

**ANALISIS DESAIN KARAKTER REINA MISHIMA
DALAM VIDEO GAME TEKKEN 8**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI**

2024

**ANALISIS DESAIN KARAKTER REINA MISHIMA DALAM
VIDEO GAME TEKKEN 8**

SKRIPSI

*Dianjurkan Untuk Memenuhi Salah Satu Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI**

2024

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : ANALISIS DESAIN KARAKTER REINA MISHIMA DALAM
VIDEO GAME TEKKEN 8

NAMA : NADIYAH NURRAUDAH

NIM : 20200060047

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup maka saya bersedia untuk membatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hal dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 18 Desember 2024



NADIYAH NURRAUDAH

20200060047

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : ANALISIS DESAIN KARAKTER REINA MISHIMA DALAM
VIDEO GAME TEKKEN 8

NAMA : NADIYAH NURRAUDAH

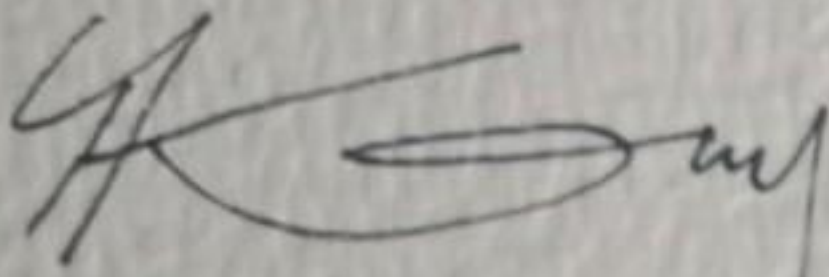
NIM : 20200060047

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Sukabumi, 18 Desember 2024

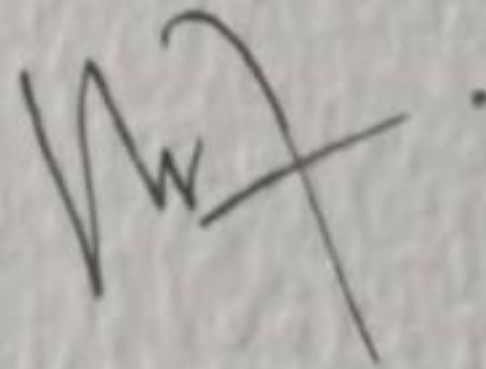
Pembimbing I

Pembimbing II



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN. 0416019501



Tulus Rega Wahyuni E., S.Kom.I., Sn

NIDN. 0430109501

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : ANALISIS DESAIN KARAKTER REINA MISHIMA DALAM
VIDEO GAME TEKKEN 8

NAMA : NADIYAH NURRAUDAH

NIM : 20200060047

Skripsi ini diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada sidang Skripsi tanggal 18 Desember 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk penganugrahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 18 Desember 2024

