

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**Perancangan Visual Novel Kampanye Edukasi
Khasiat Teh Herbal untuk Remaja Putri**



KARYA DESAIN

Oleh

Audrey Lia Wardhani

NIM: 1812500024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

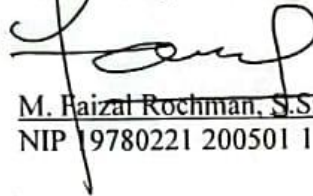
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN VISUAL NOVEL KAMPANYE EDUKASI KHASIAT TEH HERBAL UNTUK REMAJA PUTRI diajukan oleh Audrey Lia Wardhani, NIM 1812500024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada 26 Juni 2023.

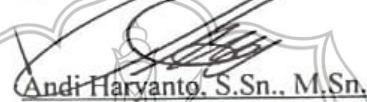
Pembimbing I



M. Haizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

Pembimbing II



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

Cognate



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena dengan izin dan karunia-Nya, perancangan tugas akhir "Perancangan Visual Novel Kampanye Edukasi Khasiat Teh Herbal untuk Remaja Putri" ini dapat diselesaikan dengan baik walau ada sedikit hambatan namun dapat teratasi dengan kehendak-Nya sehingga perancangan visual novel ini dapat diselesaikan untuk memenuhi mata kuliah Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Walau masih jauh dari kata sempurna, perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca untuk mendapatkan ilmu terkait perancangan serupa.



Yogyakarta, 12 Juni 2023

Audrey Lia Wardhani

UCAPAN TERIMA KASIH

Banyak pihak yang berkontribusi dibalik perancangan ini, tanpa pihak-pihak terkait, perancangan ini mungkin tidak dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Bapak Muhammad Faizal, S.Sn., MT, selaku dosen pembimbing I tanpa arahan beliau pada proses berkarya, perancangan ini tidak akan bisa selesai dengan baik.
2. Bapak Andi Haryanto S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II dengan bimbingan beliau, terutama pada kepenulisan dan penceritaan, perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali yang sudah membimbing dan memberikan arahan terutama pada bidang akademik kampus sejak awal perkuliahan.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku kaprodi program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia.
5. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Gajaloka dan Ibu Ri Andriani selaku orang tua yang sudah memberikan support dan fasilitas sehingga perancang dapat menyelesaikan studi dengan baik.
7. Nenek Sri Swarningsih dan Kakek Kusnendar selaku wali yang sudah merawat perancang sejak bayi hingga sekarang.
8. Om Hanggara dan Lanang Danaswara yang sudah membantu memberikan tempat tinggal yang kondusif dan aman selama perancangan.
9. Meifira Arini Pitaloka selaku adik perancang yang tidak hentinya memberikan support dan dukungan juga perawatan ketika perancang jatuh sakit ketika melakukan perancangan.
10. Mahesa Bintang Lazuardy yang sudah membuatkan musik untuk kepentingan perancangan juga membantu support mental sejak awal perkuliahan, terutama ketika perancangan berlangsung.
11. Saskia Fachrandina dan Baiq Maya Zita Aulia selaku penghuni grup AIB yang selalu memberikan support mental dan menguatkan satu sama lain sejak

SMP hingga sama-sama menjadi pejuang skripsi.

12. Seluruh *crew* Prau Layar yang telah menemani semenjak masuk ISI dan menjadi teman berjuang bersama-sama hingga akhir. Juga anggota member grup Koalisi TA yang membantu selama sidang dan pameran berlangsung.
13. Edeng, Nyuks dan Fsh selaku anak server 4gemink yang menemani dan menghibur ketika perancang mulai *burnout*.
14. Cirak sebagai sepupu yang turut serta menampung keluh kesah selama perancangan berlangsung.
15. Seluruh mutual di twitter yang sudah membantu menyebarkan survei untuk membantu kelancaran perancangan.
16. Seluruh penghuni server discord Ngocah-NgOCeh, OCS BASE, Artist's Base, dan UKM Oricon ISIIYK yang sudah membantu menjadi responden dalam survei untuk kelangsungan perancangan.
17. Seluruh member Seventeen, Plave dan TeSTAR yang sudah memberikan hiburan dan musik yang menemani perancang selama melakukan perancangan.

