

BRILIANT STEPHANIE - 22420100013



BREAK THROUGH

WILL YOU DWELL IN THE SHADOWS OR SEEK THE DAWN?

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHAYA KEKERASAN SEKSUAL SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN ANAK USIA 15-18 TAHUN.



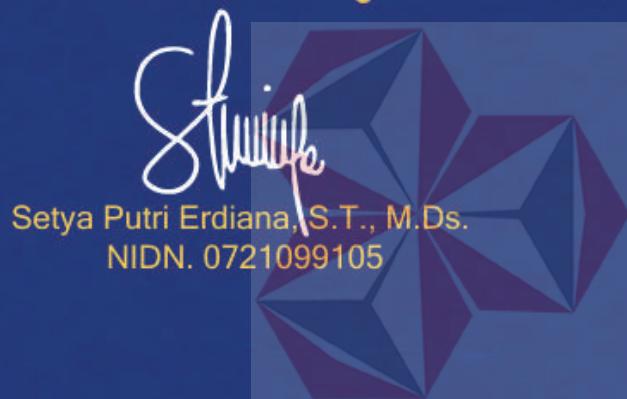


LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BAHAYA KEKERASAN SEKSUAL SEBAGAI
MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN ANAK USIA 15-18 TAHUN

Telah diperiksa, diuji dan di setujui oleh Dosen Pengaji
Rabu, 28 Januari 2026

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



Dosen Pengaji



Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS
Dinamika



Dr. Muhamad Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0704017701



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia, penyertaan, dan hikmat-Nya yang melimpah, oleh karena-Nya penulis dapat menyelesaikan “Perancangan Game Visual Novel Bahaya Kekerasan Seksual Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Anak Usia 15-18 Tahun” melalui karya berjudul “*Breakthrough*” ini dengan baik.

Proses penyusunan karya ini tidak lepas dari tuntunan Tuhan Yesus serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara materi maupun doa.

Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kata sempurna. Semoga karya ini dapat menjadi saluran berkat dan bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Latar Belakang	3
STP,USP,SWOT,KCM	4
Konsep Karya	5
Color Palette.....	6
Tipografi.....	7
World Building	8
Audio.....	10
Logo	12
Karakter	13
Deskripsi Dan Penjelasan Karya	21
Media Pedukung	29
Kode QR Karya	34
Biodata.....	35





