

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL “SONDER” UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA TERHADAP KESEHATAN MENTAL SESAMA

Felicia Joscelind Verrel¹, Sultan Arif Rahmadianto², Ayyub Ansari Sukmaraga³

^{1,3}Universitas Ma Chung

332110031@student.machung.ac.id

Received: Received: 01 August 2025 – Revised: 13 Sept 2025 - Accepted: 20 Sept 2025 - Published: 30 Sept 2025

Abstrak

Isu kesehatan mental adalah salah satu topik yang sering dibicarakan, dibahas, dan bahkan menjadi tren dalam beberapa tahun terakhir, namun masih banyak dianggap remeh dan sulit terlihat, hasil survei guna pengumpulan data yang ditujukan pada kalangan muda diantara usia 15 hingga 25 tahun juga menunjukkan bahwa penderita masalah kesehatan mental cukup umum dan banyak diantara mereka yang tidak atau sedikit menyadari bahwa orang-orang disekitar mereka juga memiliki kemungkinan tinggi untuk menderita permasalahan kesehatan mental. Perancangan ini tidak bertujuan untuk menyembuhkan permasalahan kesehatan mental secara total, melainkan untuk menumbuhkan bibit empati dan kecerdasan emosional bagi kalangan muda untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental, bermula dari diri sendiri. Game versi 1.0 telah diujicobakan kepada tujuh penguji dan didapatkan respon positif terhadap sisi psikologi dan sisi desain. Perancangan ini menggunakan penelitian metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data survei, observasi, wawancara, dan studi pustaka yang disertai dengan metode design thinking. Perancangan ini juga didukung oleh media pendukung berupa merchandise seperti stand akrilik, lanyard, kipas, topi, tumblr, totebag, button pin, sketchbook, casing HP, mouse pad, stiker, sepatu, gantungan kunci, t-shirt, topi, dan mug. Bagi para peneliti selanjutnya yang berencana mengembangkan video game ataupun perancangan yang serupa, diharapkan untuk meningkatkan akurasi representasi gangguan mental, mengembangkan metode penelitian, dan mengeksplorasi platform video game yang lainnya.

Kata Kunci : visual novel, kesehatan mental, psikologi

Abstract

Mental health issues are one of the topics that are often discussed, debated, and even become a trend in recent years, but are still considered trivial and difficult to see, the results of a survey for data collection aimed at young people between the ages of 15 to 25 also show that sufferers of mental health problems are quite common and many of them are not or little aware that people around them also have a high possibility of suffering from mental health problems. This design does not aim to cure mental health problems completely, but rather to cultivate the seeds of empathy and emotional intelligence for young people to increase awareness of mental health, starting from themselves. Game version 1.0 has been tested on seven testers and received positive responses from the psychological side and the design side. This design uses qualitative research methods with survey data collection techniques, observations, interviews, and literature studies accompanied by design thinking methods. This design is also supported by supporting media in the form of merchandise such as acrylic stands, lanyards, fans, hats, tumblrs, tote bags, button pins, sketchbooks, cellphone cases, mouse pads, stickers, shoes, key chains, t-shirts, hats, and mugs. For future researchers who plan to develop video games or similar designs, it is hoped that they will improve the accuracy of the representation of mental disorders, develop research methods, and explore other video game platforms.

Keywords: visual novel, mental health, psychology

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi masa kanak-kanak menuju usia yang lebih dewasa, sehingga pada masa ini, remaja menjadi sensitif akan perubahan biologis, perilaku emosional, sosial, dan psikologis yang sangat. Dalam proses pencarian jati diri ini, remaja sering menjadi rentan pula akan tekanan dan pendapat orang lain, apabila tidak diarahkan, tekanan – tekanan tersebut dapat menjadi beban mental yang dapat berpengaruh bahkan merusak psikologis remaja. (Rahmawaty dkk., 2022). Menurut laporan WHO (*World Health Organization*) pada tahun 2021, sekitar 10 – 20% remaja di dunia mengalami gangguan kesehatan mental dan sebagian besar masih belum mendapatkan perhatian ataupun bantuan profesional.