Perancangan ini tidak akan selesai tanpa adanya campur tangan dari pihak-pihak di atas, selebihnya banyak pihak yang tidak bisa disebutkan satu-satu karena terlalu banyak. Sekali lagi perancang mengucapkan terima kasih banyak karena dengan adanya pihak-pihak terkait, perancang dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik.

PERANCANGAN VISUAL NOVEL EDUKASI KHASIAT TEH HERBAL UNTUK REMAJA PUTRI

Audrey Lia Wardhani

ABSTRAK

Menjadi cantik merupakan impian semua wanita tidak terkecuali remaja putri. Namun banyak keterbatasan yang dimiliki oleh remaja malah mengantarkan mereka pada solusi yang memiliki efek negatif. Teh herbal menjadi salah satu opsi solusi yang tidak memiliki efek negatif, sebab tidak meninggalkan efek ketergantungan dan harga yang lebih terjangkau. Untuk menyampaikan pesan ini, visual novel dipilih sebagai media untuk mengedukasi remaja-remaja ini, terutama dengan maraknya game otome di kalangan remaja putri pada era ini, dengan cerita yang menarik secara narasi dan karakter yang menarik secara visual bagi demografis remaja putri. Metode analisis yang digunakan pada perancangan visual novel ini adalah 5W + 1H. Visual novel akan menceritakan tentang kehidupan remaja putri dan keluh kesah yang mereka rasakan terkait kesehatan dan kecantikan mereka.

Kata kunci : Visual novel, teh, game edukasi, herbal, khasiat

***VISUAL NOVEL AS AN EDUCATION MEDIA OF HERBAL TEA FOR
TEENAGE GIRLS***

Audrey Lia Wardhani

ABSTRACT

Having a beautiful appearance is a dream of all women not excluding the teenage girls. But, with all the limitation that a teenager have, it more often than not lead them to a solution that comes with a negative side effects. Herbal tea is one of the solution to female beauty that doesn't come with a negative effect, the reason being it will not leave any addictive effects and more light on the price. To spread this message, visual novel is chosen as a media for educating these teenage girls, especially with how otome games are one of the trending genre of games among the teenage girl demographic, with interesting story driven narrative and visually appealing character. The analysis method that is being used for this project is 5W + 1H. The visual novel will tell a story about the life of some teenage girls and their struggles regarding their health and beauty.

Keywords : Visual novel, tea, educational games, herb, benefit

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Manfaat Perancangan.....	4
E. Tinjauan Pustaka.....	4
F. Metode Perancangan - Consumer Journey.....	5
G. Metode Analisis Data.....	5
H. Skematik Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	7
A. Kajian Objek.....	7
B. Landasan Teori.....	11
C. Visual Novel sebagai media informasi.....	14
D. Analisis Data.....	18
BAB III KONSEP DESAIN.....	22
A. Konsep Kreatif.....	22
B. Strategi Media.....	24
C. Strategi Visual.....	26
D. Konsep Visual Novel.....	41
E. Storyline.....	42
BAB IV VISUALISASI.....	82
A. Studi Visual.....	82
B. Produksi Visual Novel.....	119
C. Media Pendukung.....	120
BAB V PENUTUP.....	122