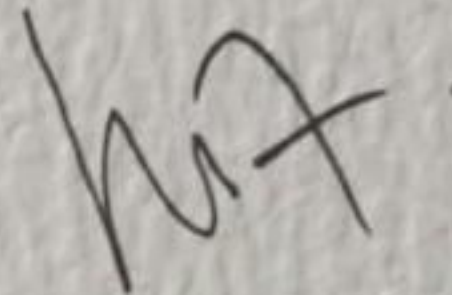
Pembimbing I



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN. 0416019501

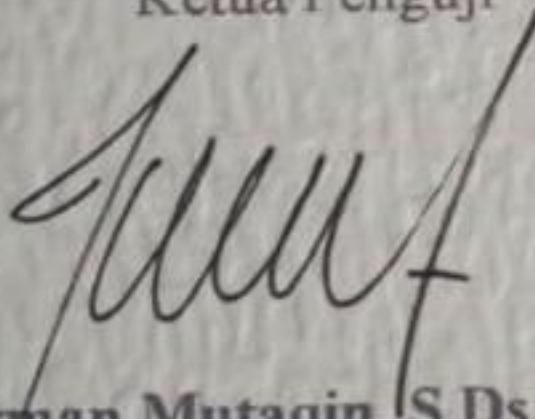
Pembimbing II



Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I.,Sn

NIDN. 0430109501

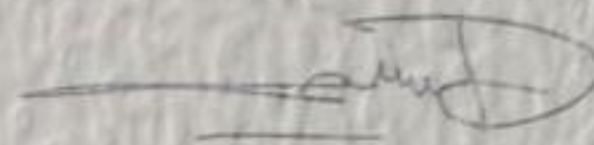
Ketua Penguji



Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds

NIDN. 0405029503

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Agus Darmawan, S.Sn, M.Sn

NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng

NIDN. 0402037401

***Skripsi ini kutujukan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, Kakakku
tersayang...***



ABSTRAK

Video games merupakan fenomena yang digemari kalangan muda masa kini. Berbagai macam jenis genre video games telah banyak memberikan kesan tersendiri bagi para penonton dan pemainnya. Didalam video game itu sendiri terdapat karakter-karakter yang biasanya dimainkan, seperti halnya pada game Tekken 8. Tekken adalah game pertarungan yang diproduksi oleh Bandai Namco, pada serinya yang ke-8 mereka mengeluarkan beberapa karakter baru, salah satunya adalah Reina Mishima. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Form*, *Costume*, *Personality* pada desain karakter Reina menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dari teori manga matrix. Penelitian ini menggabungkan teori manga matrix dengan teori arketipe Carl Jung untuk mengetahui pembentukan *Behavior* pada tabel *hexagon personality* dalam manga matrix.

Kata Kunci : Video Games, Tekken, Desain Karakter, Reina Mishima



ABSTRACT

Video games are a popular phenomenon among today's youth. Various types of video game genres have made an impression on the audience and players. In the video game itself there are characters that are usually played, as is the case in the Tekken 8 game. Tekken is a fighting game produced by Bandai Namco, in its 8th series they released several new characters, one of which is Reina Mishima. This research aims to find out Form, Costume, Personality in Reina's character design using a descriptive qualitative approach from the manga matrix theory. This research combines manga matrix theory with Carl Jung's archetype theory to determine the formation of Behavior in the hexagon personality table in manga matrix.

Keywords: *Video Games, Tekken, Character Design, Reina Mishima*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT., berkat Rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini guna untuk melengkapi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana. Yang dimana Tugas Akhir ini penulis berikan judul:

“Analisis Desain Karakter Reina Mishima Dalam Video Game Tekken 8”

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. H. Kurniawan, ST.,M.Si., MM.
2. Ketua Fakultas Teknik, Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn,M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.,I.,M.Sn.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Dosen Penguji
8. Orang tua dan Keluarga yang senantiasa mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Angkatan 2020 dan seterusnya.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi sebagai Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sanga kami harapkan. Aamiin Yaa Rabbal ‘Alamiin.

Sukabumi, 18 Desember 2024

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NADIYAH NURRAUDAH

NIM : 20200060047

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Jenis karya : Tugas Akhir

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS DESAIN KARAKTER REINA MISHIMA DALAM VIDEO GAME
TEKKEN 8

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi, Jawa Barat

Pada tanggal : 18 Desember 2024

Yang menyatakan

(Nadiyah Nurraudah)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULIS.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I	1
4.1 Rumusan Masalah.....	4
4.2 Batasan Masalah	4
4.3 Tujuan Penelitian	5
4.4 Manfaat Penelitian	5
4.5 Kerangka Penelitian	7
BAB II	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Desain Komunikasi Visual	8
2.1.2 Desain Karakter	13
2.1.3 Archetype	22
2.1.4 Citra	25
2.2 Kerangka Teori	26
2.3 Penelitian Terdahulu	27
2.4 Kesimpulan Deskriptif	29
BAB III.....	30
3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	30
3.2.1 Observasi	30
3.2.2 Kajian Pustaka/Studi Literatur	33
3.3 Metode Analisis Data.....	33

3.4	Objek Penelitian.....	39
BAB IV		42
4.1	Analisis Form.....	42
4.2	Analisis Costume	43
4.2.1	Analisis Archetype Karakter Pada Simbol Visual Costume	45
4.3	Personality	52
4.3.1	Spesial Atribut	52
4.3.2	Biological Enviroment.....	53
4.3.3	Desire	54
4.3.4	Behavior (Sifat, kepribadian, watak).....	56
4.3.5	Weakness.....	57
4.3.6	Status/Profesi	59
4.4	Kesimpulan	63
4.5	Karakter Ikonik.....	63
BAB V.....		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN		72