Saat ini pengetahuan mengenai kesehatan mental juga terbatas dan sering terabaikan, padahal sama dengan kesehatan fisik, mental harus dijaga untuk menjaga jiwa sehingga seseorang dapat berfungsi secara maksimal dalam kehidupan (Hayati I., dkk., 2024). Remaja sering kali memiliki pemahaman dan empati yang kurang terhadap kondisi emosional teman sebaya mereka, terutama pada zaman serba teknologi yang sangat berpengaruh terhadap mental dan edukasi remaja. Pandemi COVID-19 ikut serta memperparah kondisi kesehatan mental remaja. Pembatasan sosial, pembelajaran jarak jauh, dan ketidakpastian masa depan menyebabkan peningkatan stress, kesepian, dan isolasi sosial. Tinjauan literatur oleh Salsabila dan Rahmawati (2022) mengungkapkan bahwa pandemi telah menciptakan kondisi psikologis baru di mana remaja tidak hanya berjuang memahami dirinya sendiri, tetapi juga kesulitan memahami dan mendukung kondisi mental orang lain.

Menurut laporan Newzoo (2020), Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan jumlah pemain game terbesar di dunia, dengan perkiraan kurang lebih 100 juta gamer dan sebagian besar berasal dari kalangan dewasa muda dan remaja. Dengan menggabungkan masalah yang ada, disinilah media digital seperti game berbasis naratif atau visual novel memiliki potensi besar sebagai alat edukatif.

Alternatif solusi dari permasalahan utama selain game visual novel dapat berupa *graphic novel*, komik, dan animasi yang sering digunakan pula untuk narasi bertema psikologi. Keunggulan pilihan game visual novel daripada pilihan solusi yang lain adalah kesempatan interaksi secara langsung dengan narasi yang diberikan oleh video game, keunggulan tersebut dapat memberikan kesempatan pemain untuk terlibat langsung secara emosional dengan pesan yang ingin disampaikan dari game tersebut. Berdasarkan pengamatan dan penelitian terdahulu, visual novel memiliki potensi yang lebih dari sekedar hiburan, yaitu edukasi literasi.

Identifikasi masalah yang dapat diambil adalah cara merancang game visual novel bertema psikologi fantasi dengan judul “Sonder” sebagai media untuk meningkatkan kesadaran remaja akan kesehatan mental orang – orang disekitarnya

Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah game visual novel bertema psikologi fantasi, selain berfungsi sebagai hiburan, karya ini diharapkan membawa nilai edukatif dengan memanfaatkan media digital yang menarik dan populer untuk mendorong empati di kalangan remaja kepada kesehatan mental sesama melalui cerita dan pengalaman interaktif yang disajikan.

Target dari perancangan ini berupa hasil prototype game visual novel “Sonder” yang siap dimainkan dengan narasi, visual, dan gameplay yang utuh. Game yang sudah siap dimainkan akan diuji untuk melihat kelayakan produk.

TINJAUAN PUSTAKA

Kerumitan pengembangan visual novel dapat diukur dari seberapa rumitnya kisah yang ingin disampaikan. Semakin rumit alurnya, semakin rumit pula kode dan rangkaian yang digunakan. Maka dari itu, diperlukan referensi berupa pengalaman dan hasil dari penelitian terdahulu sebagai bahan pendukung dalam pengembangan proyek ini. Berikut adalah referensi dari penelitian terdahulu sebagai pendukung proyek.

Pertama, “Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren’py” (Sadewa, 2016) Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh STIKI (Sekolah Tinggi Informatika dan Komunikasi Indonesia) yang telah mengembangkan simulasi Visual Novel bernama “*Save the Princess*” yang mengadaptasi cerita “*Sleeping Beauty*” dengan gaya *Anime 2 Dimensi* untuk melakukan uji coba kepada perangkat lunak perancangan game visual novel dengan menggunakan Ren’py. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa masih jarang adanya adaptasi cerita melalui visual novel dan kebanyakan pengembang game di Indonesia masih menggunakan game engine yang umum sehingga game yang dihasilkan pun kurang beragam.