UNIVERSITAS
Binaan ikat

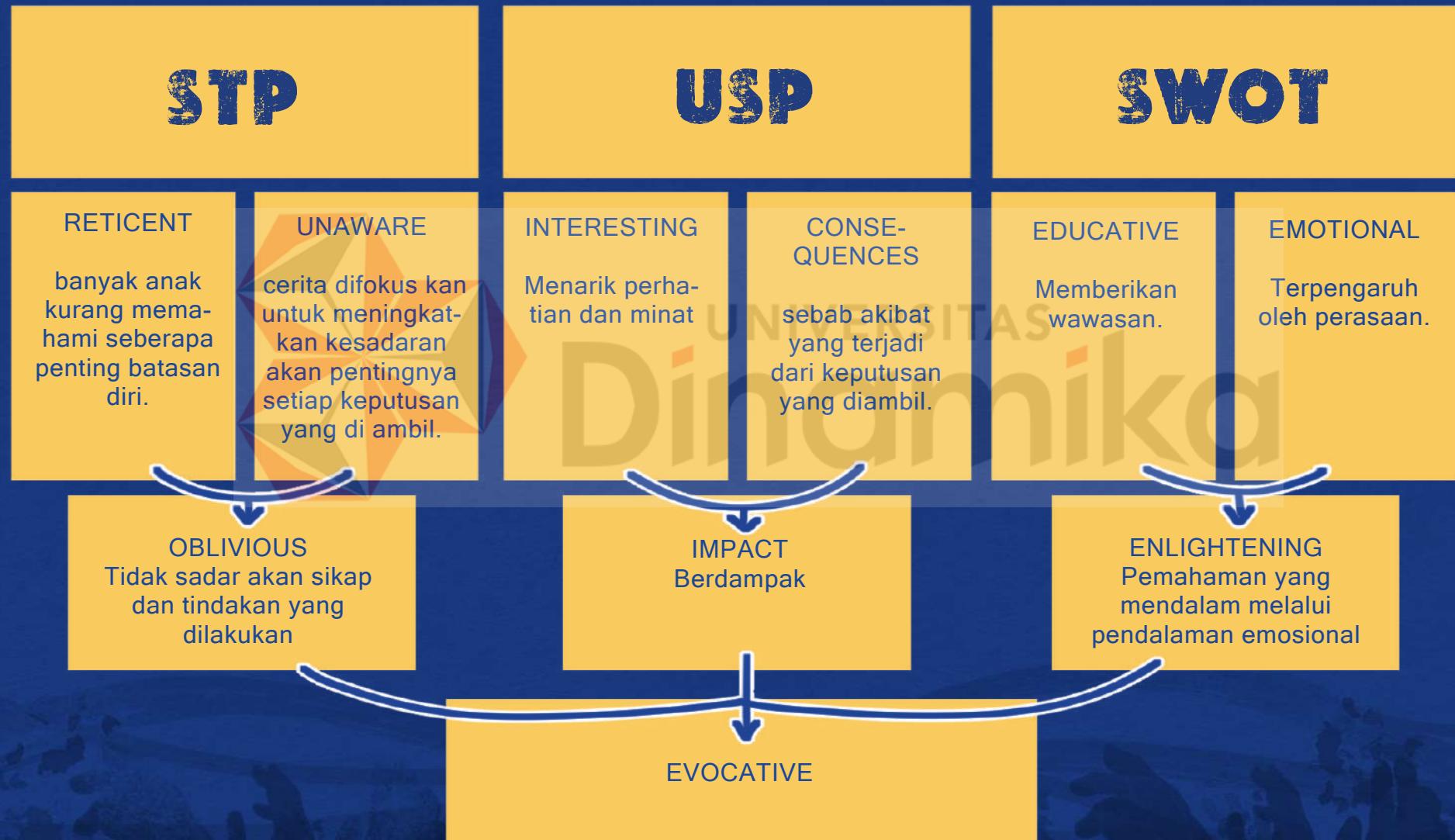


LATAR BELAKANG

Kekerasan seksual merupakan salah satu bentuk dari jenis-jenis kekerasan, kekerasan seksual merupakan salah satu bentuk kekerasan yang kompleks dan berdampak mendalam terhadap korbannya. Secara umum, kekerasan seksual dapat di artikan sebagai setiap perbuatan yang merendahkan, menyerang atau melakukan suatu tindakan terhadap tubuh seseorang yang berkaitan dengan hasrat seksual secara paksa. Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) yakni website resmi dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) di Indonesia, di antara banyaknya kasus kekerasan, kekerasan seksual merupakan kasus yang banyak terjadi di Indonesia dengan jumlah mayoritas korban adalah perempuan pada usia 13-17. Kasus kekerasan seksual didominasi dalam de, berdasarkan hubungan dengan korban, pelaku kekerasan seksual merupakan orang- orang yang dekat dengan korban, contohnya seperti kekasih, suami dan orang tua. Pada data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) dari tahun 2020 hingga 2024, jumlah kasus kekerasan seksual yang terjadi di Indonesia semakin

Disebutkan pada tahun 2020, jumlah kasus kekerasan seksual yang terjadi sebanyak 8.210 kasus, lalu pada tahun 2021 sebanyak 10.327 kasus, pada tahun 2022 sebanyak 11.682 kasus, pada tahun 2023 sebanyak 13.156 kasus, dan pada tahun 2024 terdapat sebanyak 14.456 kasus. Pada tahun 2025 sendiri, untuk saat ini terdapat 11.311 kasus kekerasan seksual. Game visual Novel dipilih sebagai media edukatif karena game ini menggabungkan visual dan narasi interaktif yang menumbuhkan empati, refleksi diri dan kesadaran terhadap isu-isu kekerasan seksual. Game visual novel memungkinkan pemain untuk merasakan sudut pandang atau perspektif dari karakter sehingga pesan moral dan emosi yang didapatkan lebih mendalam dibandingkan media edukatif seperti poster atau video. Bagi kelompok remaja yang umunya pada tahap pencarian identitas, pemahaman nilai moral dan pembentukan empati, media edukasi interaktif seperti visual novel dapat menjadi efektif karena menimbulkan keterlibatan emosional, mendorong pemain untuk memahami dampak dan kompleksitas dari kekerasan seksual, juga meningkatkan kesadaran mengenai hubungan yang sehat.

