

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN GIM VISUAL NOVEL *DATING*  
*SIMULATOR HOROR "AFTER LIFE/LOVE"*  
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 3***



Disusun oleh  
**Naufal Afif Alfaruq**  
NIM: 2000325033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN GIM VISUAL NOVEL DATING  
SIMULATOR HOROR “AFTER LIFE/LOVE”  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 3**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Naufal Afif Alfaruq**  
NIM: 2000325033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2025

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN GIM VISUAL NOVEL *DATING SIMULATOR HOROR*  
“*AFTER LIFE/LOVE*” MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 3*

Disusun oleh:  
Naufal Afif Alfaruq  
2000325033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4  
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, pada tanggal ... 06 JAN 2025 .....

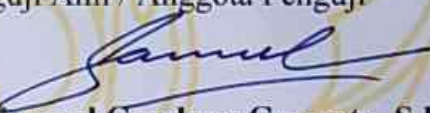
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Kathryn Widhiyanti, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0515018501

Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0018047206

Penguji Ahli / Anggota Penguji


  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIDN. 0016108001

Koordinator Program Studi Animasi


  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,

Dekan FSA/R

  
**Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.**  
NIP. 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP. 19801016 200501 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Naufal Afif Alfaruq**  
No. Induk Mahasiswa : **2000325033**  
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Gim Visual Novel *Dating Simulator*  
Horor “*After Life/Love*” Menggunakan *Construct 3***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, *23 Januari 2025*  
Yang menyatakan,



Naufal Afif Alfaruq  
NIM. 2000325033

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Naufal Afif Alfaruq**  
No. Induk Mahasiswa : **2000325033**  
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN GIM VISUAL NOVEL DATING SIMULATOR HOROR  
"AFTER LIFE/LOVE" MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 23 Januari 2025  
Yang menyatakan,


Naufal Afif Alfaruq  
NIM. 2000325033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Gim Visual Novel *Dating Simulator* Horor “*After Life/Love*” Menggunakan *Construct 3*”, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi D-4 Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan ini disusun sebagai pendukung karya tugas akhir berupa game dengan judul *After Life/Love*. Game ini dikembangkan dengan tujuan untuk memperkenalkan hantu lokal melalui karakter yang ada, permainan ini memungkinkan pemain menikmati interaksi yang menyenangkan sambil merasakan nuansa horor dari visual yang disajikan, serta sebagai bagian dari kontribusi penulis dalam industri kreatif di bidang seni interaktif.


Selama proses pengembangan, penulis mendapatkan banyak pelajaran berharga, baik dari segi konsep desain game, pengembangan teknis, maupun aspek naratif. Penulis juga merasa terbantu oleh dukungan berbagai pihak, yang tanpa mereka laporan dan karya ini tidak akan terselesaikan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi, Dosen Wali, dan Dosen Penguji Ahli;
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-4 Animasi;
6. Kathryn Widhiyanti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
8. Seluruh dosen, staf pengajar, dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2020;
10. Kedua orang tua dan keluarga yang mendukung dari masa awal kuliah hingga akhir masa kuliah;
11. Dan semua pihak yang telah membantu tercapainya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki laporan

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki laporan ini dan karya-karya penulis di masa depan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan mengembangkan karya serupa.

Yogyakarta, 23 Januari 2025

  
Naura Klif Alfaruq  
NIM. 2000325033



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ARTBOOK.....	1
I.    PENDAHULUAN .....	4
A. Latar Belakang.....	5
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
II.   EKSPLORASI .....	8
A. Ide Karya .....	9
B. Tinjauan Karya .....	10
C. Landasan Teori .....	12
III.  DESAIN KARYA.....	14
A. Target Audiens .....	15
B. Desain Produksi.....	
1. Rancangan Cerita.....	16
2. Identitas <i>Game</i> .....	17
3. Desain Karakter .....	18
4. Desain Environment .....	32
C. Konsep Kreatif.....	36
IV.  PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN .....	48
V.   KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
BIODATA PENULIS .....	70
TIM PRODUKSI .....	71



## ABSTRAK

“*After Life/Love*” adalah gim visual novel *dating simulator* yang ditujukan untuk platform PC. Game ini dibuat menggunakan *Construct 3*, yang di mana tidak perlu paham akan bahasa pemrograman untuk menggunakannya. Di gim ini akan disuguhkan *cutscene comic* agar pemain merasa dimanjakan akan adanya panel dan gambar yang bergerak. Serta, terdapat *minigames* agar permainan tidak terasa monoton karena pemain terus-terusan membaca tanpa adanya selingan yang lain. Salah satu tujuan gim ini dibuat adalah untuk mengenalkan nuansa horor yang ada di Indonesia, tanpa harus membuat pemain merasa ketakutan, karena tidak sedikit orang yang tertarik akan horor namun tidak berani menghadapinya.