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matrix kostum	21
Tabel 2. 2 Penelitian yang sudah diteliti dalam Penelitian karya ilmiah.....	27
Tabel 3. 1 Matrix SWOT	35
Tabel 3. 2 Gambar Objek Reina	40
Tabel 4. 1 Analisis Form.....	42
Tabel 4. 2 Costume table – Manga matrix.....	44
Tabel 4. 3 Kepribadian Arketipe Jung	46
Tabel 4. 4 Analisis Archetype	47
Tabel 4. 5 Analisis spesial atribut	52
Tabel 4. 6 Analisis biological enviroment	53
Tabel 4. 7 Analisis Desire	55
Tabel 4. 8 Hasil analisis arketipe	56
Tabel 4. 9 Weakness Reina	57
Tabel 4. 10 Status/Profesi Reina.....	60
Tabel 1 Lampiran.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Reina dalam Video Trailer.....	3
Gambar 1. 2 Devil Reina.....	3
Gambar 2. 1 Titik	9
Gambar 2. 2 Garis	9
Gambar 2. 3 Bentuk.....	9
Gambar 2. 4 Warna Primer	10
Gambar 2. 5 Warna Sekunder	11
Gambar 2. 6 Warna Tersier.....	11
Gambar 2. 7 Tesktur	12
Gambar 2. 8 Perbedaan ukuran	12
Gambar 2. 9 Ruang.....	13
Gambar 2. 10 Gelap terang pada objek	13
Gambar 2. 11 Tabel kolom dan baris form	18
Gambar 2. 12 From tubuh	19
Gambar 2. 13 Contoh penerapan tabel form	19
Gambar 2. 14 Hasil penerapan tabel form.....	20
Gambar 2. 15 Kostum matriks	20
Gambar 2. 16 Tabel personality hexagon	21
Gambar 2. 17 Kerangka Teori.....	27
Gambar 3. 1 Reina Mishima full body.....	39
Gambar 4. 1 Tabel matrix form	43
Gambar 4. 2 Hexagon personality matrix	52
Gambar 4. 3 Hasil analisis matrix personality.....	63
Gambar 4. 4 Kaos.....	64
Gambar 4. 5 Banner.....	64
Gambar 4. 6 Stand Figure.....	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian	7
--------------------------------------	---



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pembentukan dari desain karakter Reina menggunakan teori perancangan manga matrix. Dari teori manga matrix diketahui bahwa *Form* (Bentuk) dari Karakter Reina Mishima dirancang menyerupai manusia, menunjukkan bahwa desainnya berakar pada representasi realistis. Ini memperkuat identifikasi pemain dengan karakter melalui kesan nyata yang mudah dipersepsikan. Dan pada tabel Kostum karakter Reina dirancang menggunakan elemen-elemen gambar yang dapat ditemukan di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi karakter tidak hanya mengikuti estetika, tetapi juga mempertimbangkan fungsi dan makna simbolis dalam konteks narasi game.

Penelitian ini menggabungkan teori manga matrix sebagai teori utama dalam analisis kerangka perancangan karakter Reina dengan teori arketipe Carl Jung untuk memperdalam analisis kepribadian karakter Reina Mishima, terutama pada aspek *Behavior* dalam tabel *hexagon personality*. Pendekatan ini bertujuan untuk memperjelas hubungan antara elemen visual, kepribadian karakter, dan narasi dalam video game yang menaungi karakter tersebut.

5.2 Saran

Karakter ini bisa dikembangkan lebih lanjut dengan memperdalam latar belakang seperti diintegrasikan lebih banyak elemen mitologi dan sejarah Jepang contohnya mitologi dewa Raijin yang menjadi latar tempat pengenalan karakter Reina dimana untuk memberikan kedalaman tambahan bagi audiens. Ini bisa termasuk cerita asal-usul yang lebih rinci dan pengaruh budaya yang lebih jelas pada Reina.