A. Kesimpulan	122
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prolog	46
Tabel 3.2 Chapter 1	52
Tabel 3.3 Chapter 2	56
Tabel 3.4 Chapter 3	63
Tabel 3.5 Chapter 4	69
Tabel 3.6 Chapter 5	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Ending</i> Dalam Game Mystic Messenger.....	25
Gambar 3.2 Dialog Dalam Game NU:Carnival	25
Gambar 3.3 UI Pada Game Tears of Themis	25
Gambar 3.4 Layout Kartu Tarot Ala Art Nouveau	26
Gambar 3.5 Sampul Manhwa 50 Tea Recipes From The Duchess	27
Gambar 3.6 Potongan Manhwa I'll Hide My Brother First	27
Gambar 3.7 Ilustrasi Langit Bertema Lautan	28
Gambar 3.8 Palet Warna.....	28
Gambar 3.9 Font ChocolateBox.....	28
Gambar 3.10 Font Almendra.....	29
Gambar 3.11 Font Alice.....	29
Gambar 3.12 Suasana Kelas Akademi Sihir	30
Gambar 3.13 Jalanan Kota di Eropa	30
Gambar 3.14 Taman Air Mancur	31
Gambar 3.15 Ilustrasi Sampul Cangkir Teh dan Teko	33
Gambar 3.16 Referensi Seragam Sekolah Fantasi	35
Gambar 3.17 Referensi Baju Rosaleia dan Tante	36
Gambar 3.18 Warna dan Motif Baju Rosaleia	36
Gambar 3.19 Twisted Treeline.....	37
Gambar 4.1 Sketsa dan Referensi Karakter Rosaleia	82
Gambar 4.2 Final Karakter Rosaleia	82
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Aulia	83
Gambar 4.4 Final Karakter Aulia	83
Gambar 4.5 Ekspresi Karakter Aulia	84
Gambar 4.6 Sketsa Karakter Maya	84
Gambar 4.7 Final Karakter Maya	85
Gambar 4.8 Ekspresi Karakter Maya	85
Gambar 4.9 Sketsa Karakter Zeeta	86
Gambar 4.10 Final Karakter Zeeta	86
Gambar 4.11 Ekspresi Karakter Zeeta	87
Gambar 4.12 Sketsa Karakter Estelle	87

Gambar 4.13 Final Karakter Estelle	88
Gambar 4.14 Sketsa Karakter Jessica	88
Gambar 4.15 Final Karakter Jessica	89
Gambar 4.16 Sketsa Karakter Tante	89
Gambar 4.17 Final Karakter Tante).....	90
Gambar 4.18 Sketsa Musuh Flower Fairy	91
Gambar 4.19 Final Musuh Flower Fairy	91
Gambar 4.20 Sketsa Musuh Pohon Kobong	92
Gambar 4.21 Final Musuh Pohon Kobong	92
Gambar 4.22 Sketsa Jalanan Kota).....	93
Gambar 4.23 Render Jalanan Kota	93
Gambar 4.24 Final Jalanan Kota).....	94
Gambar 4.25 Sketsa Ruang Kelas	95
Gambar 4.26 Render Ruang Kelas	95
Gambar 4.27 Final Ruang Kelas	96
Gambar 4.28 Sketsa Dapur	97
Gambar 4.29 Render Dapur	97
Gambar 4.30 Final Dapur	98
Gambar 4.31 Sketsa Meja Teh	99
Gambar 4.32 Final Meja Teh.....	99
Gambar 4.33 Sketsa Taman Si Penyihir).....	100
Gambar 4.34 Final Taman Si Penyihir	100
Gambar 4.35 Sketsa Loading Screen	101
Gambar 4.36 Final Loading Screen	101
Gambar 4.37 Sketsa Main Menu	102
Gambar 4.38 Final Main Menu	102
Gambar 4.39 Sketsa Galeri	103
Gambar 4.40 Final Galeri	103
Gambar 4.41 Profil Karakter	104
Gambar 4.42 Sketsa Game Interface).....	104
Gambar 4.44 Final Game Interface	105
Gambar 4.45 Sketsa Pause	106

