

PERANCANGAN VISUAL NOVEL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK CALON MAHASISWA BARU

Citra Agustina¹, Muhammad Adi Sukma Nalendra², Dely Indah Sari³

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam

³Bisnis Digital, Fakultas Sekolah Ekonomi Bisnis & Manajemen, Institut Teknologi Batam
Tiban Baru, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29424, Indonesia

Email: 2123018@student.iteba.ac.id¹, adisukma@iteba.ac.id², deli@iteba.ac.id³,

Abstrak :

Pada era perkembangan digital yang pesat, industri kreatif merupakan industri yang sangat dibutuhkan pada era modern, dengan adanya industri kreatif dapat membantu meningkatkan kreativitas dan inovasi dari berbagai aspek. jurusan Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu jurusan yang memberikan kontribusi dalam industri kreatif dan sangat diperlukan pada era digital. Namun, masih terdapat kurangnya pemahaman mengenai bidang studi Desain Komunikasi Visual yang berpotensi menimbulkan miskonsepsi terhadap jurusan. Untuk mengatasi kesalahpahaman sekaligus memberikan pemahaman terhadap jurusan Desain Komunikasi Visual, perancangan ini akan dirancang dalam bentuk *Video Game* berjenis *Visual Novel* yang memberikan pengalaman interaktif kepada pemain untuk menjalankan dan mengetahui kehidupan dinamika beserta apa saja yang diperlukan untuk mengetahui jurusan Desain Komunikasi Visual dan ditemani karakter-karakter yang membantu pemain dalam mengeksplor. Pada perancangan ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan observasi, survei, wawancara, dan studi literatur untuk dijadikan data. Hasil dan tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan pengalaman bagaimana ruang lingkup jurusan Desain Komunikasi Visual berjalan beserta peluang karier yang dapat didapatkan dengan menggunakan media *Visual Novel*.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, Video Game, Visual Novel, Perancangan.

Abstract :

In the era of rapid digital development, the creative industry is a highly sought-after industry in the modern era, as it can help enhance creativity and innovation across various aspects. Visual Communication Design is a major that contributes to the creative industry and is highly needed in the digital era. However, there is still a certain lack of understanding regarding the field of Visual Communication Design, which may lead to misconceptions about the major. To address these misunderstandings and provide a better understanding of the Visual Communication Design program, this project will be designed as a Visual Novel-style video game that offers an interactive experience for players to explore and learn about the dynamics of the program, as well as what is required to understand it, accompanied by characters that assist players in their exploration. In this project, the author employs qualitative research methods, including observation, surveys, interviews, and literature reviews, to provide the data. The results and objectives of this design are to provide an understanding and experience of how the field of Visual Communication Design operates, along with the career opportunities that can be obtained through the use of the Visual novel .

Keywords: *Visual Communication Design, Video Game, Visual Novel, Design.*

LATARBELAKANG

Pada era perkembangan digital ini, industri kreatif merupakan industri yang sangat dibutuhkan pada era modern, dimana dengan adanya industri kreatif dapat membantu meningkatkan kreativitas dan inovasi dari berbagai aspek. Dalam mengembangkan industri kreatif, dibutuhkannya pemahaman tentang keilmuan yang bersangkutan dengan kreatif. Kreatifitas sendiri sangatlah penting dan diperlukan agar dapat terus berinovasi dan belajar pada kehidupan yang penuh perubahan dan dinamis ini, melalui kreatifitas dapat menghasilkan berbagai macam jasa baru yang dapat dikembangkan lagi pada masa yang akan mendatang (Hartono & Setya Marwati, 2021).

Dalam dunia pendidikan khususnya dibidang perguruan tinggi, terdapat beberapa jurusan yang berkaitan dengan kreatifitas seni,

diantaranya yaitu Seni Murni, Seni Kriya, Desain Mode Kriya Batik, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Tata Kelola Seni, dan berbagai jenis jurusan lainnya. Dalam salah satu jurusan yang disebutkan, jurusan desain komunikasi visual merupakan salah satu jurusan yang sangat diperlukan di industri kreatif. Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra tanda maupun nilai. Desain komunikasi Visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi pada masyarakat (Yurisma & Prasetya, 2021). Dalam jurusan ini tidak hanya merancang sebuah pesan, informasi, atau media promosi yang berbentuk dua dimensi saja, tetapi juga dapat berbentuk hal lainnya yang mengikuti perkembangan zaman seperti animasi, *motion picture*, fotografi, iklan TV, dan beberapa bentuk lainnya sebagai bentuk peyampaian pesan (Widyo Harsanto, 2019).

