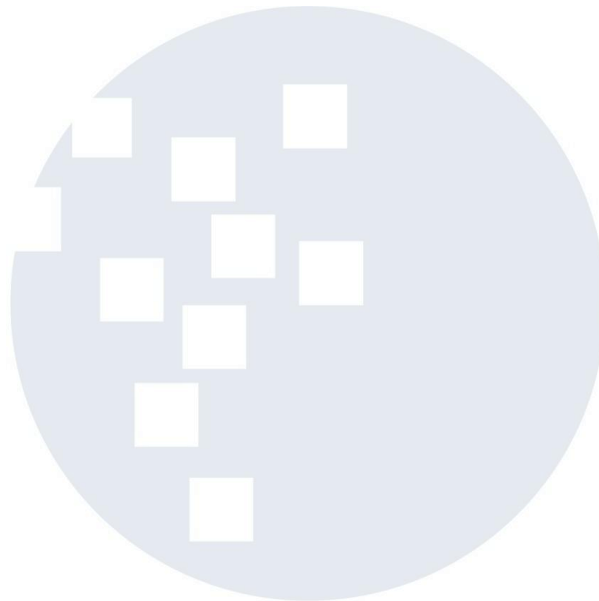
Keywords: *visual novel, deepfake porn, social media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Visual Novel</i>	5
2.1.1 <i>Genre Design</i>	5
2.1.2 <i>Formal Elements Design</i>	11
2.1.3 <i>Retorika Visual</i>.....	13
2.1.4 <i>Character Design</i>	15
2.1.5 <i>Environment Design</i>	22
2.1.6 <i>User Interface Design</i>	22
2.1.7 <i>Sound Effects Design</i>	27
2.1.8 <i>Prinsip Visual Storytelling</i>	28
2.1.9 <i>Storytelling</i>.....	32
2.1.10 <i>Strategi Edukasi</i>	35

2.2	Komik.....	40
2.3	<i>Deepfake</i>	43
2.3.1	Ancaman Terhadap Perempuan.....	43
2.3.2	Relasi dengan Media Sosial.....	44
2.3.3	Dampak Ancaman <i>Deepfake Porn</i>	45
2.3.4	Hukum yang Berlaku.....	45
2.4	Penelitian yang Relevan	47
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		53
3.1	Subjek Perancangan	53
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan.....	57
3.3.1	Observasi.....	58
3.3.2	Wawancara	58
3.3.3	<i>Focus Group Discussion</i>	61
3.3.4	Kuesioner	62
3.3.5	Studi Referensi	68
3.3.6	Studi Eksisting.....	68
3.3.7	Studi Literatur.....	68
3.3.8	<i>Beta Test</i>	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN		70
4.1	Hasil Perancangan	70
4.1.1	<i>Emphatize</i>	70
4.1.2	<i>Define</i>	118
4.1.3	<i>Ideate</i>	123
4.1.4	<i>Prototype</i>	133
4.1.5	<i>Test</i>	168
4.2	Pembahasan Perancangan	182
4.2.1	<i>Plan Beta Test</i>	182
4.2.2	Analisis <i>Beta Test</i>	184
4.2.3	Analisis <i>Visual Novel</i>	190
4.2.4	Anggaran.....	199

BAB V PENUTUP.....	201
5.1 Simpulan	201
5.2 Saran	202
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	47
Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan Kuesioner	62
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden	75
Tabel 4.2 Usia Responden.....	76
Tabel 4.3 Domisili Responden.....	76
Tabel 4.4 Lama Penggunaan Media Sosial	77
Tabel 4.5 Platform Media Sosial yang Sering digunakan.....	78
Tabel 4.6 Pengetahuan mengenai Teknologi <i>Deepfake</i>	78
Tabel 4.7 Pemahaman mengenai Teknologi <i>Deepfake</i>	79
Tabel 4.8 Pengalaman Menemukan Konten <i>Deepfake</i>	80
Tabel 4.9 Tingkat Keberhasilan Identifikasi Video <i>Deepfake</i>	81
Tabel 4.10 Tingkat Keberhasilan Identifikasi Gambar <i>Deepfake</i>	81
Tabel 4.11 Cara Identifikasi Konten <i>Deepfake</i>	76
Tabel 4.12 Skala Likert Korban <i>Deepfake</i> Secara Umum	83
Tabel 4.13 Motif Pelaku Menghasilkan <i>Deepfake Porn</i>	84
Tabel 4.14 Perasaan terhadap <i>Deepfake Porn</i>	85
Tabel 4.15 Langkah saat Menemukan <i>Deepfake Porn</i>	86
Tabel 4.16 Skala Likert Ancaman <i>Deepfake Porn</i>	88
Tabel 4.17 Pengalaman Bermain <i>Visual Novel</i>	90
Tabel 4.18 Preferensi <i>Visual Novel</i>	91
Tabel 4.19 Tabel SWOT “Brave Together”.....	106
Tabel 4.20 Tabel SWOT “Puurfect Tale”	110
Tabel 4.21 Tabel SWOT “The Boat”	112
Tabel 4.22 Tabel SWOT “Your Letter”	115
Tabel 4.23 Tabel SWOT Artikel <i>Website</i> Tempo.....	116
Tabel 4.24 Rangkuman <i>Storyline</i> Setiap Karakter	138
Tabel 4.25 <i>Content Planning Feeds</i> Instagram.....	161
Tabel 4.26 Perhitungan Skala Likert <i>Section</i> Interaktivitas.....	169
Tabel 4.27 Perhitungan Skala Likert <i>Section</i> Desain Visual	171
Tabel 4.28 Perhitungan Skala Likert <i>Section</i> Desain Karakter.....	173
Tabel 4.29 Perhitungan Skala Likert <i>Section</i> Desain <i>Background</i>	174
Tabel 4.30 Perhitungan Skala Likert <i>Section</i> Konten Cerita	175
Tabel 4.31 Indikator Observasi <i>Beta Test</i>	182
Tabel 4.32 Anggaran.....	200