Diharapkan karakter yang dikembangkan akan memiliki daya tarik yang lebih kuat, baik dari segi visual maupun naratif. Ini tidak hanya akan meningkatkan kepuasan audiens tetapi juga membantu menciptakan karakter yang ikonik dan berkesan dalam jangka panjang. Selain itu pendekatan penggunaan teori ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teori manga matrix dapat diperkaya dengan teori arketipe Carl Jung

untuk menganalisis sebuah desain karakter yang kuat, bermakna, dan relevan secara naratif



DAFTAR PUSTAKA

- Alyandval. (2023, December 9). *Confidence in a Crop Top: Empowering Women Through Fashion*. Casual Wears. <https://casualwears4.wordpress.com/2023/12/09/confidence-in-a-crop-top-empowering-women-through-fashion/>
- Amalia Adhandayani, S. Psi. , M. Si. (2020). *Metode Observasi dalam Penelitian Kualitatif* ((PSI 309); 2).
- Andelina, I. K. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *JURNAL NARADA*, 7(1), 61–74.
- Annisa Rahayu. (2023, November 9). *Perkembangan Industri Game Dunia, 48% Pemainnya Berasal dari Asia-Pasifik*. Goodstats.Id. <https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnya-berasal-dari-asia-pasifik-mL VOW>
- Ayu R., I. (2021). Dampak Penerapan Metode Talking Stick Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Bandai Namco. (2024, February 26). *TEKKEN 8 sells over 2 million copies worldwide in the first month after launch*. Bandai Namco Europe. <https://en.bandainamcoent.eu/tekken/news/tekken-8-sells-over-2-million-copies-worldwide-the-first-month-after-launch>
- Braam V., H. (2024, February 15). *Black Color Psychology and Meaning*. Color Psychology. <https://www.colorpsychology.org/black/>
- Brown, E. (2024). *How to Style and Wear Stockings*. Uptown with Elly Brown. <https://www.uptownwithellybrown.com/how-to-style-and-wear-stockings/>
- Cambridge Dictionary. (n.d.). *Glamour*. Cambridge Dictionary. Retrieved 3 January 2025, from <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/glamour>
- Cambridge Dictionary. (2023, August 17). *Meaning of Game* . Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/game>
- Drever James. (1952). *A Dictionary of Psychology* (1st ed., Vol. 1). Penguin Books Ltd.
- Fitinline. (2023, November 10). *10 Fakta Unik Tentang Jaket Kulit Ynag Perlu Kamu Tahu*. Fitinline.com. <https://fitinline.com/article/read/10-fakta-unik-tentang-jaket-kulit-yang-perlu-kamu-ketahui/#:~:text=Jaket%20kulit%20sering%20digunakan%20dalam,sebagai%20simbol%20maskulinitas%20dan%20keberanian.>

- Fitriani I., F., & Sudarmadi Dedi. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Dan Pengendalian Internal Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Beton Elemen Persada. *JASA (Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi)* , 3(1), 1–13.
- Hirooyoshi Tsukamoto. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System* (A. R.-U. (ricorico) English translation: Seishi Maruyama, Eds.; 1st ed., Vol. 01). Harper Collins.
- Houraghan Stephen. (2018, June 2). *Brand Archetypes: The Definitive Guide [36 Examples]*. Iconic Fox. <https://iconicfox.com.au/brand-archetypes/>
- J.Stone, W. (2023, November 8). *Legs, Liberation, and Legacy: A Cultural Exploration of Hot Pants*. Allchronology.Com. <https://allchronology.com/2023/11/08/legs-liberation-and-legacy-a-cultural-exploration-of-hot-pants-2/>
- Katie salen & Eric Zimmerman. (2003). *Rules of play game design fundamentals* (2003rd ed., Vol. 1). MIT Press.
- Kendra Cherry, Mse. (2024, May 5). *What Are the Jungian Archetypes? Do you know your dominant archetype?* Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/what-are-jungs-4-major-archetypes-2795439#:~:text=Jung%20suggested%20that%20the%20number,These%20include:>
- L.Lengkong, S., Sondakh, M., & J.W. Londa. (2017). Strategi Public Relations Dalam Pemulihan Citra Perusahaan (Studi Kasus Rumah Makan Kawan Baru Megamas Manado). *ACTA DIURNA*, 6(1), 1–11.
- Mardhiyyah, L. (2013). Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 29–34.
- McGuire, S. (2017, July 28). *What Disney Villains Can Tell Us About Color Psychology [Infographic]*. VENNGAGE. <https://venngage.com/blog/disney-villains/#:~:text=%E2%80%99Cheroic%E2%80%99D%20color.-,Purple,White%20and%20the%20Seven%20Dwarfs.>
- Nadya, & Santoso, L. (2021). Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi “Kuku Rock You”. *Jurnal Titik Imaji*, 4(1), 35–44.
- Nashville Film Institute. (2023, July 17). *Character Design – Everything You Need to Know*. Nashville Film Institute. <https://www.nfi.edu/character-design/>
- Puspita A. Mevia, & Tri W. Mamik. (2020). Analisis Arketipe dalam Serial The Romance of Tiger and Rose 《传闻中的陈芊芊》 Karya Nan Zhen (南镇) Kajian Psikoanalisis Carl Gustav Jung. *UNESA*, 4(2), 1–9.