Gambar 4.46 Final Pause	106
Gambar 4.47 Sketsa Inventory	107
Gambar 4.48 Icon Inventory	107
Gambar 4.49 Final Inventory	108
Gambar 4.50 Sketsa Item Deskripsi	108
Gambar 4.51 Final Inventory Item Sudah Ditambahkan	109
Gambar 4.52 Final Inventory Item Belum Ditambahkan	109
Gambar 4.53 Sketsa Question Interface)	110
Gambar 4.54 Final Question Interface	110
Gambar 4.55 Sketsa CG "Kemunculan Penyihir"	111
Gambar 4.56 Final CG "Kemunculan Penyihir"	111
Gambar 4.57 Sketsa CG "Pesta Dimulai"	112
Gambar 4.58 Final CG "Pesta Dimulai"	112
Gambar 4.59 Sketsa CG " <i>Good Ending</i> "	113
Gambar 4.60 Final CG " <i>Good Ending</i> "	113
Gambar 4.61 Sketsa CG " <i>Bad Ending</i> "	114
Gambar 4.62 Final CG " <i>Bad Ending</i> "	114
Gambar 4.63 Sketsa Sampul Game	115
Gambar 4.64 Ilustrasi Sampul Game	115
Gambar 4.65 Gambar Sampul Final	116
Gambar 4. 66 Alur Prolog	117
Gambar 4.67 Explorasi Logo Title	118
Gambar 4.68 Sketch Terpilih Logo Title	118
Gambar 4.69 Final Logo Title	118
Gambar 4.70 Mensortir Asset Gambar ke Figma	119
Gambar 4.71 Menyusun Layout Pada Frame Figma)	119
Gambar 4.72 Proses Flow Prototyping Figma	120
Gambar 4.73 Website Carrd Untuk Mendownload Game	121
Gambar 4.74 Akun Twitter	121

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Bagan Sistematika Perancangan.....	6
Bagan 3.1 Bagan Struktur Cerita Prolog.....	76
Bagan 3.2 Bagan Struktur Cerita Chapter 1.....	77
Bagan 3.3 Bagan Struktur Cerita Chapter 2.....	78
Bagan 3.4 Bagan Struktur Cerita Chapter 3.....	79
Bagan 3. 5 Bagan Struktur Cerita Chapter 4.....	80
Bagan 3.6 Bagan Struktur Cerita Chapter 5.....	81



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja putri pada umumnya memiliki dorongan besar untuk ingin terlihat cantik seperti standar kecantikan yang kulitnya putih mulus dan langsing. Namun untuk mencapai standar kecantikan diperlukan biaya yang mahal, harga *skincare* yang tidak murah tentu tidak dapat dijangkau oleh sebagian besar remaja putri, selain itu tidak semua *skincare* bagus untuk kulit remaja putri yang masih muda. Kemudian iklan-iklan mengenai pil pelangsing badan, krim pemutih instan dan sebagainya menjadi sangat marak di media sosial, produk-produk ini tentu berbahaya jika dikonsumsi dalam jangka panjang, belum lagi obat-obatan ini biasanya mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi tubuh.

Selain permasalahan mengenai kecantikan, remaja putri juga cenderung memiliki permasalahan pada kesehatan reproduksi, kurangnya *sex edu* dan pembicaraan mengenai kesehatan reproduksi yang tabu membuat kurangnya *awareness* mengenai PMS. Remaja putri menjadi golongan besar yang rentan terkena anemia (Kristiana, 2019).

Teh herbal berbeda dengan teh yang umum dikenal di masyarakat Indonesia. Teh herbal biasanya lebih banyak menggunakan seduhan bahan-bahan herbal seperti ginseng, bunga-bunga dan sebagainya. Teh herbal memiliki banyak manfaat dan khasiat seperti teh hijau yang memiliki manfaat untuk diet, teh chamomile yang bermanfaat untuk rileksasi dan kecantikan, juga teh rosella yang mampu mengatasi nyeri haid. Selain itu banyak teh herbal lain yang memiliki banyak manfaat untuk kesehatan. Banyak pula *tea blend* yang disediakan oleh *tea artisan* dengan tujuan membantu masalah kesehatan tertentu seperti mual, pusing, bahkan rematik.