Kedua, “*Designing Visual Novel Characters of Gajah Mada and Tribhuwana Tunggaladewi as Representation of History Figures*” (Pratama dkk., 2018) yang merancang desain karakter Gajah Mada dan Tribhuwana Tunggaladewi yang

mengadaptasi gaya anime untuk menyesuaikan estetika visual novel. Proyek ini dirancang untuk mempresentasikan kisah sejarah bagi remaja melalui media interaktif dan desain karakter yang menarik. Hasil dari proyek ini menunjukkan pentingnya sebuah desain karakter terhadap representasi dan mempengaruhi minat pembaca kepada sebuah visual novel

Ketiga, “*Developing Students’ Reading Ability Using Visual Novel for High School Students*” (Prasetyo dan Kuswardani, 2021). Penelitian ini mengambil permasalahan kemampuan membaca siswa yang menyatakan bahwa visual novel dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi pelajar. Metode pembelajaran dengan visual novel terbukti meningkatkan semangat belajar dan tidak membosankan. Murid seringkali merasa kegiatan membaca membosankan karena mereka harus menyimak rangkaian kalimat yang sangat panjang. Sedangkan visual novel menyajikan tampilan yang berbeda dan mengajak murid untuk aktif berinteraksi.

Keempat, “Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya)” (Tahmidaten dan Krismanto, 2020). Studi ini membahas permasalahan budaya membaca di Indonesia yang sangat rendah dibandingkan negara lain dan bertujuan untuk mencari faktor yang mempengaruhi.

Yang terakhir, “Trend Penelitian Kesehatan Mental Remaja di Indonesia dan Faktor yang Mempengaruhi” (Aisyaroh dkk., 2022). Dalam jurnal ini, dibahas beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan mental usia muda dengan melakukan penelitian berupa observasi kaum pemuda dan permasalahan yang dihadapi. Dalam jurnal ini tertulis bahwa terdapat 3 hal yang mempengaruhi kesehatan mental remaja antara lain; factor gaya hidup, jaringan sosial, dan sosial ekonomi budaya.

METODE

Teori yang Digunakan

Sebagai pendukung pengembangan proyek visual novel, diperlukan informasi dan teori teori pendukung yang dapat memperjelas kerangka dalam sebuah proyek. Berikut landasan teori yang akan digunakan dalam pengembangan visual novel “Sonder”.

Pertama, mengenai pengembangan video game. Mulai dari tim pengembang yang terdiri dari Game Designer, Programmer, Artist, Project Manager, Quality Tester, Sound Designer, dan Narrative Writer (Poulsen M. S., 2023). Lalu tahapan pengembangan video game yang dimulai dari inisialisasi, pra-produksi atau game designing, pemrograman, pengujian, dan terakhir publikasi (Ariyana et al., 2022). Selanjutnya struktur game mulai dari konsep, interaksi, narasi, audio dan visual, dan challenge (Goldstone, 2009).

Kedua, mengenai visual novel. Dimulai dengan struktur visual novel yang terdiri dari narasi, interaksi, visual, dan teknis Camingue J (2021).

Ketiga, mengenai alur cerita Psychological Fiction, sebuah genre literasi yang berfokus pada pelukisan watak dan motivasi untuk mendalami kondisi mental, spiritual, dan emosional dari tokoh tokoh lebih dalam daripada alur cerita itu sendiri. Sisi menarik dari genre ini adalah kemampuannya untuk menyampaikan dengan jelas kompleksitas manusia dalam bentuk naratif sehingga lebih mudah diterima dan dipelajari.

