

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Visual novel merupakan media yang menarik untuk memberikan edukasi pada remaja terutama di jaman digital seperti sekarang ini. Perancangan ini memperlihatkan berbagai kendala dalam merancang visual novel secara individu. Beberapa hal teknis yang harus diperhatikan ketika proses perancangan berlangsung diantaranya adalah saat mencari sumber informasi terkait, untuk topik terkait remaja putri banyak sumber medis yang tersedia dan lebih terfokus sehingga setelah memfokus objek perancangan pada remaja putri, pencarian informasi dapat dilakukan dengan lebih lancar saat melakukan perancangan.

Pengerjaan pada figma juga mengalami beberapa tantangan, terutama dalam mencari berbagai solusi untuk menciptakan sebuah visual novel dengan tools yang tersedia, di mana sebagian besar *tools* tersebut lebih umumnya digunakan pada penciptaan aplikasi, bukan game terutama bergenre visual novel.

Perancangan ini diharapkan dapat membantu remaja putri untuk meningkatkan rasa percaya diri dan memberikan solusi alternatif yang aman dikonsumsi oleh remaja serta lebih terjangkau untuk kantong remaja. Selain itu diharapkan juga visual novel ini menjadi media yang dapat mengedukasi mengenai khasiat seduhan herbal terutama untuk kecantikan dan kesehatan organ dalam khususnya pada remaja putri.

B. Saran

Tidak ada karya seni yang sempurna di dunia, tidak terkecuali perancangan ini. Walau begitu, ada beberapa saran yang didapat ketika melakukan perancangan yang bisa dipertimbangkan untuk perancangan serupa selanjutnya. Berikut adalah saran-saran:

1. Mencari tau platform di mana target audience aktif sehingga memudahkan untuk mendapatkan sumber informasi perancangan. Observasi juga menjadi lebih mudah ketika dapat berbaur dengan kelompok tersebut.
2. Mempelajari terlebih dahulu *engine* yang akan digunakan karena coding setiap *engine* akan berbeda sehingga jika sudah mengetahui

3. *engine* apa yg akan digunakan akan lebih efektif ketika pembuatan naskah. Jika tidak menguasai coding, maka program Figma menjadi alternatif *engine* yang dapat digunakan karena ramah untuk pemula.
4. Melakukan banyak studi visual terutama visual yang banyak digemari oleh target audience.
5. Mengatur waktu seefisien mungkin terutama jika perancangan dikerjakan secara individu. Membuat tabel kerja akan efektif untuk tracking waktu yang dibutuhkan untuk pengerjaan.
6. Mencari masukan dari orang sekitar agar dapat membuat karya yang lebih berkualitas.



DAFTAR PUSTAKA

- A, Annisa (Oktober 2022) *Amel Carla Bikin Pangling Usai Turun 13 Kg, Dulu Sedih saat Dibully karena Gemuk*. Diakses pada 16 Maret 2023, dari <https://www.haibunda.com/moms-life/20221009104001-76-286369/amel-carla-bikin-pangling-usai-turun-13-kg-dulu-sedih-saat-dibully-karena-gemuk>
- Adhytya, Rama (Februari 2022) *GAMBARAN PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK ISLAM TERPADU AL-IKHLAS BOYOLALI*. Diakses pada 10 Maret 2023, dari <https://eprints.ums.ac.id/91098/>
- Adinda, Meydiana, (Maret 2021) *8 Rekomendasi Skincare dengan Khasiat Teh Hijau, Bantu Atasi Jerawat*. Diakses pada 25 Maret 2023, dari <https://www.beautynesia.id/beauty/8-rekomendasi-skincare-dengan-khasiat-teh-hijau-bantu-atasi-jerawat/b-202187>
- Admin, (Oktober 2020) *Mahasiswa KKN Berbagi Minuman Herbal Tradisional, Wujud Kampanye Kesehatan?*. Diakses pada 17 Februari 2023, dari <https://lpminvest.com/2020/10/racik-minuman-herbal-tradisional-strategi-mahasiswa-kkn-menangkal-covid-19/>
- Agnis Sabat, Kristiana (Februari 2019) *EFEKTIVITAS SEDUHAN TEH ROSELA KERING TERHADAP PENINGKATAN KADAR HAEMOGLOBIN PADA REMAJA PUTRI DI KOTA MALANG*. Diakses pada 14 Maret 2023, dari <https://ojs.iik.ac.id/index.php/wiyata/article/view/226/137>
- Ainur, Laila, (November 2022) *Beauty Privilege dan Beauty Standards di Indonesia yang Toxic*. Diakses pada 19 Februari 2023, dari <https://www.kompasiana.com/lailaainurrahma1707/6379a69d08a8b523453f6dd4/beauty-privilege-dan-beauty-standards-di-indonesia-yang-toxic>
- Anime News Network (Februari 2006) *AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads*. Diakses pada 5 Maret 2023, dari <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>
- Apriyantono, A. (2007). *Prospek Cerah Komoditi Teh di Indonesia*. Makalah disampaikan pada Workshop Pengembangan Komoditas Strategi Perkebunan. Dewan Teh Indonesia 19 April, Bandung.
- Bella, Airindya (Februari 2022) *7 Jenis Teh Herbal yang Baik untuk Kesehatan*. Diakses pada 25 Maret 2023, dari <https://www.alodokter.com/berbagai-manfaat-teh-herbal-untuk-kesehatan>
- Bostan, B. & Marsh, T. (2012). *Online Academic Journal of Information*

Technology 2012 Summer. *Fundamentals Of Interactive Storytelling*, 3(8). 1.