STP, USP, SWOT, KCM



KONSEP KARYA

Keyword yang ditemukan berdasarkan STP, USP dan SWOT adalah “*Evocative*”

“*Evocative*” sendiri memiliki arti yakni membangkitkan atau menimbulkan, khususnya menimbulkan perasaan. Kata “*Evocative*” menampilkan gambar dengan kesan yang kuat, mengingatkan terhadap suatu memoryqujuan untuk membangkitkan kesadaran untuk bersikap kritis dan juga meningkatkan empaty dalam mengenali dan menghadapi kekerasan seksual.



COLOR PALETTE

Warna yang digunakan adalah warna yang kontras, dipilih berdasarkan KCM yang didapat dan preferensi target yaitu remaja usia 15-18 tahun.

- a) Biru tua : Melambangkan perasaan melankolis dan depresi
- b) Kuning : Perasaan bahagia, harapan, membangkitkan energi positif
- c) Merah : Amarah, perasaan yang intens dan penuh emosi, dorongan



TIPOGRAFI

Tipografi yang digunakan untuk kata utama adalah *The Globe* karena terlihat tegas dan mencolok namun mudah dibaca. *Typeface* pada kata-kata tambahan menggunakan *Microsoft Sans Serif*, typeface ini mudah dibaca dan terkesan santai, tidak kaku atau terlalu formal bagi remaja.



WORLD BUILDING

Lokasi utama berjalannya cerita yakni di sekolah, referensi yang digunakan berdasarkan kondisi SMA Negeri pada kelas sosial kebawah.



WORLD BUILDING

Lokasi utama berjalannya cerita yakni di sekolah, dimana MC sebagai siswa SMA menjalankan rutinitasnya sehari-hari. Visual nya menggunakan warna komplementari, analog dan monokrom untuk menunjukkan suasana yang terjadi. Latar belakang yang digunakan adalah dunia nyata yakni sekolah, rumah dan jalanan umum.



AUDIO

Pada karya ini setiap adegan memiliki latar belakang musik dan sound effect yang berbeda beda tergantung dengan adegan yang di tampilkan

- 1) "Inner Light" Kevin MacLeod (incompetech.com)
Licensed under Creative Commons: By Attribution 4.0 License
- 2) "Unlight" Kevin MacLeod (incompetech.com)
Licensed under Creative Commons: By Attribution 4.0 License
- 3) "March of the Mind" Kevin MacLeod (incompetech.com)
Licensed under Creative Commons: By Attribution 4.0 License
- 4) "Morning" Kevin MacLeod (incompetech.com)
Licensed under Creative Commons: By Attribution 4.0 License
- 5) Footsteps, Dry Leaves, D.wav by InspectorJ
Lisence : Attribution 4.0
<https://freesound.org/s/329600/>
- 6) "Quirky Dog" Kevin MacLeod (incompetech.com)
Licensed by Attribution 4.0