Pengumpulan Data

Metode penelitian yang akan digunakan dalam proyek perancangan game visual novel bertema psikologi fantasi Sonder akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif teradap suatu gejala atau fenomena sosial (Harahap N. 2020). Metode penelitian ini bertujuan untuk memahami suatu makna, pengalaman, dan fenomena yang terjadi dari sudut pandang tertentu.

a) Survei

Pengumpulan data melalui survei adalah salah satu teknik paling umum dan efektif dalam kuantitatif maupun kualitatif, teknik ini dapat menjangkau responden dalam jumlah yang besar serta efisien waktu dan biaya. Bentuk survei yang digunakan adalah survei tertutup, dimana responden memilih jawaban yang sesuai dengan mereka di pilihan-pilihan yang sudah disediakan. Survei akan ditujukan pada responden antara usia 15 hingga 25 tahun, dari remaja hingga dewasa muda mengenai kesadaran mereka terhadap isu kesehatan mental dan menanyakan informasi mengenai kebutuhan teknis seperti *genre* visual novel dan gaya visual yang sedang tren saat ini.

Hasil pertama dari survei *website* quotev yang diisi oleh rentang usia 14 – 25 tahun yang berasal dari Indonesia, Filipina, Jepang, dan Amerika Serika dari berbagai gender. Survey tersebut menyatakan dalam masa remaja mereka rata rata tidak

terlalu memperhatikan kesehatan mental orang-orang di sekitar mereka, dan dalam masa dewasa muda, kebanyakan menjawab 'tidak tahu', sedangkan pada bagian yang menanyakan apakah mereka sendiri mengalami isu kesehatan mental, mayoritas menjawab 'ya'.

Pada bagian teknis, mengenai visual novel, kebanyakan sudah mengenal dan membaca game visual novel dengan *genre* favorit psikologi, fantasi, dan petualangan.

b) Observasi

Teknik observasi yang akan dipakai adalah observasi tidak terstruktur, observasi akan dilakukan secara bebas tanpa pedoman dan hanya mencatat hal-hal yang dianggap penting (Sugiyono, 2013). Observasi akan dilakukan dengan tujuan mengamati pasar game dengan *genre* visual novel bertema psikologis seperti *website* itch.io, steam, dan sebagainya untuk mengamati antusiasme. Selain pasar game, penulis akan mengamati aspek psikologis usia muda untuk memperkuat narasi yang akan digunakan dan seberapa tinggi tingkat kesulitan membaca yang mampu dicerna oleh target proyek melalui kuisioner dan *voting* kepada komunitas video game.

Gaya visual yang dipilih adalah gaya SD (*super deformation*), *artstyle* yang berasal dari Jepang yang berarti sangat dideformasi, menyangkal aturan ilustrasi anatomi dengan aturan tujuh atau delapan kepala, karakter SD digambar dengan berlebihan, seperti ukuran kepala dan wajah yang terkadang lebih besar daripada badannya, tubuh dan persendian yang lebih kecil, sehingga memberikan kesan imut dan lucu. Gaya ini digabungkan dengan gaya kartun Amerika yang memiliki bentuk sederhana, namun sangat mudah diingat. Setelah gaya ilustrasi, tema warna yang diambil adalah palet warna pastel untuk mendampingi gaya ilustrasi yang ramah dan lembut untuk menciptakan kontras dengan tema yang diambil yaitu psikologis dan isu kesehatan yang dapat terkesan sensitif. Campuran ini menghasilkan desain karakter yang tetap ekspresif namun tidak berlebihan, dengan palet warna pastel yang untuk menenangkan mata dan memberikan kontras lembut terhadap topik-topik serius yang diangkat.

c) Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2013), studi pustaka adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan landasan teori dan gagasan-gagasan konseptual melalui penelaahan berbagai referensi ilmiah. Metode ini berguna untuk memperkuat fokus dan arah penelitian berdasarkan penelitian terdahulu (Arikunto, 2020). Studi pustaka juga berguna untuk membangun landasan teori dan konsep untuk mendasari penelitian, menghindari plagiarisme dari penelitian yang sudah ada, dan menemukan bahan baru yang belum atau jarang dibahas dari studi sebelumnya.