Tidak hanya itu, jurusan Desain Komunikasi Visual juga merupakan cabang ilmu desain yang mempelajari dan memahami berbagai konsep komunikasi dan ekspresi kreatif, Teknik, beserta dengan media yang memanfaatkan visual untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan (Yurisma & Prasetya, 2021). Berdasarkan BAN-PT (2024) diperoleh data bahwa terdapat 140 jurusan Desain Komunikasi Visual yang ada di Indonesia pada tahun 2024. Dalam penelitian Cahyani Indah Fitria (2023) mengenai Perancangan Kampanye Edukasi Profesi di Bidang Desain Komunikasi Visual, terdapat survei yang mengungkapkan bahwa terdapat 50% responden menjawab kurang memahami mengenai Desain Komunikasi Visual dan 11% responden menjawab tidak paham, dan juga terdapat responden yang menjawab paham mayoritas yang mereka ketahui berbeda dengan Desain Komunikasi Visual yang sebenarnya, seperti yang diketahui bahwa terdapat

stereotip-stereotip yang kurang tepat mengenai jurusan Desain Komunikasi Visual (Fitria et al., 2023). Dinyatakan juga oleh (Hidayat & Rosidin, 2018), bahwa nyatanya terdapat banyak calon mahasiswa yang mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual tanpa memahami dan mengetahui seperti apa perjalanan yang akan mereka hadapi dalam jurusan ini. Dengan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan tidak sedikit dari masyarakat yang menganggap bahwa jurusan ini hanyalah jurusan yang memfokuskan satu hal saja seperti contoh hanya memfokuskan pada desain, di mana hal tersebut membuat miskonsepsi terhadap jurusan Desain Komunikasi Visual.

Dalam masa memasuki tahun ajaran baru tersebut, beberapa perguruan tinggi melakukan berbagai cara untuk melakukan media promosi seperti menggunakan media cetak dan media digital. Dalam media cetak sendiri dapat berupa poster, brosur, *booklet*, maupun media cetak lainnya. Sedangkan dalam penggunaan media digital, perguruan tinggi dapat mempromosikannya kampusnya lebih luas dengan cara melalui website, media sosial, atau bahkan memanfaatkan beberapa jenis media digital promosi lainnya yang dapat digunakan mengikuti seiringnya era perkembangan digital (Christoper Jordan Lipaw et al., 2023). Adapun survei yang diperoleh dalam penelitian (Kamisah et al., 2024) mengenai efektivitas pemasaran digital sebagai sarana promosi oleh mahasiswa, salah satu pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner tersebut adalah menanyakan apakah efisiensi media massa dan internet lebih efisien sebagai proses promosi dan dari pertanyaan tersebut telah menghasilkan terdapat 46,7% responden menjawab setuju, 31,7% menjawab sangat setuju, dan 27.1% menjawab menjawab netral.

Pada zaman modern dengan perkembangannya era digital, terdapat berbagai macam media digital yang dapat membantu menyampaikan informasi atau penyampaian pesan, salah satu dari media tersebut adalah

Video Game. *Video game* sendiri merupakan media yang sangat digemari untuk dimainkan, tidak hanya sebagai sarana hiburan, *video game* juga dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan informasi, pengetahuan atau bahkan media promosi. Dapat dibuktikan dalam penelitian oleh (Christoper Jordan Lipaw et al., 2023) dengan mengumpulkan survei keefektifan game sebagai media promosi yang menghasilkan rata-rata 4.67 dari 5 poin, sehingga poin tersebut tergolong kedalam kategori “sangat baik”, dan terdapat juga sebanyak 30 responden yang setuju bahwa game sebagai media informasi lebih menarik dibandingkan dengan salah satu media promosi dan pengenalan kampus yang lainnya.

Salah satu jenis video game yang cukup populer hingga sekarang adalah game berjenis *Visual Novel*, di mana game *Visual Novel* merupakan permainan *roleplay* dengan para pemain dapat merasakan alur cerita novel tersebut secara imersif dan interaktif, pemain sendiri juga memiliki sebuah potensi untuk mendapatkan berbagai alur dan ending yang berbeda tergantung dengan pemilihan jalan ceritanya. Pada game *Visual Novel*, terdapat beberapa tipe dari jenis game tersebut seperti *Visual Novel* yang memfokuskan memberikan ilmu atau edukasi kepada pemain, dan juga *Visual Novel* disebut ‘*next level*’ dimana pada game tersebut pemain dapat melakukan interaksi yang lebih banyak sebagai contoh mengeksplor map dari game, mengambil objek, dan interaksi lainnya yang dapat pemain lakukan (Vovolita Hanrik & Persada Supandi, 2023). Dalam penelitian yang berjudul *Perancangan Animasi tentang Wayang Potehi Tionghoa untuk Remaja di Batam* menyoroti efektivitas media visual interaktif dalam memperkenalkan kembali nilai budaya kepada generasi muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi mampu menarik minat remaja terhadap konten edukatif dan budaya (Wira et al., 2024). Temuan ini menjadi dasar relevan bagi pengembangan *visual novel* sebagai media pengenalan

jurusan Desain Komunikasi Visual yang juga mengutamakan kekuatan visual, narasi, dan interaktivitas.