- 7) 072510_crowd_05.wav by moxob-na, lisence : Creative commons 0
<https://freesound.org/s/102099/>
- 8) 12130 panic girl scream.wav by Robinhood76, lisence : Attribution Noncommercials 4.0
<https://freesound.org/s/678502/>
- 9) Girl Crying by mvVoiceActing, lisence : Creative commons 0
<https://freesound.org/s/218184/>
- 10) Cinematic Low Pitch Impact by Jofae, lisence : Creative commons 0
<https://freesound.org/s/408141/>
- 11) Giggle 1.ogg by silversatyr, lisence : Attribution 4.0
<https://freesound.org/s/333274/>
- 12) Duck Quack by qubodup
Lisence : Attribution 4.0
<https://freesound.org/s/442820/>
- 13) Dying Duck in a Thunderstorm.-wav, lisence : Attribution 4.0
- 7) 01753 school bell.wav by Robinhood76, lisence : Attribution Non-Commercial 4.0
<https://freesound.org/s/97915/>
- 8) "Decay" Kevin MacLeod (incompetech.com), licensed : Attribution 4.0
- 9) Rapid duck quack by mokasza
Lisenced : Attribution 4.0
<https://freesound.org/s/810326/>
- 10) storm door slam 02.wav by volivieri, lisenced : Attribution 4.0
<https://freesound.org/s/161189/>
- 11) Echoing Laughter by Drkvixn91
Lisence : Creative commons 0
<https://freesound.org/s/317479/>
- 12) Gong Brilliant Paiste 32" by JensZygar
Lisence : Creative commons 0
<https://freesound.org/s/486629/>
- 13) sigh.wav by davidnagel
Lisence : Creative Commons 0



LOGO "BREAKTHROUGH"

Logo menggunakan tambahan visual seperti retak atau pecah yang melambangkan menerobos, menembus rintangan atau keberhasilan sesuai dengan kata “Breakthrough”. Jika dikaitkan dengan tokoh utama yaitu Ayu dan Danu, logo ini melambangkan perjalanan mereka yang melampaui hambatan mental dan batasan yang selama ini menahan mereka.



KARAKTER

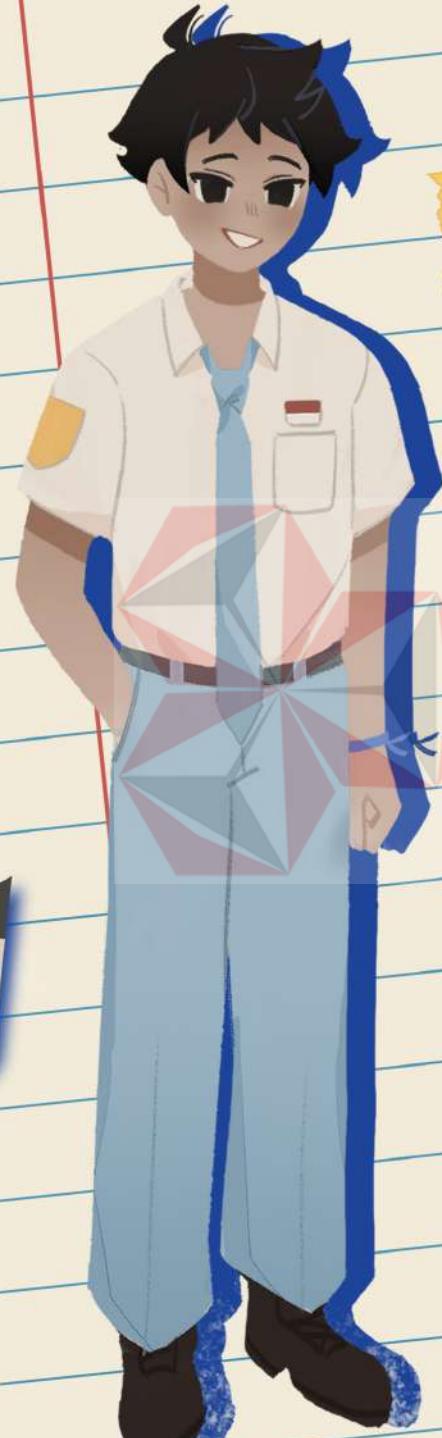


DANU

Danu adalah karakter utama laki-laki

dalam cerita, sifatnya yang tidak suka
pikir panjang terkadang membuatnya

terjebak dalam suatu masalah.



UNIVERSITAS
Dinamika



AYU

Ayu, karakter utama peremuan dalam cerita, ia adalah gadis yang pemalu dan tidak banyak bicara, kebiasaan ya menjadi people pleaser membuatnya dimanfaatkan oleh banyak orang.



RANIA

Rania, gadis yang sangat energetic
dan agak teledor namun sangat peduli
dengan teman-temannya, Rania
adalah teman dekat Ayu di sekolah.