Penulis melakukan studi mengenai dasar-dasar pemrograman menggunakan Ren'py melalui "*Ren'py Visual Novel Engine Documentation*" yang diterbitkan secara gratis untuk pengembang game pemula yang ingin belajar menggunakan *software* Ren'py, ditulis oleh Tom 'PyTom' Rothamel (2004), pencipta Ren'py sendiri.

d) Wawancara

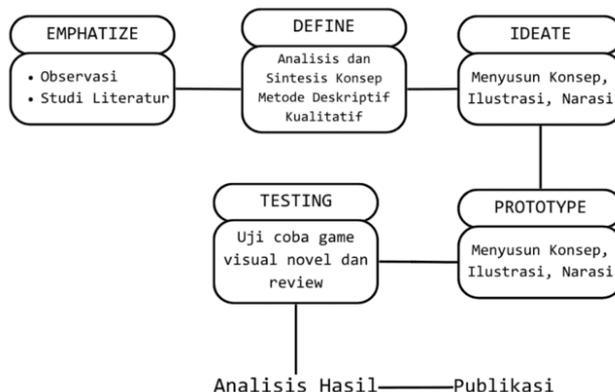
Teknik wawancara berfungsi untuk menggali informasi lebih dalam melalui narasumber untuk membagikan pengalaman nyata, pandangan secara khusus, dan memahami konteks dari perspektif tertentu. Proses wawancara lebih dari sekadar menulis dan bertanya jawab, peneliti harus mampu menggunakan kemampuan intuitif, sensitivitas sosial, dan tanggung jawab atas informasi yang diperoleh dari narasumber (Vaivio J., 2012). Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, menggunakan gaya percakapan yang kasual dan terbuka. Wawancara akan dilakukan dengan salah satu narasumber yang memiliki pengalaman di bidang psikologi, sehingga narasi yang digunakan tidak terkesan dibuat-buat, terutama mengenai topik sensitif seperti psikologi.

Wawancara dilaksanakan secara daring melalui Whatsapp Call dengan narasumber Harwi Uni Kristanto, seorang pengajar dan pernah menjadi mentor penulis yang memberikan kesempatan pengalaman bekerja pertama. Beliau tidak hanya memiliki pengalaman dan gelar pendidikan dalam bidang psikologi, namun beliau juga memiliki pengalaman dalam bidang seni berupa komik yang sudah pernah diterbitkan melalui penerbitan pribadi, berlokasi di Surabaya, Jawa Timur.

Dalam wawancara tersebut, kakak Harwi banyak bercerita mengenai pengalaman murid-muridnya selama ia mengajar, beliau mengajar murid yang sedang belajar di jenjang SMP hingga SMA, dimana ternyata banyak ditemukan remaja yang mengalami gangguan kecemasan/anxiety dan akhirnya berujung ke depresi, dan banyak dari teman dan keluarga mereka tidak menyadari keadaan mereka.

Berdasarkan pengalaman beliau dan cerita dari murid-muridnya, isu tersebut muncul kebanyakan dari tekanan akademik, permasalahan dengan teman sebaya, ekspektasi yang tinggi dari diri sendiri dan lingkungan. Hasil wawancara ini tidak hanya menjelaskan isu kesehatan mental secara teori, beliau juga membagikan pengalamannya dalam mengatasi permasalahan anak didiknya yang mengalami isu kesehatan mental yang juga sangat membantu dalam penyusunan alur cerita dan pendekatan naratif, pengalaman beliau dalam dunia komik juga banyak membantu dalam memasukkan teori teori tersebut ke dalam sebuah narasi yang realistis namun masih menarik.