Video game berjenis *visual novel* sendiri memiliki banyak peminatnya salah satunya di Indonesia. Fenomena tersebut membuktikan bahwa game berjenis ini dapat menjadi media sebagai sarana penyampaian pengetahuan untuk disampaikan. Dalam perancangan game ini terdapat dua faktor yang diperhatikan oleh pemainnya, yaitu cerita yang dijalankan beserta desain karakter. *Visual Novel* memerlukan sebuah kriteria kuat dalam segi narasi. Diperlukannya sebuah aksi pada narasi untuk merespon dialog karakter dan pemilihan alur narasi yang akan menentukan adegan berikutnya. Para pemain akan memilih waktu dengan siapa mereka interaksi untuk melanjutkan jalan cerita (Hastina Suryasputri & Prasetyo, 2022). *Visual Novel* sendiri memiliki keunikan dan juga keefektifan yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. dalam penelitian Jabali, mendapati hasil bahwa dalam uji keefektifan dan analisis kemampuan pemahaman konsep mendapatkan nilai ketuntasan belajar sebesar 90% dan kemampuan pemahaman sebesar 83,7%. (Galindra et al., 2023).

Terdapat survei dari penelitian (D. Pratama et al., 2017) yang membahas memahami *visual novel* sebagai media visual dari desain komunikasi visual, dalam survei ini terdapat pertanyaan mengenai pengetahuan, pemahaman, dan eksperien terhadap visual novel. Setelah melakukan survei terhadap 150 mahasiswa Desain Komunikasi Visual, terdapat 62% responden yang menjawab tidak mengetahui apa itu *visual novel*, 62% responden menjawab tidak tahu bahwa *visual novel* merupakan game interaktif dan 17% responden menjawab *visual novel* bukan sebuah game interaktif, dan hanya terdapat 9% responden yang pernah memainkan visual novel. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan masih terdapat kalangan umum yang masih belum mengetahui apa itu *visual novel* dan

merupakan kesempatan yang bagus untuk memperkenalkan apa itu *visual novel* dari perancangan ini.

Melalui paparan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis ingin merancang sebuah *video game* berjenis *visual novel*. Dirancang game *visual novel* ini adalah untuk memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai jurusan Desain Komunikasi Visual yang menarik dan inovatif. Adapun manfaat dari perancangan ini yaitu sebagai media simulasi, hiburan, dan pengenalan jurusan Desain Komunikasi Visual bagi para calon mahasiswa maupun yang sedang ingin mengenal jurusan tersebut. Maka dari itu, perlu disediakan sebuah platform atau media untuk edukasi untuk yang masih belum memiliki pemahaman yang luas dan yang belum paham mengenai jurusan bidang Desain Komunikasi Visual (Fitria et al., 2023). Seperti menggunakan media *visual novel* digital sebagai pengenalan jurusan, yang berisi berbagai aspek Desain Komunikasi Visual beserta menghadirkan berbagai karakter-karakter yang unik untuk menemani pemain mengenal dalam perjalanan untuk lebih mengenal jurusan Desain Komunikasi Visual.

METODE PENELITIAN / PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode ini digunakan untuk memahami lebih lanjut mengenai daya tarik desain komunikasi Visual, daya tarik *visual novel* dan berbagai aspek lainnya yang dimiliki oleh perguruan tinggi dengan jurusan Tersebut. Pada data kualitatif, penulis akan mengungkapkan rencana perancangan dengan data-data metode wawancara, observasi dan survei, dan studi literatur untuk mendukung perancangan. Adapun metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode *Game Development Life*

Cycle (GDLC) yang terdapat 6 tahapan antara lain *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release*.

HASIL DAN DISKUSI

1. Analisis Hasil Penumpulan Data

Data Wawancara, disimpulkan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual memiliki karakteristik yang unik dalam mengekspresikan kreativitas, seperti melalui penampilan, objek yang dikenakan seperti aksesoris, tas, dan lainnya. Sebelum mengetahui jurusan Desain Komunikasi Visual lebih mendalam, sebagian besar responden memiliki persepsi jurusan ini berfokus pada desain dan gambar, namun setelah mereka mengetahui lebih dalam, Jurusan Desain Komunikasi Visual mencakup berbagai pemelajaran lain selain seputar desain seperti Videografi, fotografi, branding, UIUX, dan lainnya. Para responden juga sepakat bahwa video game adalah media promosi yang menarik dan unik karena mampu menyampaikan informasi secara kreatif dan berbeda dari media promosi lainnya. Elemen seperti alur cerita, visual, dan gameplay dinilai penting sebagai penarik perhatian *game*. Responden juga menyarankan pengintegrasian elemen khas Desain Komunikasi Visual, seperti ruang lingkup kreatif dalam perancangan game.