- Cavallaro, Dani (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. USA, McFarland & Company.
- Chitra, Mia, (September 2021) *Bahayanya Minum Multivitamin Setiap Hari*. Diakses pada 12 Oktober 2022, dari <https://lifestyle.bisnis.com/read/20210924/106/1446328/bahayanya-minum-multivitamin-setiap-hari>
- Chumsri, P., Sirichote, A. & Itharat, A. (2008). Studies on the optimum conditions for the extraction and concentration of roselle (*Hibiscus sabdariffa* Linn.) extract. *Songklanakarin J. Sci.*
- Dame, Merry (Agustus 2022) *Mengenal Revenge Bedtime Procrastination, Fenomena Psikologi tentang Begadang*. Diakses pada 23 November 2022, dari <https://www.alodokter.com/mengenal-revenge-bedtime-procrastination-fenomena-psikologi-tentang-begadang>
- Fimela, (Mei 2015) *Sering Diejek Gemuk, Gadis Ini Ketagihan Pil Diet Hingga Beratnya Hanya 25 kg*. Diakses pada 11 Februari 2023, dari <https://www.fimela.com/beauty/read/3747332/sering-diejek-gemuk-gadis-ini-ketagihan-pil-diet-hingga-beratnya-hanya-25-kg>
- Herlambang, E. S. Hubeis, M. & Palupi, S. H. (2011). Study on Consumer Behavior Marketing Strategy of Herbal Tea in the City of Bogor. *Kajian Perilaku Konsumen terhadap Strategi Pemasaran Teh Herbal di Kota Bogor*, 6(2). 144.
- Lebowitz, Josiah; Klug, Chris (2011). "Japanese Visual Novel Games". *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Focal Press.
- Millah, Syaiful. (2022). *Mengenal Gim Visual Novel, Gabungan Cerita Fiksi Interaktif dan Anime*. Diakses pada 9 September 2022, dari <https://hypeabis.id/read/15188/mengenal-gim-visual-novel-gabungan-cerita-fiksi-interaktif-dan-anime>
- Muflih (Februari 2018) *Upaya Pengurangan Nyeri Dismenore Pada Remaja Dengan Pemanfaatan Olahan Tanaman Herbal Rosella*. Diakses pada 8 Maret 2023, dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1288747>
- Mulaningtyas, Dyah, (Februari 2023) *Sempat Disangka Terkena Guna-Guna, Wajah Wanita Ini Berubah Jerawatan Parah*. Diakses pada 20 Maret 2023, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5195163/sempat->

disangka-terkena-guna-guna-wajah-wanita-ini-berubah-jerawat-parah

Novianty, Dythia, (Mei 2017) *Inilah Alasan Remaja Tidak Disarankan Minum Pil Diet*. Diakses pada 21 Januari 2023, dari

<https://www.suara.com/health/2017/05/21/141800/inilah-alasan-remaja-tidak-disarankan-minum-pil-diet>

Nugraheni, Mutia (Agustus 2022) *5 Teh Herbal Nikmat yang Bisa Bikin Rambut dan Kulit Glowing*. Diakses pada 20 Maret 2023, dari

<https://www.dream.co.id/culinary/5-teh-herbal-nikmat-yang-bisa-bikin-rambut-dan-kulit-glowing-220823v.html>

Procházka, M. (2010). *"For We Are Needles to Say In a Skull": Corporeal Aspects of Samuel Beckett's Short Fiction on teh Background of General tehory of Character*. Diakses pada 9 September 2022, dari

https://is.muni.cz/th/75102/ff_m/

Saputro, Panji, (Oktober 2021) *Game Mobile RI Soal Kesehatan Mental Rilis di Google Play Store*. Diakses pada 18 November 2022, dari

<https://inet.detik.com/games-news/d-5757268/game-mobile-ri-soal-kesehatan-mental-rilis-di-google-play-store>

Suparji, (Mei 2017) *DAMPAK FAKTOR STRESS DAN GANGGUAN WAKTU MENSTRUASI PADA MAHASISWA*. Diakses pada 19 Maret 2023, dari

<https://ejournal.poltekkesternate.ac.id/ojs/index.php/juke/article/view/31/104>

Wahyuningsih, Merry, (April 2015) *Kisah Tragis Gadis yang Meninggal karena Minum Pil Pelangsing*. Diakses pada 14 Februari 2023, dari

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150421110902-255-48074/kisah-tragis-gadis-yang-meninggal-karena-minum-pil-pelangsing>

LAMPIRAN



Suasana Sidang TA



Pameran TA



Dokumentasi Pameran dan Perancang

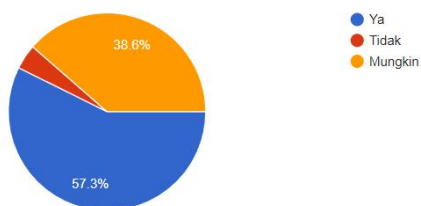


Suasana Pameran TA

Jika ada solusi tanpa side effect, apakah kamu tertarik mencobanya?