- Qothrunnada, K. (2022, August 25). *Profesi : Arti, Perbedaan dengan Pekerjaan, Ciri, dan Macam-macamnya* . Detik Jabar.
<https://www.detik.com/jabar/berita/d-6253477/profesi-arti-perbedaan-dengan-pekerjaan-ciri-dan-macam-macamnya#:~:text=dan%20pekerjaan%20berikut,-,Apa%20itu%20Profesi,Persiapan%20akademik.>
- Shakila D. Arsy. (2021). Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor. *Komunika*, 17(2), 1–14.
- Sumbo Tinarbuko. (2007, November 29). *DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual)*. Desain Grafis Indonesia. <https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html>
- Sumbo Tinarbuko. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global* (1st ed., Vol. 1). CAPS (Center For Academic Publishing Service).
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch Dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *WIMBA (Jurnal Komunikasi & Multimedia)*, 8(1), 82–96.
- The Metropolitan Mesum Art. (n.d.). *Gloves*. The Metropolitan Mesum Art. Retrieved 3 January 2025, from <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/222227#:~:text=Gloves%20are%20replete%20with%20associations,the%20sixteenth%20and%20seventeenth%20centuries.>
- Tillman Bryan. (2011). *Creative Character Design* (Berilustrasi, Vol. 1). Taylor & Francis.
- Triboots. (2024, July 24). *A Revolutionary Step: The Origins of 'Path of Freedom' Boots*. Triboots. https://triboots.com/blogs/news/striding-towards-liberty-how-path-of-freedom-boots-became-a-symbol-in-the-united-states?srltid=AfmBOoohgOx_hYQ6aJrDVd5fyl4vS3lo75Eu_ah8Pp5M4Ry5z5agNcMp
- Utlely, B. (2021, July 29). *The Power Behind MCU's Use Of The Color Purple*. GameRant. <https://gamerant.com/mcu-purple-meaning-color/>
- Virena N. Nita, Kasdiati, R., & Haryadi Toto. (2021). Analisis Archetype Pada Visualisasi Karakter Adit Sopo Jarwo Dalam Karakteristik Fisik Orang Jawa. *Prosiding Conference of Arts, Arts Education and Design (Caradde)*, 2(ISSN: 2747-2620), 48–48.
- Voris John. (2024, August 1). *Archetypes Are the Most Powerful Symbols*. JohnVoriss. <https://johnvoriss.com/archetypes-are-the-most-powerful-symbols/>

Wang Angela. (2018). *An Approach to Design Visuals for Archetypes Based on Character Archetype Taxonomies* [Texas A&M University].
<https://hdl.handle.net/1969.1/173302>

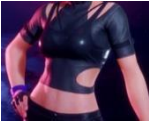
Zabala, J. (2024). *What Does a Choker Chain Symbolize?* Jewelrylab.
<https://jewelrylab.co/blogs/necklaces/what-does-a-choker-chain-symbolize#:~:text=The%20choker%20necklace%20is%20seen,of%20counterculture%20and%20self%2Dexpression.>

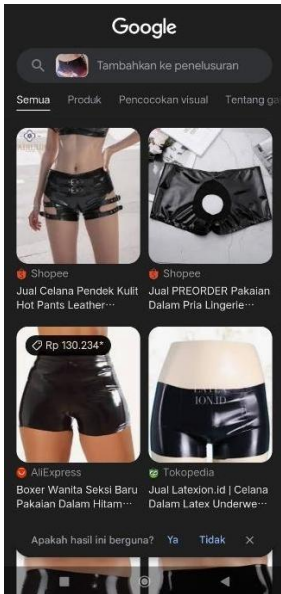
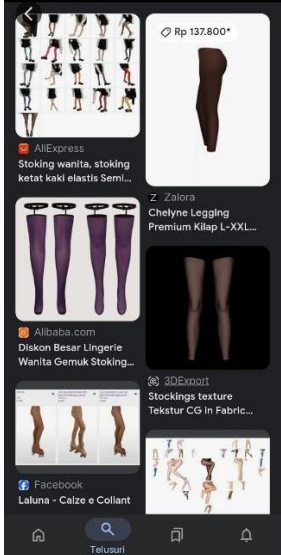