Data Observasi & Survei, disimpulkan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual memiliki ciri khas yang menonjol dibandingkan jurusan lainnya, mulai dari gaya penampilan hingga aksesoris pribadi yang dikenakan. Tidak hanya itu, hasil dari observasi juga mendapatkan bahwa beberapa merchandise yang umumnya dijualkan kepada para penggemar game dapat berupa standee akrilik, photocard, pin, stiker, dan gantungan kunci. Melalui observasi tidak langsung pada platform *youtube*, ditemukan

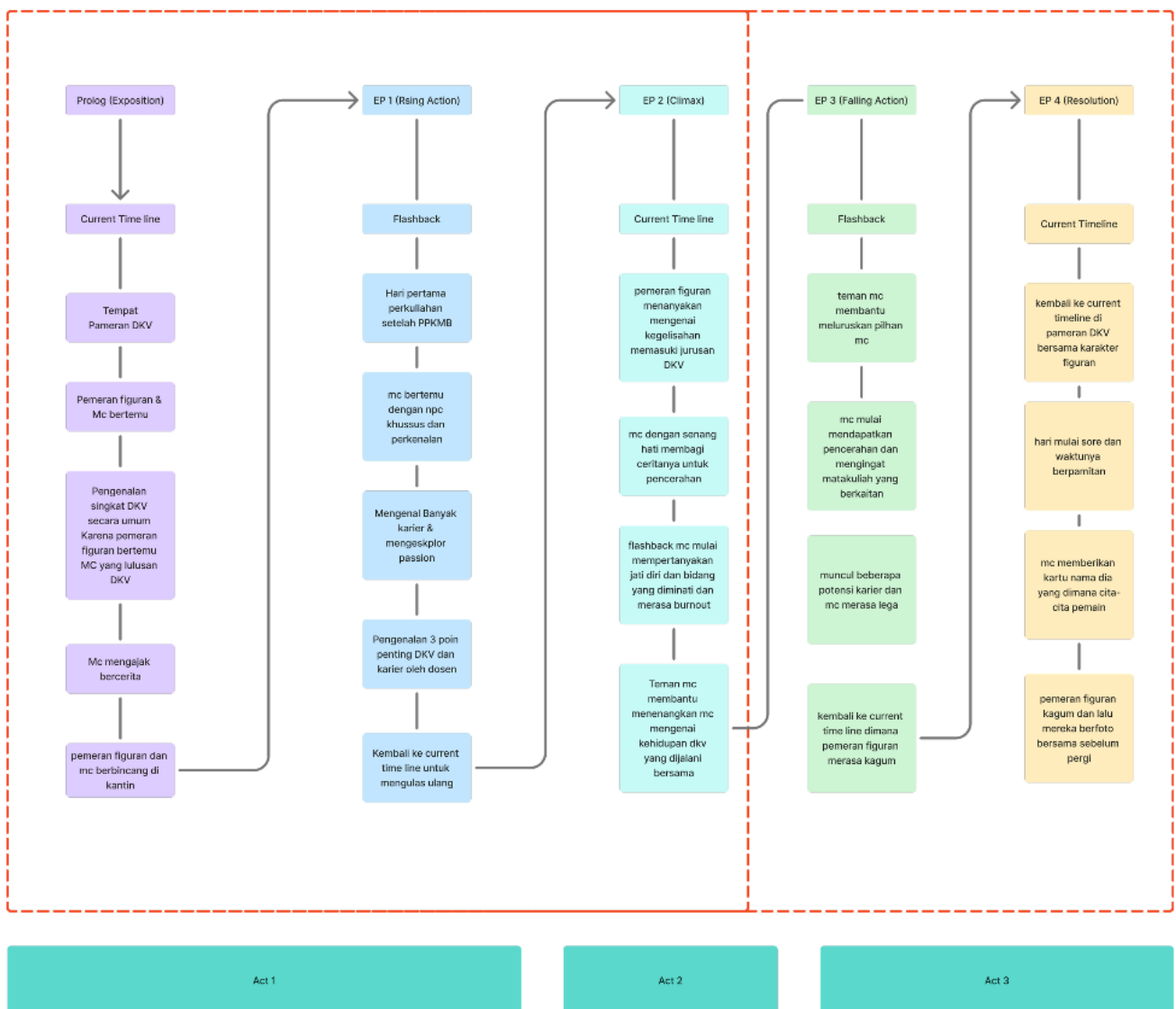
bahwa salah satu daya tarik utama pada game yang dimainkan terletak pada visual dengan alur cerita yang menarik. Sementara itu, hasil survei mendapatkan bahwa fasilitas-fasilitas untuk mendukung kegiatan mahasiswa dapat meliputi gedung perkuliahan, auditorium, ruang studio, ruang fotografi dan videografi, laboratorium komputer, kelas pembelajaran, dan ruang lobby yang memiliki perannya masing-masing.

Data studi literatur, disimpulkan bahwa terdapat capaian pembelajaran lulusan (CPL) dari Rakornas Asprodi DKV Indonesia beserta data draft okupasi menjadi salah satu acuan penting untuk memahami kompetensi dalam jurusan Desain Komunikasi Visual. Dalam CPL keterampilan khusus, terdapat tiga kemampuan dasar yang dipelajari dalam jurusan Desain Komunikasi Visual yaitu Gambar, Tipografi, dan Audio Visual. Ketiga poin tersebut dapat dijabarkan lagi menjadi berbagai profesi yang lebih mendalam, lalu pada data draft okupasi merupakan data bagaimana kurikulum dan modul dari capaian kompetensi pembelajaran dari jurusan Desain Komunikasi Visual beserta ragam jalur kompetisi menjadi desainer profesional.