UNIVERSITAS
Dinamika



ADITYA

Aditya, di antara ketiganya tadi, adit adalah yang paling bisa di andalkan dan selalu bicara terus terang berdasarkan fakta namun kurang peka akan sesuatu jika tidak diberitahu secara langsung.



BEJO

Bejo, adalah teman imajinasi Danu dan Ayu, hanya mereka berdua yang dapat memahami apa yang dikatakan bejo namun orang lain hanya mengira bahwa bejo adalah bebek biasa yang sedikit mengalami kelainan fisik.

Kenapa hanya Danu dan Ayu yang dapat memahami apa yang dikatakan Bejo? itu karena mereka mengalami tekanan mental yang membuat mereka mengalami delusi.







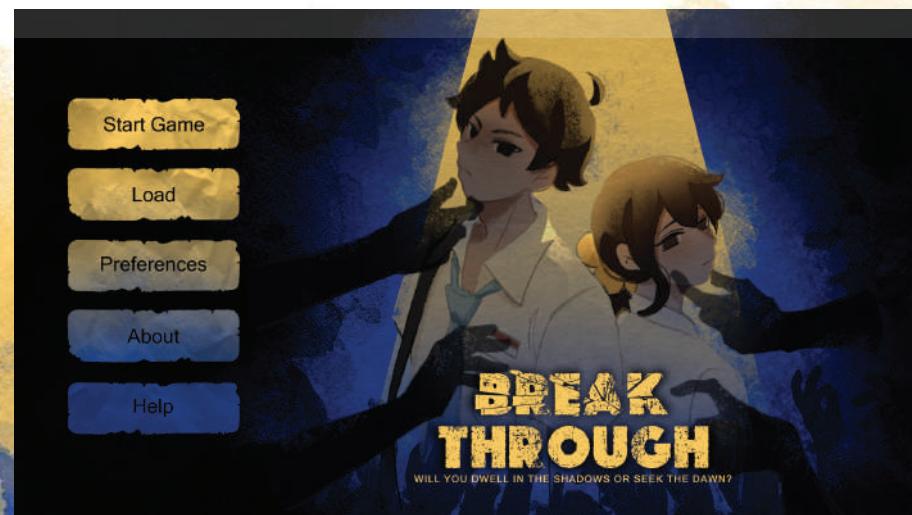
DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA

Game visual novel ini membawakan topik tentang pentingnya bahaya kekerasan seksual dan ditujukan kepada remaja usia 15-18 tahun baik laki-laki maupun perempuan, pada 5 tahun terakhir kasus kekerasan seksual di Indonesia semakin meningkat dan dampak-dampak negatif yang terjadi berakibat jangka panjang terhadap korban maupun pelaku, masih banyak remaja yang menyepelekan dampak dari kekerasan seksual dan baru menyadari hal itu saat atau sesudah mengalaminya secara langsung.

“Breakthrough” menjelaskan tentang perjalanan dalam mengenali dan menghadapi kekerasan seksual, dimana tokoh utama dari game yakni Danu dan Ayu berjuang dalam melawan hambatan mental karena kekerasan seksual yang mereka alami.

SINOPSIS

“Breakthrough” menceritakan kehidupan Danu dan Ayu dalam menjalani kehidupan mereka berdasarkan sudut masing-masing, Danu yang tidak suka pikir panjang dan Ayu yang terbiasa menjadi people pleaser. Keduanya terlihat biasa saat bersekolah di SMA namun ternyata memendam sesuatu yang tidak berani mereka bicarakan kepada orang lain. Apakah mereka akan tetap diam atau akhirnya melampaui hambatan yang selama ini mengekang mereka? Apakah yang akan kamu lakukan jika ada di posisi mereka?.