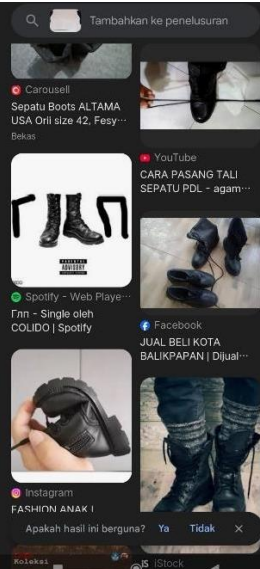
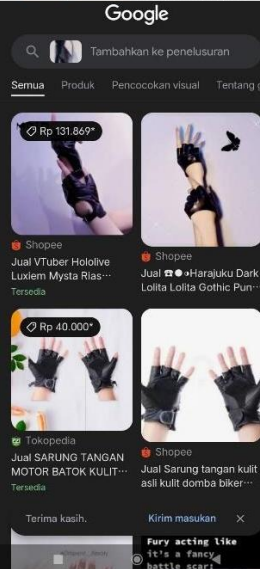
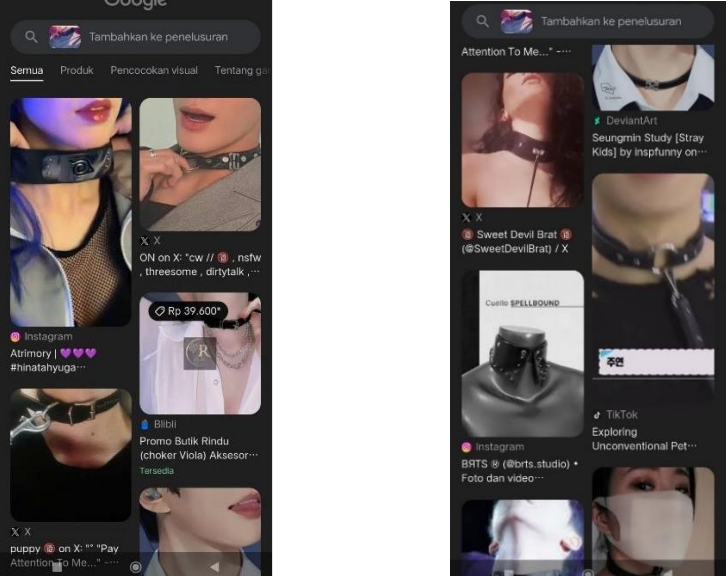
LAMPIRAN

Hasil Pencarian Google Lens Pada Gambar Kostum Reina

Tabel 1 Lampiran

Gambar	Hasil
	Tambahkan ke penelusuran Shopee Jual Jas Hujan Jaket Celana Premium... Kyou Hobby Shop [REVIVE] Herrscher of Thunder / Haunted Du... Carousell Jacket raiders x proplayer, Fesyen Pria... AliExpress Jaket kulit motor PU musim semi pria... Apakah hasil ini berguna? Ya Tidak Tambahkan ke penelusuran Jaket Bomber X1C INDONESIA XP2 +... Tokopedia Toko Happilicious Cosplay Online - Prod... Alibaba 2021 Halloween Senju Kawaragi Wakasa Jub... Alibaba OEM kustom grafis timbul ikat pinggang... AliExpress 2023 Jaket Bomber Pengendara Sepeda... Bilibili.com Promo Vice Leather Jaket Motorcycle Jake... Apakah hasil ini berguna? Ya Tidak
	YouTube Simmy - YouTube LOOK STEAL Tensor Art denrakiw Dollskill Collection - Diatonic [...] Instagram aespa Winter's stage outfit for Whiplash on... Instagram 240810 - BABYMONSTER 'See Y... AliExpress Lengan Ganda Ritsleting Seks Dilkat Max Securi... Google Tambahkan ke penelusuran Semua Produk Pencocokan visual Tentang ga... WEAR GUIDE AliExpress Kaus Musim Panas Kurus untuk Wanita... Shein Women's & Men's Clothing, Shop Online... BADHY Ev Leather Top Shop Top Designer Clothing ... Shein Women's & Men's