2. Proses Perancangan

Konsep umum, pada perancangan ini game yang akan dirancang berjudul Unlock DKV yang merupakan game visual novel bertema *slice of life* dengan genre *Role Playing Games* (RPG) sebagai pengenalan jurusan Desain Komunikasi Visual bagi calon mahasiswa, game ini dirancang dimana pemain mengijuti naratif dengan objektif yang berkaitan dengan perkembangan karakter utama bernama edith. Target pemain pada game ini adalah usia 15 hingga 24 tahun, ingin mengenal lebih lanjut mengenai Desain Komunikasi Visual dan berada di Indonesia, serta pemain yang menyukai game yang ringan. Melalui karakter utama bernama edith, pemain akan diajak merasakan kehidupan dari jurusan Desain Komunikasi

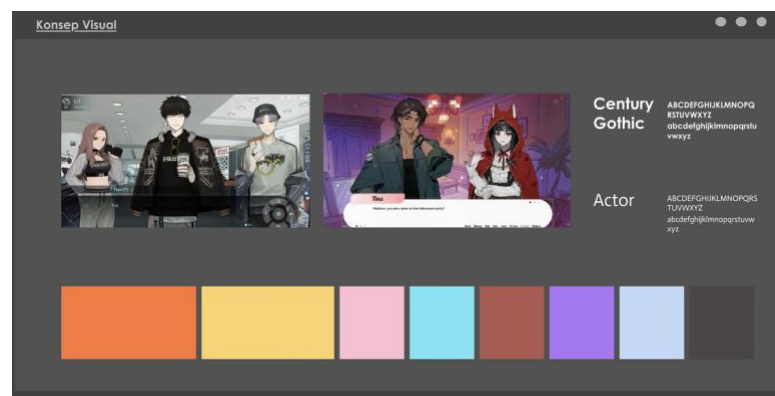
Visual, mengenali matakuliah dasar, hingga menemukan minat dan peluang karir di bidang kreatif. Cerita yang dirancang dibuat dengan berbagai babak dan dapat dipilih oleh pemain untuk menentukan jalan dari cerita berikutnya. Karakter pendukung seperti ivan, mika, elio, nara, bu lia, dan pak niko juga demikian akan menemani perjalanan dari cerita tokoh utama yang dimainkan dengan dinamikanya masing-masing.



Gambar 1 *storyline game*
Sumber: penulis,2025

Konsep Visual, pada perancangan ini konsep visual mencakup seluruh aspek yang digunakan seperti bentuk gaya visual game yang akan dirancang, tipografi yang digunakan, desain karakter, ilustrasi, latar belakang, desain antarmuka (UI), hingga media pendukung.

Pada perancangan ini, visual yang akan digunakan dalam perancangan game adalah kartun dengan gaya visual yang mengarah ke *style anime* yang umumnya dan banyak digunakan untuk game visual novel, gaya visual ini juga mendominasi banyaknya produksi game visual novel dalam perusahaan game Indonesia (Pratama et al., 2017). Warna dari game yang dirancang mendominasi warna oren dan kuning untuk memberikan kesan semangat, tenaga, kreativitas, kekuatan, bahagia, dan persahabatan. Adapun warna lain yang digunakan untuk mendukung dan mewakili tiap tiap karakteristik karakter seperti pink, biru, merah, ungu, biru muda, dan hitam. Adapun jenis tipografi yang digunakan yaitu font *Century Gothic* yang digunakan untuk membuat logo dan judul untuk memberikan kesan modern dan simpel, lalu font *Actor* yang digunakan sebagai badan teks yang memiliki kesan mudah untuk dibaca.