Teh herbal merupakan salah satu alternatif solusi untuk permasalahan remaja yang tidak memiliki efek negatif jika dikonsumsi dalam jangka panjang juga harganya cukup terjangkau untuk remaja. Namun teh herbal memiliki citra yang kuno sedangkan remaja lebih menyukai sesuatu yang gaul dan kekinian sehingga manfaat teh herbal kurang dikenal oleh remaja. Beberapa usaha untuk memperkenalkan teh herbal sudah mulai dilakukan salah satunya dengan video tiktok juga dengan *workshop* tetapi belum efektif untuk menyebarkan informasi

mengenai manfaat teh herbal. Media lain dibutuhkan untuk memberikan informasi pada remaja dengan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh remaja.

Menurut Apriyantono, konsumsi teh di Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan konsumsi teh masyarakat di negara-negara lain seperti Irak dan Turki, padahal Indonesia memiliki populasi penduduk yang lebih banyak (Apriyantono, 2007). Hal ini menyebabkan *over production* teh di Indonesia, konsumsi teh masyarakat Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan konsumsi susu yang jauh lebih tinggi. Masyarakat Indonesia memiliki kecenderungan meminum teh hanya untuk menyegarkan dahaga saja. Padahal teh herbal memiliki lebih banyak manfaat selain untuk melegakan rasa haus, namun manfaat ini belum banyak diketahui masyarakat sehingga dibutuhkan media promosi yang dapat menyampaikan manfaat teh herbal pada masyarakat (Herlambang, 2011).

Yayasan Pemerhati Remaja memiliki *concern* terhadap permasalahan kesehatan dan permasalahan kekhawatiran mengenai penampilan yang dimiliki remaja putri. Maraknya obat diet, kecantikan dan pemutih kulit yang jika ditinjau lebih lanjut maka akan menimbulkan efek jangka panjang. Selain itu remaja putri menjadi kelompok yang rentan terkena anemia dan nyeri haid. Yayasan membutuhkan solusi yang mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut tanpa memiliki efek negatif jika dikonsumsi jangka panjang. Teh herbal merupakan solusi yang baik namun kurangnya promosi yang tepat untuk remaja membuat sebagian besar remaja di Indonesia tidak tau mengenai khasiat teh herbal. Diperlukan media informatif yang mudah dipahami oleh remaja dan menyenangkan sehingga remaja putri dapat belajar mengenai khasiat teh herbal dengan *enjoy* dan tidak tertekan.

Ada beberapa media yang seringkali digunakan untuk memberikan pesan moral dan informasi kepada remaja dengan menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan bermain visual novel. Almarhum Mohammad Fahmi Hasni salah satunya yang menciptakan visual novel berjudul "*Coffee Talk*" di mana visual novel tersebut kita diajak untuk mendengarkan keluhan para pelanggan dan memberikan solusi. Game ini mengajak pemain untuk mengambil sebuah keputusan sambil menyajikan minuman hangat yang menenangkan. Kemudian

juga ada visual novel "*When The Past Was Around*" karya Brigitta Rena dan "*Edda Cafe*" dari Marshmallow Studio yang mengajarkan mengenai melepaskan seseorang yang sudah tiada dengan lapang dada dan move on melanjutkan kehidupan. Semua visual novel yang disebutkan mendapatkan respon positif dari masyarakat dan beberapa diantaranya bahkan memenangkan award.

Di era digitalisasi, novel atau storytelling berkembang menjadi berbagai hal, salah satunya menjadi visual novel. Visual novel merupakan *game* berbasis teks dengan ilustrasi baik statis maupun dinamis. Dengan menggunakan storytelling interaktif, *player* memiliki kuasa untuk menentukan *ending* dari jalan cerita. Umumnya visual novel memiliki beberapa cabang *ending* (Millah, 2022). Visual novel sama seperti *game* lainnya, memiliki *fanbase player* tersendiri yang lumayan besar seiring dengan dimudahkannya akses *platform* untuk bermain *game*.

Setelah meninjau hal di atas kemudian terpikirkan untuk membuat media kampanye yang menarik untuk mengedukasi remaja mengenai khasiat teh herbal atau teh herbal agar lebih banyak orang yang mengetahui khasiat teh herbal bukan hanya sekedar pelepas dahaga saja. Media *game* visual novel dapat menjadi sarana promosi yang menyenangkan untuk menyampaikan manfaat mengenai teh herbal terutama pada remaja putri. Dengan tahapan awal yaitu sebagai rancangan untuk menjadi panduan bagi *game dev* mewujudkan *game* tersebut. Perancangan ini akan dimulai akhir 2022 dengan *prototype game* visual novel hingga pada chapter 3.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual novel kampanye edukasi mengenai khasiat teh herbal pada remaja putri dengan menarik?

C. Tujuan Perancangan

Untuk memperkenalkan jenis jenis teh herbal dan khasiatnya bagi remaja putri melalui kampanye edukasi berupa visual novel.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan mengenai *storytelling* menggunakan media visual statik sesuai dengan kaidah desain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Memberikan sumbangsih pada instansi pemerintah terkait yang mendukung perkembangan *game*.

b. Bagi Lembaga Akademik

Sebagai penambah wawasan untuk perancangan dengan topik mengenai visual novel atau serupa kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta atau pihak akademi lainnya.

c. Bagi Komunitas

Memberikan referensi dan wawasan mengenai visual novel bertema teh untuk komunitas *gamer* di masyarakat.

d. Bagi Media

Sebagai referensi dari ilmu *storytelling* dengan media visual novel.

e. Bagi Industri Kreatif

Memberikan sumbangsih referensi kepada industri kreatif terutama yang bergerak dalam bidang pengembangan *game*.

E. Tinjauan Pustaka

1. Interactive Storytelling

Storytelling interaktif merupakan gaya bercerita yang dekat dengan media hiburan digital, terutama *game* digital, di mana pengguna atau pemain turut berperan dalam jalannya cerita, seperti memilih tindakan, arah narasi, atau waktu yang mereka habiskan dalam bagian tertentu. Yang ditekankan pada *storytelling* interaktif bukan hanya teknologi dan medianya saja, tetapi bagaimana informasi yang disajikan pada media digital bisa saling mendukung aksi satu dengan yang lainnya, apa saja

yang bisa dimanipulasi oleh pemain, atau sebesar apa perubahan narasi yang bisa dilakukan oleh pemain (Bostan, 2012).

2. Character Design

Karakter dalam literasi atau fiksi adalah pemeran yang mendorong jalannya cerita. Di satu sisi karakter yang kita desain bisa hanya sekedar berfungsi sebagai instrumen cerita yang memajukan jalannya narasi kepada pengamat tanpa memiliki banyak kompleksitas pada karakter itu sendiri. Lalu ada juga karakter yang memiliki kepribadian yang kompleks, memasukkan aspek-aspek sosial dan kultural kepada sifatnya dan tindakan-tindakan yang ia ambil pada dunia cerita yang dia tinggali, menggunakan pengaruh-pengaruh dari orang-orang di dunia nyata (Procházka, 2010).

F. Metode Perancangan - Consumer Journey

1. Data yang dibutuhkan

Perancangan ini membutuhkan data berupa kebiasaan dari konsumen juga selera visual yang disukai konsumen agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan efektif. Selain itu juga membutuhkan referensi berupa data mengenai khasiat teh herbal dan visual *game* lain yang mengambil tema serupa untuk dijadikan acuan.