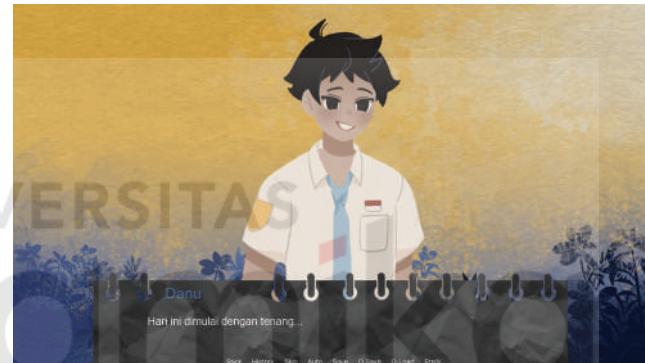
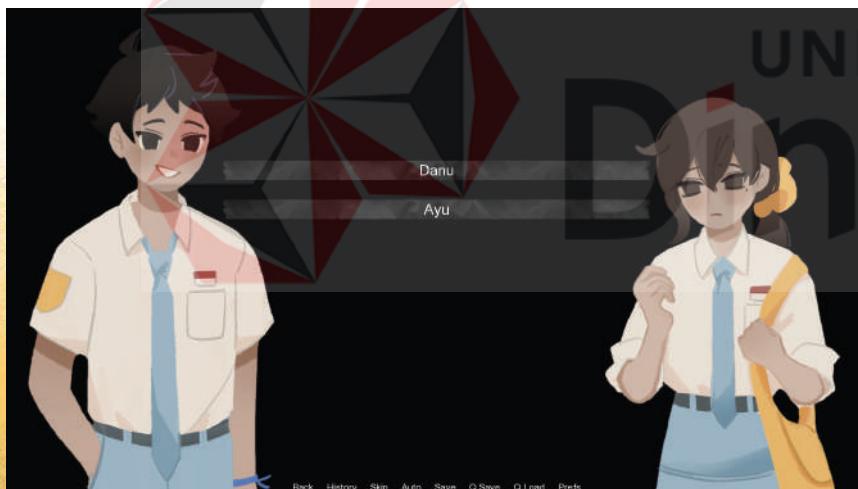
TRANSISI

Pada setiap pergantian hari dalam cerita terdapat ilustrasi yang menjadi jembatan visual untuk menyampaikan tahap dari alur cerita.



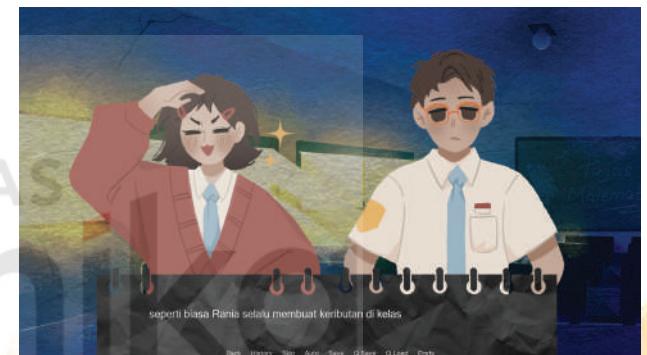
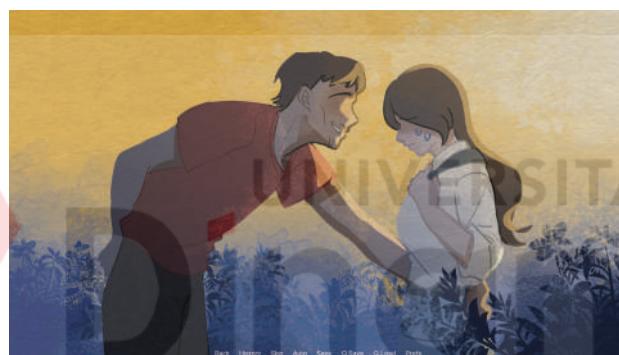
PEMILIHAN RUTE

Sebelum memasuki hari pertama, pemain diberikan kesempatan untuk memilih karakter yakni di antara Danu atau Ayu, masing-masing karakter memiliki rute yang berbeda berdasarkan kasus yang terjadi di dunia nyata.