Gambar 2 Konsep Visual
Sumber: penulis,2025

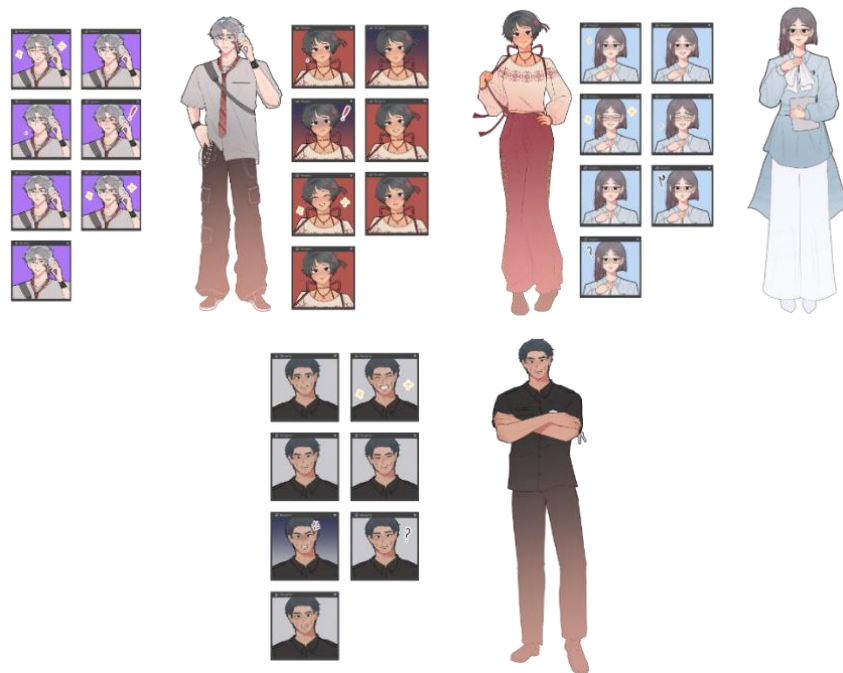
Unl0ck D&V

GAMBAR - TIPOGRAFI - FOTOGRAFI

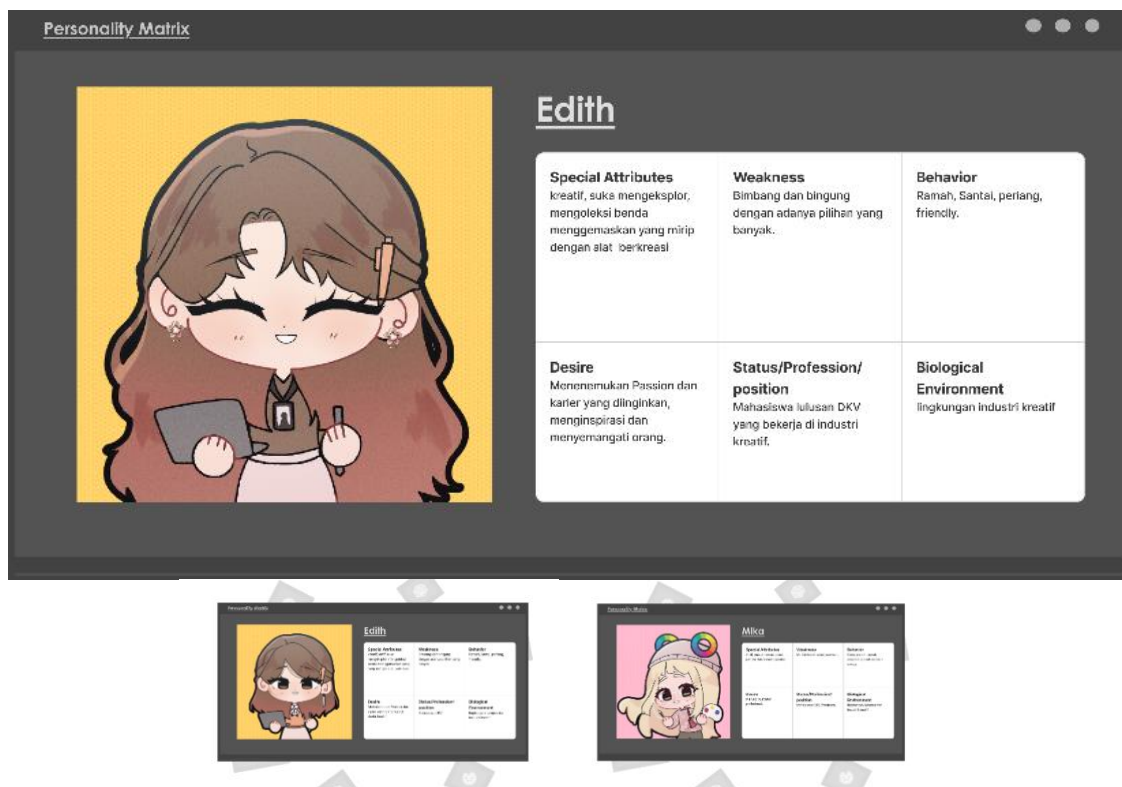
Gambar 3 Logo game
Sumber: penulis,2025

Pada tahap selanjutnya merupakan tahap membuat desain karakter dengan menggunakan teori manga matrix agar memiliki ciri khas yang untuk pada tiap masing-masing karakter sekaligus dengan kepribadian daru tiap karakter. Tokoh utama Edith memiliki dua versi waktu sedangkan karakter pendukung seperti mika, ivan, elio, nara, bu lia, pak niko dirancang dengan warna serta atribut yang menggambarkan bidang dan kepribadiannya masing-masing.





Gambar 4 Design Karakter Game Unlock DKV
Sumber: penulis,2025





Gambar 5 Personality matrix Karakter Game Unlock DKV
 Sumber: penulis,2025

Tahap perancangan berikutnya merupakan tahap pembuatan ilustrasi untuk *special cutscene* beserta ilustrasi latar belakang. Cutscene menampilkan beberapa adegan penting yang ada pada tiap episode berlangsung untuk memperkuat emosi dari cerita yang dimainkan. Tidak hanya itu, latar belakang meliputi lobby kampus, kantin, lobby depan, dan studio DKV, dibuat dengan sedikit buram agar fokus pemain pada karakter.