**Kata Kunci: Gim, Novel Visual, Simulasi Kencan, Horor, Construct 3**

## ABSTRACT

“*After Life/Love*” is a visual novel *dating simulator* game intended for the PC platform. This game was created using *Construct 3*, which does not require understanding of the programming language to use it. In this game, *cutscene comics* will be presented so that players feel pampered by the moving panels and images. Also, there are *minigames* so that the game doesn't feel monotonous because players are constantly reading without any other distractions. One of the aims of this game was to introduce the nuances of horror that exist in Indonesia, without having to make players feel afraid, because quite a few people are interested in horror but don't have the courage to face it.

**Keywords: Game, Visual Novel, Dating Simulator, Horror, Construct 3**

PRODI ANIMASI

AFTER

LIFE / LOVE

Perancangan Gim Visual Novel Dating  
Simulator Horor After Life/Love  
Menggunakan Construct 3

Naufal Afif Alfaruq

NIM. 2000325033

Pembimbing 1

Kathryn Widhyanti, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198501152019032012

Pembimbing 2

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 197204181998021001







# DAFTAR ISI

Pendahuluan	4
Eksplorasi	8
Desain Karya	14
Konsep Kreatif	36
Perwujudan dan Pembahasan	48
Indikator Capaian Akhir	67
Kesimpulan dan Saran	68
Kepustakaan	69

# PENDAHULUAN



# LATAR BELAKANG

Pada masa sekarang ini, banyak sekali orang yang dapat dibbilang malas dalam hal membaca dan lebih memilih untuk bermain gim. Di sisi lain, banyak juga orang yang menyukai genre horor yang cukup populer di kalangan industri hiburan. Tidak sedikit juga orang yang tertarik dengan dunia horor, namun mereka tidak berani menghadapi ketakutannya tersebut. Oleh karena itu, permainan *After Life/Love* mengambil tema horor Nusantara ringan yang diolah dengan *Dating-Simulator*, sehingga membuat orang-orang dapat memainkannya secara fleksibel, karena pemain seakan-akan dapat berinteraksi secara langsung dengan karakter yang ada. Dengan mengambil basis *Visual Novel*, orang-orang dapat membaca serta membayangkan kejadian cerita secara langsung. Sementara itu, dengan adanya *cutscene* berupa komik yang disediakan pada gim ini, dapat diharapkan agar mata pemain merasa dimanjakan karena adanya ilustrasi-ilustrasi yang membuat pemain tidak cepat merasa bosan ketika membaca.

## RUMUSAN MASALAH

1. Pengadaptasian hantu lokal sebagai karakter dalam media dating-simulator di gim After Life/Love.
2. Perancangan gim visual novel menggunakan Construct 3.
3. Penggunaan visual horor 2D yang membuat pemain dapat merasakan atmosfer horor pada gim After Life/Love.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pernyataan yang dapat ditarik adalah: "Bagaimana cara perancangan gim visual novel dating-simulator menggunakan Construct 3 dengan menampilkan visual horor?".



## TUJUAN

1. Mengenalkan hantu lokal kepada pemain melalui karakter yang disediakan dalam gim.
2. Membuat pemain dapat menikmati interaksi dengan karakter yang ada dalam gim.
3. Membuat pemain dapat merasakan nuansa horor dari visual yang terdapat dalam gim.

## MANFAAT

1. Membuat orang lebih betah memainkan permainan dengan tema horor karena adanya interaksi pemain dengan karakter gim.
2. Membuat pemain dapat lebih mengenal horor Nusantara melalui latar belakang cerita dari karakter yang ada.
3. Meningkatkan minat baca pemain melalui visual yang disuguhkan dalam gim.