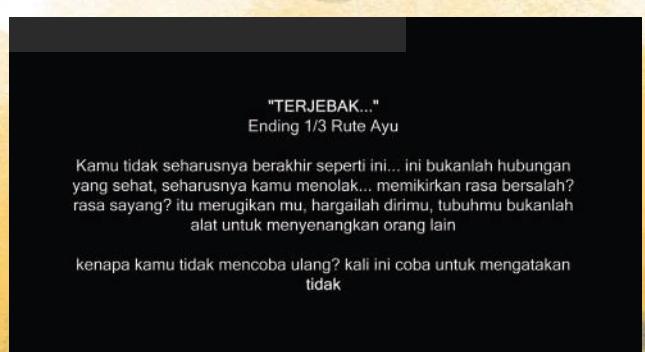
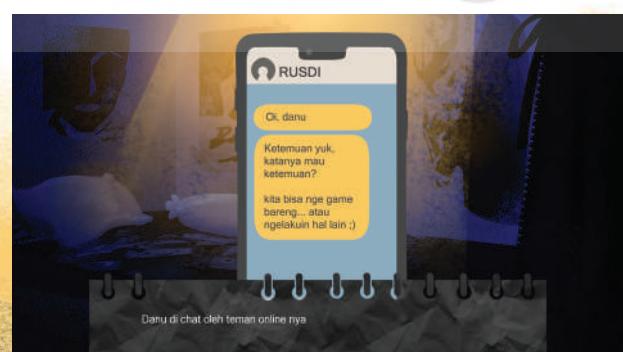
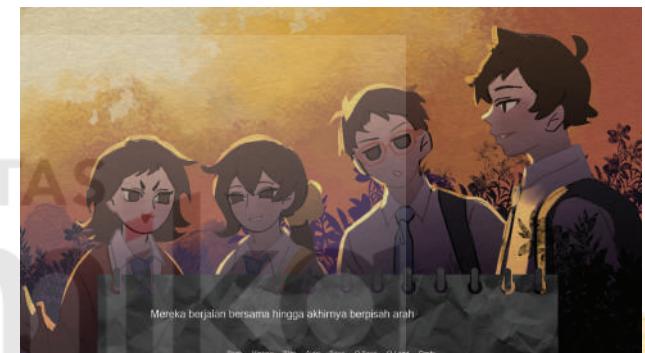
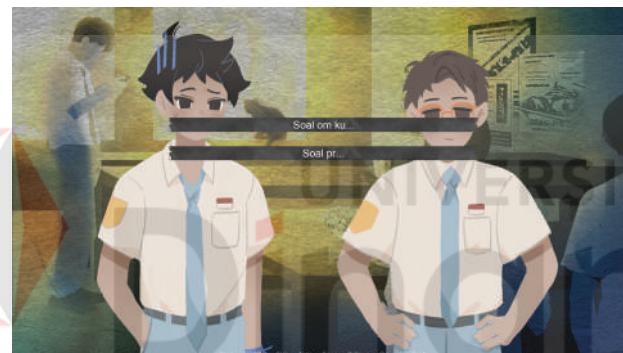
HARI PERTAMA

Pada hari pertama menunjukkan siapa itu karakter utama, keseharian nya dan siapa orang terdekatnya, karakter yang menjadi tokoh utama dari cerita merupakan anak sekolah menengah ke atas.