Resubmit nadyiah

ORIGINALITY REPORT

19%	18%	5%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.ubm.ac.id Internet Source	1%
2	repository.nusaputra.ac.id Internet Source	1%
3	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	binus.ac.id Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
8	lms-paralel.esaunggul.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.yudharta.ac.id Internet Source	<1%

10	journal.fkpt.org Internet Source	<1 %
11	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.ukh.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to Glasgow Caledonian University Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Student Paper	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	publikasi.dinus.ac.id Internet Source	<1 %
18	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
20	media.neliti.com Internet Source	<1 %
21	sociocouns.uinkhas.ac.id	

	Internet Source	<1 %
22	www.kompas.com Internet Source	<1 %
23	primakara.ac.id Internet Source	<1 %
24	fitinline.com Internet Source	<1 %
25	oaktrust.library.tamu.edu Internet Source	<1 %
26	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.journal.uniku.ac.id Internet Source	<1 %
28	Submitted to Caritas Institute of Higher Education Student Paper	<1 %
29	Submitted to Universitas Budi Luhur Student Paper	<1 %
30	id.123dok.com Internet Source	<1 %
31	repo.bunghatta.ac.id Internet Source	<1 %
32	Submitted to Universidad Europea de Madrid Student Paper	

		<1 %
33	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	<1 %
34	Submitted to Southeastern College Student Paper	<1 %
35	idoc.tips Internet Source	<1 %
36	repository.upbatam.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.uph.edu Internet Source	<1 %
38	Submitted to University of Technology, Sydney Student Paper	<1 %
39	casualwears4.wordpress.com Internet Source	<1 %
40	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
41	Submitted to International College of Management Student Paper	<1 %
42	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %

43	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
44	ejournal.seaninstitute.or.id Internet Source	<1 %
45	ind.psychic-parapsychologist.com Internet Source	<1 %
46	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
47	psycho-center.blogspot.com Internet Source	<1 %
48	www.scribd.com Internet Source	<1 %
49	www.theseus.fi Internet Source	<1 %
50	Submitted to GEMS World Academy Singapore Student Paper	<1 %
51	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
52	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
53	lens.google Internet Source	<1 %
54	repository.umy.ac.id	

	Internet Source	<1 %
55	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
56	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
57	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
58	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
59	journal.universitasbumigora.ac.id Internet Source	<1 %
60	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	<1 %
61	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
62	pumble.com Internet Source	<1 %
63	Mark J. P. Wolf, Bernard Perron. "The Routledge Companion to Video Game Studies", Routledge, 2014 Publication	<1 %
64	Salsa Berliana Putri, Agil Nanggala. "Penerapan Program Literasi dalam	<1 %

Menumbuhkan Minat Baca Siswa melalui Teknik AIH (Studi Kasus pada Kelas IV SDN Cinangka 03 Kabupaten Bandung)", Journal on Education, 2023

Publication

65	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
66	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
67	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
68	repository.unwira.ac.id Internet Source	<1 %
69	www.um.edu.mt Internet Source	<1 %
70	ejournal.indo-intellectual.id Internet Source	<1 %
71	journal.isi.ac.id Internet Source	<1 %
72	journals.itb.ac.id Internet Source	<1 %
73	47h4g.treasure-gnss.eu Internet Source	<1 %
74	anzdoc.com Internet Source	<1 %

75	de.scribd.com Internet Source	<1 %
76	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
77	dkv.nusaputra.ac.id Internet Source	<1 %
78	edoc.pub Internet Source	<1 %
79	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
80	go.gale.com Internet Source	<1 %
81	journal.unika.ac.id Internet Source	<1 %
82	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
83	library.esaunggul.ac.id Internet Source	<1 %
84	nandayanuardi.blogspot.com Internet Source	<1 %
85	talenta.usu.ac.id Internet Source	<1 %
86	vdocuments.mx Internet Source	<1 %

97	id.scribd.com Internet Source	<1 %
98	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
99	publikasi.mercubuana.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes ☐ Off
Exclude bibliography ☐ Off

Exclude matches ☐ Off