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Visual Novel Kinetic</i> “A Love Colored Blackbird”	6
Gambar 2.2 <i>Visual Novel Hybrid</i> “Puurfect Tale”	7
Gambar 2.3 <i>Visual Novel Romance</i> “Mystic Messenger”	8
Gambar 2.4 <i>Visual Novel Stat Raising</i> “Royal Alchemist”	9
Gambar 2.5 <i>Visual Novel Dating Sims</i> “Always Remember Me”	9
Gambar 2.6 <i>Visual Novel Mobile</i> “Florence”	10
Gambar 2.7 Garis dalam “EDDA Cafe”	11
Gambar 2.8 Bentuk <i>Representational</i> dalam “EDDA Cafe”	12
Gambar 2.9 Siluet Karakter “Doki-Doki Literature Club”	15
Gambar 2.10 Analisa Bentuk Karakter “Tasokare Hotel”	16
Gambar 2.11 Bahasa Tubuh Karakter “Puurfect Tale”	17
Gambar 2.12 Ekspresi Wajah Karakter “Steins; Gate”	19
Gambar 2.13 Warna Dingin dan Hangat “Steins; Gate”	20
Gambar 2.14 Perbandingan Desain Karakter Tokoh Utama	21
Gambar 2.15 Latar Belakang & Karakter “Tasokare Hotel”	22
Gambar 2.16 Tipografi <i>Sans Serif</i> “Danganronpa...”	24
Gambar 2.17 Tipografi <i>Script</i> “EDDA Cafe”	25
Gambar 2.18 <i>Computer Graphics</i> “Tasokare Hotel”	27
Gambar 2.19 <i>Clarity</i> dalam “Steins; Gate”	29
Gambar 2.20 <i>Realism</i> dalam “Doki-Doki Literature Club”	30
Gambar 2.21 <i>Dynamic</i> dalam “Tasokare Hotel”	31
Gambar 2.22 <i>Continuity</i> dalam “The Boat”	32
Gambar 2.23 <i>Teaching Through Choices</i> “Slay...”	35
Gambar 2.24 <i>Teaching Through Mini-Games</i> “Her...”	36
Gambar 2.25 <i>Teaching Through Scripted Sequences</i> “Grey...”	37
Gambar 2.26 <i>Teaching Through Exploration</i> “Tasokare Hotel”	38
Gambar 2.27 <i>Puzzle</i> pada Eksplorasi “Tasokare Hotel”	38
Gambar 2.28 <i>Panel</i> “Florence”	41
Gambar 2.29 <i>Bubble Text</i> “Puurfect Tale”	42
Gambar 4.1 Penyalahgunaan <i>Deepfake</i> di Telegram	71
Gambar 4.2 Penyalahgunaan <i>Deepfake</i> di TikTok	72
Gambar 4.3 Penyalahgunaan <i>Deepfake</i> di WhatsApp	73
Gambar 4.4 Kompilasi Pelaporan Kasus <i>Deepfake</i> di X	74
Gambar 4.5 <i>Focus Discussion Group</i>	93
Gambar 4.6 Wawancara dengan Awak KBGO	97
Gambar 4.7 Wawancara dengan Konselor	100
Gambar 4.8 Strategi Edukasi “Brave Together”	104
Gambar 4.9 Narasi Cerita “Brave Together”	105