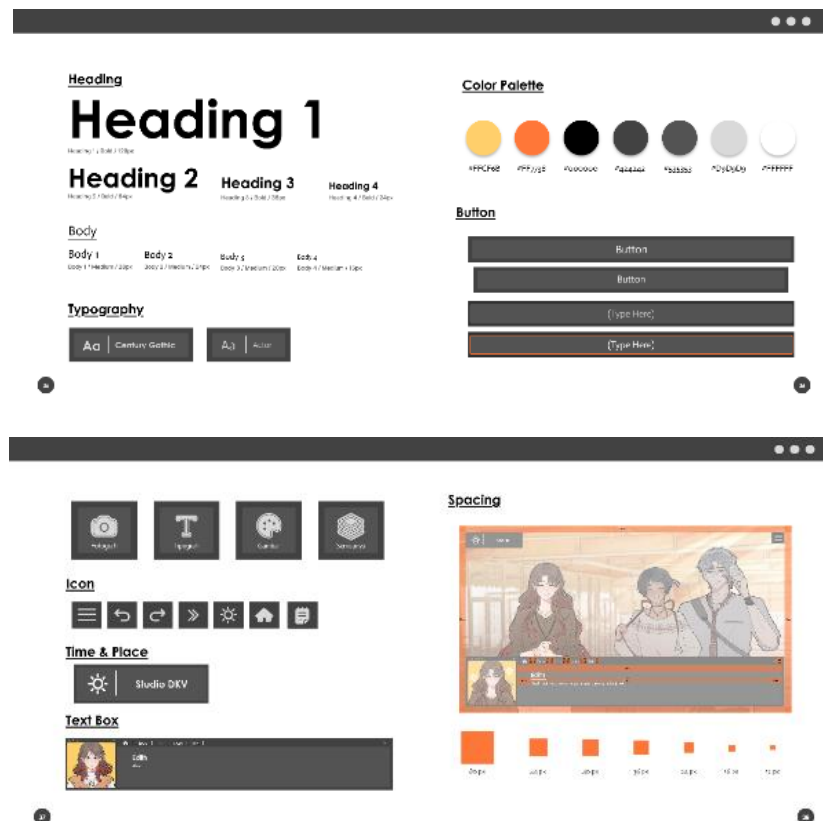


Gambar 5 Special Cutscene Game Unlock DKV
 Sumber: penulis,2025



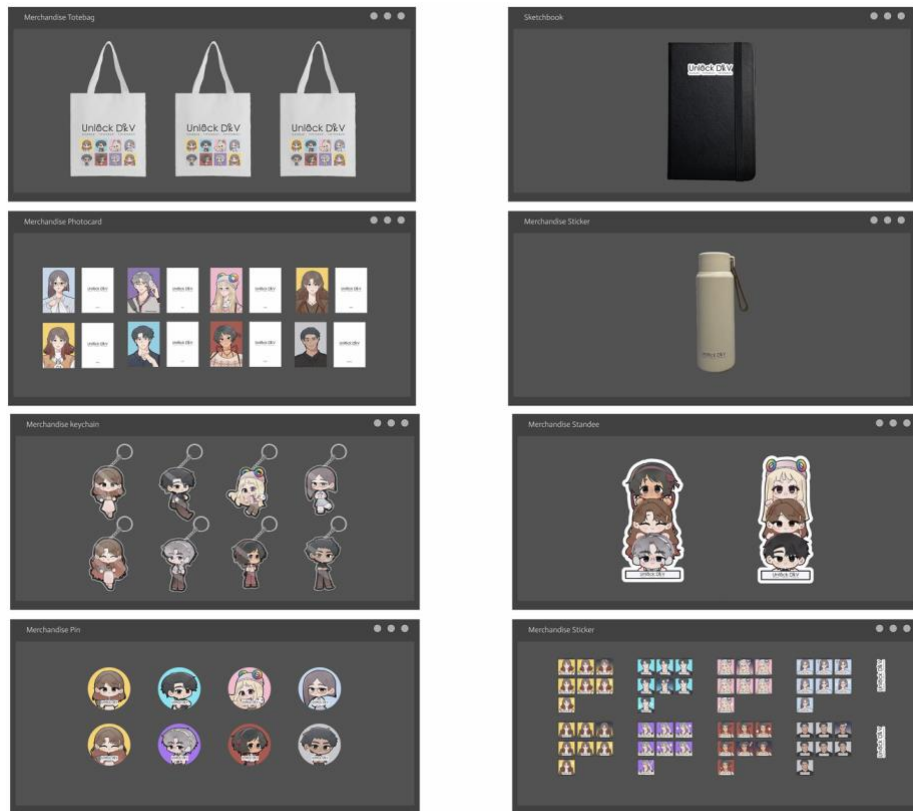
Gambar 6 Latar Belakang Game Unlock DKV
Sumber: penulis,2025

User Interface yang digunakan dalam perancangan ini di rancang dengan memperhatikan desain dari pemaparan, tombol, latar, hingga *font* yang seirama dan konsisten agar pengguna dapat memainkannya dengan mudah. Pada perancangan ini, penulis juga menerapkan 6 prinsip dalam pembuatan *User Interface* oleh teori Don Norman yaitu *Visibility*, *Affordance*, *Mapping*, *Constrain*, *Consistency*, dan *Feedback*. Tidak hanya itu, penggunaan *User Interface* yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan konsep visual yang telah digunakan seperti penggunaan font *Actor* dan *Century Gothic*, warna kuning dan oren yang berasal dari ciri khas karakter tokoh utama.