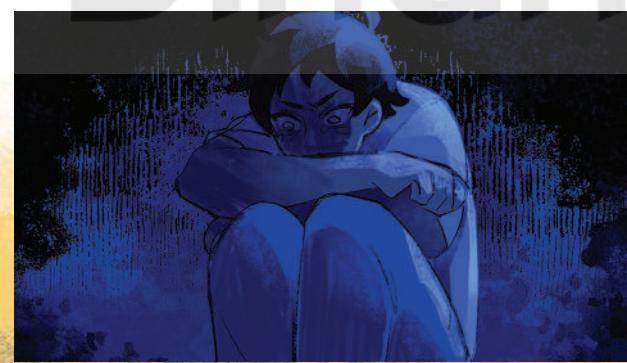
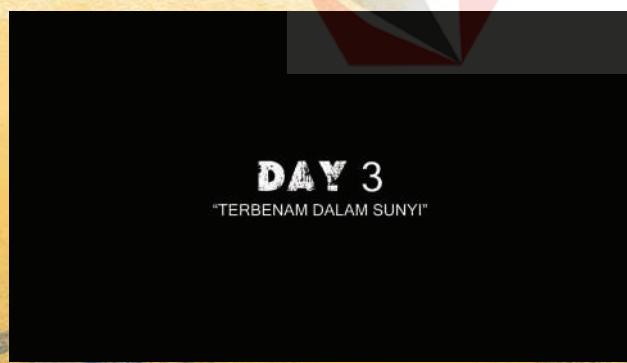
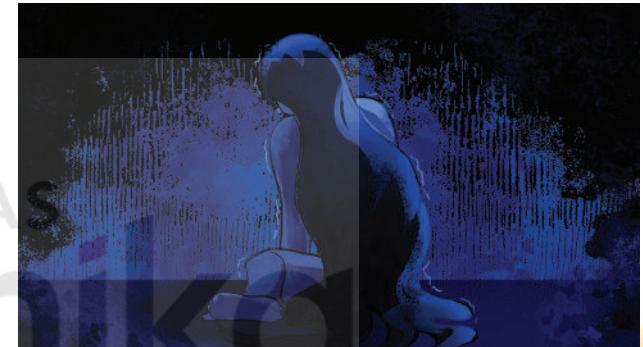
HARI KEDUA

Pada hari kedua karakter utama dihadapkan dengan beberapa pilihan yang ditujukan untuk membangun interaksi dengan karakter yang lain dan juga pada masing-masing rute Danu dan Ayu terdapat satu akhir pada hari ke-dua. Pada rute Danu terdapat akhir “Teman online” sedangkan Ayu “Terjebak”.



HARI KETIGA

Pada hari terakhir yakni hari ketiga terdapat masing-masing dua akhir pada rute Danu dan Ayu, terdapat akhir yang buruk dimana Danu atau Ayu tidak memiliki keberanian dalam menghadapi Om ishwar dan akhir baik dimana mereka berhasil pergi dan pulih.



ENDING

Dalam game ini terdapat 6 ending, masing masing 3 dalam rute danu dan ayu. Dalam rute danu terdapat ending “Teman online”, “Ego” dan “Happy ending” sedangkan pada rute ayu terdapat ending “Terjebak”, “Terbungkam” dan “Happy ending”.





KEYCHAIN

Keychain bergambar karakter dalam game “Breakthrough”, dapat di gunakan sebagai hiasan pada tas atau gantungan kunci



STICKER

Sticker bergambar karakter dapat di gunakan sebagai hiadan pada berbagai permukaan.



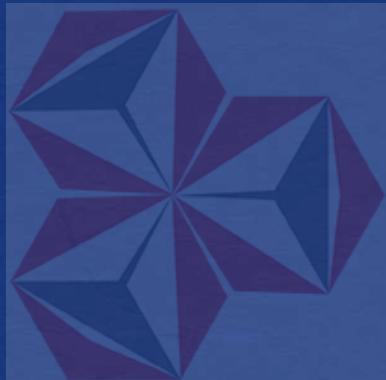
PIN

Pin bergambar karakter bernama Bejo dapat digunakan sebagai hiasan pada tas atau alat berbahan kain lainnya.



NOTEBOOK

Notebook dapat digunakan sebagai buku catatan.



UNIVERSITAS
Diponegoro



POSTCARD

Post card yang berisikan ilustrasi dari game “Breakthrough” dapat digunakan sebagai pajangan.



TRY IT HERE!

Dengan melakukan scan pada QR code di samping ini, kalian dapat memainkan game "Breakthrough"





Illustrator bernama Brilian Stephanie, lahir di Tulungagung pada tahun 2003 dan menepuh pendidikan pada Universitas Dinamika mulai tahun 2022 dalam Fakultas Desain dan Industri Kreatif dengan program studi Desain Komunikasi Visual. Illustrator memiliki ketertarikan dalam bidang ilustrasi dan game, ketertarikan ini membawa ilustrator untuk mempelajari dunia game developer lebih lagi.

instagram : @iannn_owo

e-mail : iannnowo@gmail.com