Gambar 4.10 Desain Karakter “Brave Together”	105
Gambar 4.11 Konten Berbayar “Puurfect Tale”	108
Gambar 4.12 <i>Chapter</i> “Puurfect Tale”	109
Gambar 4.13 <i>Chapter</i> “The Boat”	111
Gambar 4.14 Interaktivitas “The Boat”	111
Gambar 4.15 Interaktivitas “Your Letter”	113
Gambar 4.16 Tipografi & Panduan <i>Icon</i> “Your Letter”	114
Gambar 4.17 <i>User Persona</i> Primer	121
Gambar 4.18 <i>User Persona</i> Sekunder	122
Gambar 4.19 Logo Awas KBGO	123
Gambar 4.20 <i>Mindmap</i>	124
Gambar 4.21 <i>Moodboard</i>	129
Gambar 4.22 <i>Color Palette Visual Novel</i>	130
Gambar 4.23 <i>Reference Board</i> Gaya Visual	131
Gambar 4.24 <i>Reference Board Character Designs</i>	131
Gambar 4.25 Tipografi <i>Visual Novel</i>	132
Gambar 4.26 Eksplorasi Kasar Logo	134
Gambar 4.27 Proses Digitalisasi Logo	135
Gambar 4.28 Panduan Warna Logo	136
Gambar 4.29 <i>Flowchart Visual Novel</i>	147
Gambar 4.30 <i>Isometric Grid</i> dan Sketsa <i>Storyboard</i>	149
Gambar 4.31 Proses Pengembangan <i>Artstyle</i>	151
Gambar 4.32 Proses Pengembangan <i>Artstyle</i> Karakter	152
Gambar 4.33 Hasil Akhir Pengembangan <i>Artstyle</i> Karakter	153
Gambar 4.34 Desain Karakter Rin	153
Gambar 4.35 Desain Karakter Aia	154
Gambar 4.36 Desain Karakter El	155
Gambar 4.37 Desain Karakter Rick	155
Gambar 4.38 Desain Karakter Ian	156
Gambar 4.39 Pengembangan <i>Artstyle</i> pada <i>Environment</i>	157
Gambar 4.40 <i>Button Visual Novel</i>	158
Gambar 4.41 <i>Layout Panel Visual Novel</i>	158
Gambar 4.42 <i>Gameplay Prototype Figma Visual Novel</i>	160
Gambar 4.43 <i>Layout Feeds Instagram</i>	165
Gambar 4.44 Hasil Akhir <i>Feeds Instagram</i>	166
Gambar 4.45 Sketsa Kasar <i>Sticker</i>	166
Gambar 4.46 Hasil Akhir <i>Sticker</i>	167
Gambar 4.47 <i>Layout Story Ads Instagram</i>	167
Gambar 4.48 <i>Prototype Day</i>	169
Gambar 4.49 Revisi dan Penambahan Desain Tombol	176

Gambar 4.50 Penambahan Panduan dan Revisi Interaksi.....	177
Gambar 4.51 Revisi Desain Semiotika	178
Gambar 4.52 Penambahan Ilustrasi Bergerak.....	179
Gambar 4.53 Revisi Aksesoris Karakter Aia dan Ilustrasi... ..	179
Gambar 4.54 Revisi Narasi Cerita	180
Gambar 4.55 Penambahan Konten Cerita.....	181
Gambar 4.56 <i>Beta Test</i> dengan Kezia	185
Gambar 4.57 <i>Beta Test</i> dengan Jessica	187
Gambar 4.58 <i>Beta Test</i> dengan Angeline.....	188
Gambar 4.59 Analisis Panel.....	191
Gambar 4.60 Analisis Bentuk Semiotika	192
Gambar 4.61 Analisis Tipografi.....	194
Gambar 4.62 Analisis <i>Character Design</i>	195
Gambar 4.63 Analisis <i>Environment Design</i>	196
Gambar 4.64 Analisis <i>Computer Graphics</i>	197
Gambar 4.65 Analisis <i>Icon</i> dan Tombol	198
Gambar 4.66 Analisis Media Sekunder	199



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wida.....	xlvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Yanuar.....	xlvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Gratia.....	xlviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Jessica.....	xlx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Jocelyn.....	l
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Kezia.....	li
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Vierin.....	lii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Angeline.....	liii
Lampiran <i>Consent Form</i>	liv
Lampiran Hasil Kuesioner Riset.....	lv
Lampiran Transkrip Wawancara Awas KBGO.....	lviii
Lampiran Transkrip Wawancara Konselor.....	lxvii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxxviii