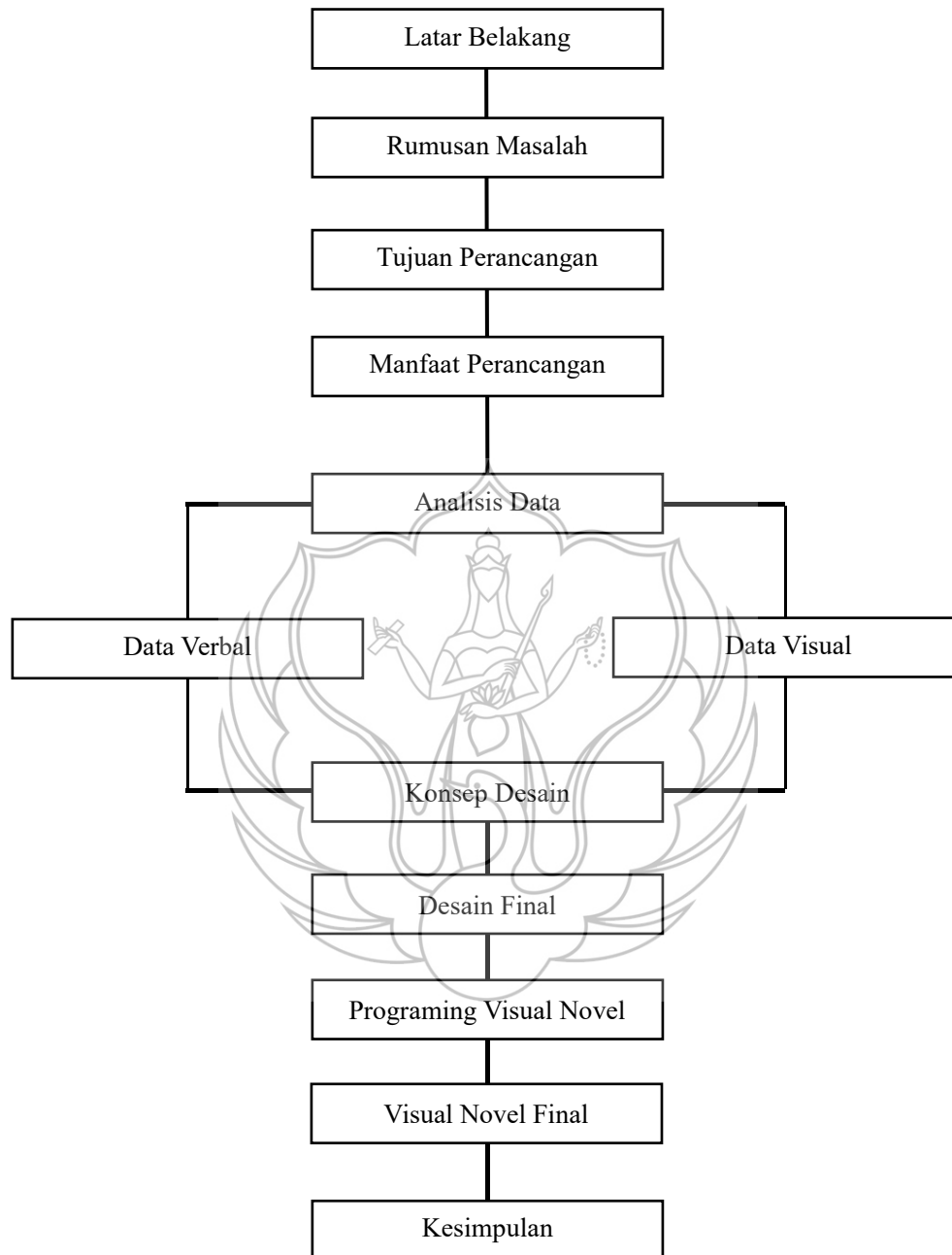
2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan *consumer journey* yaitu mengambil data dari konsumen dengan menggunakan form yang disebar di internet mengenai kebiasaan dan preferensi mereka.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis 5W+1H. Metode ini dipilih karena dapat meng-*highlight* what, who, where, why, when and how dari proyek perancangan visual novel ini sehingga dapat membantu dalam pembuatan visual novel yang cocok dengan tema teh herbal juga desain yang diterima oleh remaja.

H. Skematik Perancangan



Bagan 1.1 Bagan Sistematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Audrey Lia Wardhani, 2023)