[Copy](#)

736 responses

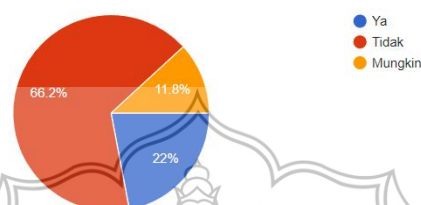


Hasil Survei Online

Apakah kamu pernah mengonsumsi herbal untuk tujuan kecantikan?

[Copy](#)

736 responses

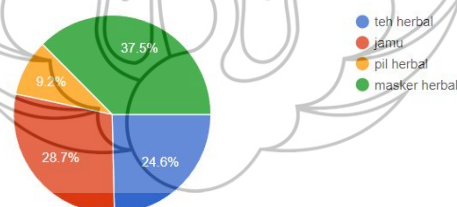


Hasil Survei Online

Jika pernah, herbal apa yang pernah kamu konsumsi atau gunakan untuk tujuan kecantikan?

[Copy](#)

272 responses

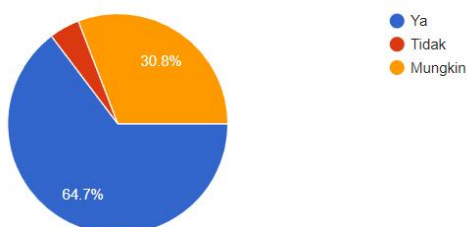


Hasil Survei Online

Apakah kamu tertarik untuk memainkan game visual novel bertema teh herbal untuk edukasi kesehatan dan kecantikan?

[Copy](#)

736 responses



Hasil Survei Online



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
 FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : Audrey Lia Wardhani
 NIM : 181500024
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : 2 Tahun Akademik :
 Judul TA : Perancangan Visual Novel Kampanye Edukasi Manfaat Teh Herbal untuk Remaja Putri
 Ditempuh ke : II / III Semester * (lingkari salah satu)
 Pembimbing I : M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
 Pembimbing II : Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
14/10 '22	- Pastikan tujuan merancang dan manfaatnya urgensi perancangannya			
17/10 '22	- Cari metode perancangan consumer journey			
14/11 '22	- Cari rujukan pustaka tentang visual novel yang sudah felas, dituliskan peneliti lain.			
29/12 '22	- Bab II uraiakan lebih terstruktur. Cari data apun- ya berkaitan dgn judul.			
18/01 '23	- Revisi bab II, menambahkan bagian - Revisi bab III bagian			

Form Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
20/3/23	- Konsep visual harus ditulis dg detail. (Konsep visual) - Konsep → Bab IV bikin sketsa alternatif.			
3/3/23	- Lanjut ke proses finish. - perhatikan konsep vertal			
8/5'23	- Visualisasi Bab III - Acc bab IV - lanjut pengerjaan VN			
29/5'23	- beberapa tulisan di Bab IV dipindah di Bab III.			
	Bisa Maju Sidang!!			

Ketua Program Studi
 DKV FSR ISI Yogyakarta

Dafu Tunggul Aji, S.S., M.A.
 NIP 19870103 201504 1 002

Form Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : Audrey Lia Wardhani
 NIM : 1812500024
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Semester : 9 Tahun Akademik :
 Judul TA : Perancangan Visual Novel Kampanye Edukasi Khasiat Teh Herbal ~~Untuk~~
 Ditempuh ke : I / II / III Semester * (lingkari salah satu) Remaja Putri
 Pembimbing I : M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
 Pembimbing II : Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
14/10'22	- konsultasi latar belakang dan bab 1			
14/11'22	- konsultasi penulisan bab 1			
18/01'23	- konsultasi bab II - Revisi TA			
19/01'23	- konsultasi bab III			
1/02'23	- revisi bab 2 - Membetulkan beberapa format bab II			

Form Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
20/3 '23	- menambahkan musuh dalam cerita - Membuat setting lebih fantasi - Menambah pertarungan			
7/3 '23	- Menambah cerita untuk lebih menarik dgn penceritaan mitos Penyihir			
8/5 '23	- Membuat karakter yang terhubung dengan karakter murid dan Penyihir			
29/5 '23	- Menambahkan keterangan karakter dalam gambar			

Ketua Program Studi
 DKV FSR ISI Yogyakarta

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
 NIP 19870103 201504 1 002

Form Konsultasi