Percancangan



Gambar 1 Bagan Alur Perancangan

Proses akan dilanjutkan ke tahap penyusunan bagan alur perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang merupakan teknik pendekatan sistematis dan iterative untuk memecahkan suatu masalah melalui desain, yang terdiri dari *Emphatize* (memahami sebuah situasi atau fenomena), *Define* (mendefinisikan dan menganalisa masalah yang ada), *Ideate* (mengumpulkan ide untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan), *Prototype* (menyusun visualisasi bentuk awal), dan *Test* (menguji *prototype* yang sudah dirancang untuk mendapat umpan balik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Produksi

a) Judul

Judul yang diambil untuk game ini adalah 'Sonder'. Sonder adalah kesadaran tiba-tiba bahwa setiap orang yang kita temui memiliki kehidupan yang sama kompleksnya dengan kita sendiri, penuh dengan pikiran, harapan, perjuangan, dan rutinitas, meskipun kita hanya melihat mereka secara sepintas. Istilah ini diciptakan oleh John Koenig dalam proyek linguistik dan sastra kreatifnya. Kata ini bukan berasal dari kamus resmi seperti Oxford, dan tidak dapat diterjemahkan ke bahasa manapun termasuk KBBI, tetapi telah banyak digunakan di kalangan kreatif karena maknanya yang puitis dan menyentuh.

b) Format Perancangan

Berikut adalah format yang digunakan dalam perancangan Sonder, menggunakan media utama berupa game visual novel, didistribusikan dalam bentuk APK Windows dengan file kode .rpy, resolusi visual sebesar 2083 x 1577 pixel, menggunakan bahasa pemrograman Ren'py/Phyton. Pengerjaan menggunakan *software* Ren'py dan Visual Studio Code untuk pemrograman, Clip Studio Paint untuk ilustrasi visual. Keseluruhan game memiliki 5 rute dan total waktu bermain selama 1 – 2 jam.

Produksi

a) Tipografi

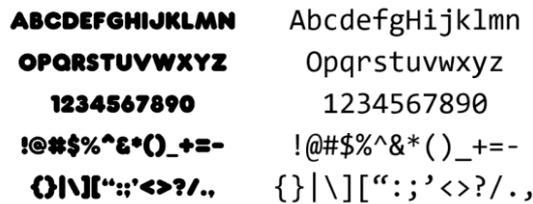
Berikut adalah kedua font yang dipilih untuk aset tipografi game. Yang pertama, Frankurter, font ini termasuk dalam kategori sans-serif dekoratif, gaya hurufnya khas, bulat, tebal, dan sedikit gemuk, sehingga dapat dengan mudah menarik perhatian dan ekspresif. Pemilihan font ini juga sesuai dengan gaya gambar karakter yang berbentuk kecil dan *super deformed*.

Bentuk bulat sering diintrepertasikan sebagai bentuk yang ramah, tetapi tidak kekanak-kanakan, sehingga sesuai dengan atmosfer yang ingin diberikan oleh game ini, membahas topik psikologis yang tidak remeh, tapi harus didekati dengan empati.

Font kedua adalah Consolas, dipilih untuk teks di dalam game, yaitu font main menu, dialog, dan nama karakter. Font ini juga dipakai untuk bahasa pemrograman, termasuk di Visual Code Studio, *software* yang dipakai penulis untuk menyusun kode game ini.

Bentuk yang lebih tenang dan sederhana ini digunakan untuk menyeimbangkan visual yang emosional. Font ini termasuk kategori ClearType dan termasuk tipe monospace yang artinya semua huruf memiliki lebar yang sama, memberikan

tampilan rapi dan teratur, sehingga nyaman untuk dibaca, menciptakan suasana yang tenang dan netral untuk mendukung tema psikologis yang tenang di Sonder.



Gambar 2 Font Frankurter dan Consolas

b) Warna

Warna yang dipilih sangat berpengaruh pada karakter dan lingkungannya, dan harus memiliki makna dari setiap pemilihan warna dan penggabungannya, namun tetap nyaman untuk dilihat, terutama ketika karakter tersebut akan terus ada di depan layar.



Gambar 3 Palet Warna

Pada game ini, akan dipilih warna pastel yang lembut dan memberi kesan yang ramah. Harmoni warna yang dipilih adalah warna analogous dan complementary.

c) Konten Visual

Berikut adalah susunan konten visual dalam game visual novel Sonder yang telah dirancang berdasarkan hasil observasi, survey, wawancara, dan studi pustaka.