Gambar 7 Design Antarmuka Game Unlock DKV
Sumber: penulis,2025

Untuk memperkuat promosi pada perancangan game ini, diperlukannya *beberapa merchandise* untuk membantu promosi seperti buku sketsa, tempat minum, totebag, gantungan kunci, pin, stiker, *standee*, *standee akrilik*, *photocard*, *guidebook*, dan *video trailer* dengan menyisipkan karakter dari game maupun logo dari game.



Gambar 8 Merchandise Game Unlock DKV
Sumber: penulis,2025

Konsep Media, pada perancangan ini media yang digunakan memiliki peran yang berbeda namun saling memiliki terintegrasi, seperti media *merchandise* berupa buku, tempat minum, tas, gantungan kunci, pin, stiker, *standee*, *photocard* yang bertujuan untuk tahap *conditioning* atau membangun ketertarikan pemain terhadap permainan yang dirancang, lalu media game interaktif menggunakan *laptop* dan software bernama *figma* sebagai media utama penyampaian informasi terhadap topik yang dirancang, serta media *guidebook* dan *video* sebagai media *reminder* untuk media pengingat bagi para pemain dari permainan yang dirancang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan dari game berjenis visual novel sebagai pengenalan jurusan Desain Komunikasi Visual. Terdapat beberapa kesimpulan yang dapat dijadikan poin yaitu telah dirancangnya sebuah game edukatif yang tidak hanya memperkenalkan mata kuliah dan peluang karier dari jurusan ini, tetapi juga memperkenalkan bagaimana kehidupan dari mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual secara interaktif dan menarik untuk dimainkan ditemani berbagai karakter dan cerita yang dikemas sesuai pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Christoper Jordan Lipaw, Thamrin Sofian, & Theresia Herlina Rochadiani. (2023). Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Promosi dan Pengenalan Kampus Menggunakan Game Development Life Cycle. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 17–27. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.214>
- Fitria, I., Rahman, A., Solicitor R E, A. C., Desain Komunikasi Visual, P., Arsitektur dan Desain, F., Pembangunan Nasional, U., & Timur, J. (2023). Arty: Jurnal Seni Rupa Educational Campaign Design for Visual Communication Design Profession Introduction to 16-19-Year-Old Teenagers. In *Arty* (Vol. 12, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>
- Galindra, G., Adnan, F., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. In *Informatics Journal* (Vol. 8, Issue 1).
- Hartono, S., & Setya Marwati, F. (2021). PENINGKATAN EKONOMI KREATIF MELALUI PELATIHAN KETERAMPILAN PEMBUATAN BLANGKON DI

- KELURAHAN KARANGASEM LAWEYAN SURAKARTA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 2021. <https://ejurnal.stimi-bjm.ac.id/index.php/BBJM/>
- Hastina Suryasputri, M., & Prasetyo, D. (2022). *Perancangan Visual Novel dengan Mengadaptasi Legenda Roro Jonggrang*.
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). VISUALISASI DESAIN KARAKTER MAHASISWA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA PAPAN PERMAINAN KULIAH SENI & DESAIN. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Kamisah, C., Sakura, Y., Sejati, D. W., Setyaningrum, I. T., Kurniawan, M. P., Palingih, R. W., Nugraha, J. T., & Tidar, U. (2024). EFEKTIVITAS PEMASARAN DIGITAL SEBAGAI SARANA PROMOSI OLEH MAHASISWA. In *Journal of Governance and Public Administration (JoGaPA)* (Vol. 2).
- Pratama, D., Gunarti, W., & Akbar, T. (2017). *Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design* (Vol. 32, Issue 3).
- Vovolita Hanrik, K., & Persada Supandi, F. (2023). Perancangan Game Visual Novel Berdasarkan Novel "Love Risk Management." *JURNAL VISUAL IDEAS*, 3(2).
- Widyo Harsanto, P. (2019). *Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Era Revolusi Industri 4.0*.
- Wira, Nalendra, M. A. S., & Harahap, W. L. (2024). Perancangan Animasi Tentang Wayang Potehi Tionghoa Untuk Remaja Di Batam. *JURNAL RUPA MATRA*, 3(1), 23–43. <https://doi.org/10.62375/jdkv.v3i1.390>
- Yurisma, D. Y., & Prasetya, A. J. (2021). Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas. *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297>