Menu	Konten Visual
<i>Main menu</i>	Berisi layar awal yang dilihat pemain saat membuka game, memberikan <i>cover art</i> dengan ilustrasi sebuah jendela dan navigasi awal pada fitur-fitur utama, berikut adalah menu yang dapat dipilih oleh pemain: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Start</i>: Untuk memulai permainan 2. <i>Load</i>: Untuk melanjutkan permainan yang sudah disimpan 3. <i>Preference</i>: Untuk mengatur tampilan, kecepatan teks, dan volume suara 4. <i>About</i>: Berisikan informasi mengenai versi game dan informasi pengembang 5. <i>Help</i>: Memberikan petunjuk untuk pemain mengenai cara bermain. 6. <i>Quit</i>: Untuk keluar dari permainan
<i>LABEL START</i>	Berfungsi sebagai pembuka narasi. Pada bagian ini, pemain diperkenalkan kepada dunia, atmosfer, dan tokoh utama yang akan dimainkan beserta apa tujuan mereka. Yaitu sebagai tokoh utama yang memiliki rasa ingin tahu yang besar akan kehidupan orang lain di sekitarnya. Pemain belum diberikan pilihan agar berfokus terlebih dahulu kepada pengenalan. Visual memperlihatkan suasana stasiun kereta, dimana tokoh utama dan pemain akan memilih rute, atau karakter yang ingin diperhatikan dan dialami isi pikirannya.
<i>ROUTE CHOOSING</i>	Setelah itu, pemain langsung diberikan pilihan untuk memilih rute, memperkenalkan gameplay dengan tombol menu yang masing-masing akan mengarah kepada lima rute yang memiliki 1 tema, yaitu permasalahan kesehatan mental yang dapat mengakibatkan depresi jika tidak segera ditangani. Masing masing rute memiliki kisah dan karakter utamanya sendiri yang harus ditelusuri oleh pemain

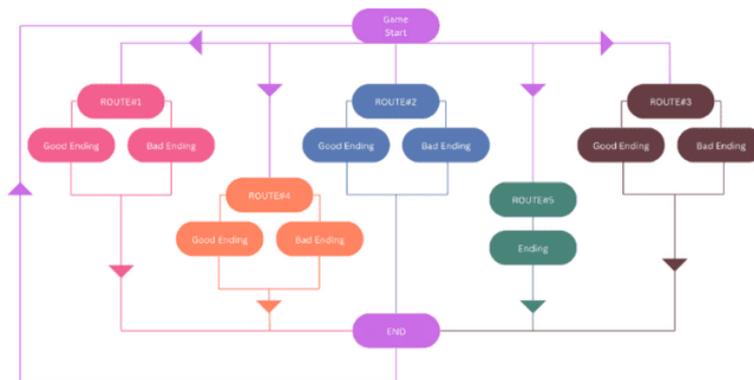
Menu	Konten Visual
	dan karakter utama yang nantinya akan ada pilihan lagi yang menentukan akhir kisah mereka dengan campur tangan tokoh utama.
<i>ROUTE #1</i>	<p>Rute pada pilihan pertama berfokus pada masalah <i>quarter life crisis</i>, dimana karakter 1 yang diceritakan merasa stagnan antara mimpi masa muda dan realita kehidupan dewasa.. Disini, pemain akan menemani karakter 1, memilih antara memotivasi atau bersikap cuek yang nantinya akan bercabang menjadi dua <i>ending</i>, yaitu ending baik dimana karakter 1 memutuskan untuk tetap bekerja sambil merintis kembali impiannya, dengan semangat dan motivasi baru yang diperoleh dari interaksi pemain, atau ending buruk dimana karakter 1 memilih untuk menyerah pada impiannya dan menjalani hidup secara pasif.</p> <p>Warna pada karakter dan CG (<i>Computer Graphic</i>) dominan merah muda, sesuai dengan desain karakternya, melambangkan gairah atau semangat.</p>
<i>ROUTE #2</i>	<p>Rute pada pilihan kedua berfokus pada <i>bullying</i> dan <i>social anxiety</i>. Karakter 2 terlihat seperti anak sekolah yang baik baik saja, memiliki nilai yang bagus, namun ternyata dia mengalami <i>bullying</i> sehingga berpengaruh pada kehidupan sosialnya, kesulitan menjalin relasi sosial karena trauma dan ketakutan akan penolakan.. Pada rute ini, pemain diajak untuk menyadari kasus <i>bullying</i> dan bagaimana cara menolongnya. Rute ini juga bercabang menjadi dua <i>ending</i>, tergantung pada pilihan pemain selama berinteraksi dengan Karakter 2.</p> <p>Warna pada karakter dan CG akan lebih dominan warna biru, warna ini sering dilihat sebagai lambang kesedihan, namun juga sebagai perlambangan keyakinan dan kepintaran</p>
<i>ROUTE #3</i>	<p>Rute pilihan ketiga menceritakan kasus <i>panic attack</i>. Rute ini termasuk singkat, dirancang secara intens dan edukatif, memberikan pemain pemahaman praktis tentang bagaimana menghadapi situasi panik, baik jika terjadi pada diri sendiri maupun saat membantu orang lain., menyinggung isu kesehatan mental yang sering disalahpahami dan diremehkan. Disini, pemain dan tokoh utama akan bertemu Karakter 3, seseorang yang terkena serangan panik secara tiba-tiba di tempat umum dan menunjukkan gejala-gejala tersebut, pemain akan diberikan deretan pilihan dan aksi yang harus dilakukan untuk menolong serangan panik. Rute ini akan bercabang pula menjadi 2 <i>ending</i></p> <p>Warna karakter memiliki warna yang monoton dan visual hitam gelap saat adegan panik untuk menggambarkan suasana serangan panik yang tidak bisa berpikir jernih.</p>
<i>ROUTE #4</i>	<p>Rute ke empat mengambil pendekatan yang tenang, lembut, dan penuh empati, namun juga tidak bisa dianggap sepele, yaitu mengenai <i>early dementia</i>. Tidak seperti rute lain yang fokus pada solusi atau pertolongan krisis, rute ini berfokus pada keterhubungan emosional. Kondisi yang terjadi secara alami kepada rentang lanjut usia. Pemain tidak diminta untuk menyembuhkan, melainkan menemani. Inti dari gameplay di rute ini adalah kehadiran, mendengarkan, dan memberi rasa aman. Karakter 4 adalah seorang senior berusia lanjut yang mulai perlahan lahan menjadi pelupa. Rute ini akan bercabang menjadi 2 ending, tetapi bukan kepada kondisi Karakter 4, melainkan pada tokoh utama</p> <p>Warna karakter dan CG memiliki warna oranye dan <i>peach</i> yang hangat, nostalgia, dan melankolis</p>
<i>ROUTE #5</i>	<p>Rute ini adalah rute bonus, hanya berakhir pada satu <i>ending</i>. Berfokus pada PTSD, meski tidak bercabang seperti rute lainnya, rute ini memberikan kesadaran mendalam tentang trauma yang tersembunyi dan pentingnya empati terhadap mereka yang tampak 'baik-baik saja' di permukaan.</p>

Karakter 5 adalah seorang veteran perang yang tertutup dan memendam perasaannya, sehingga tidak terlihat bahwa dia sedang mengalami isu kesehatan mental tersebut. Karakter 5 tidak akan digambarkan dengan panik atau rasa takut berlebihan mengenai PTSD nya, menggambarkan bahwa tidak semua orang yang terlihat baik baik saja benar benar baik. Ditutup dengan tokoh utama berterima kasih atas perjuangannya.

Warna karakter ini memiliki warna dengan saturasi rendah yang menggambarkan bagaimana karakter tersebut merendam perasaannya.

d) Alur permainan

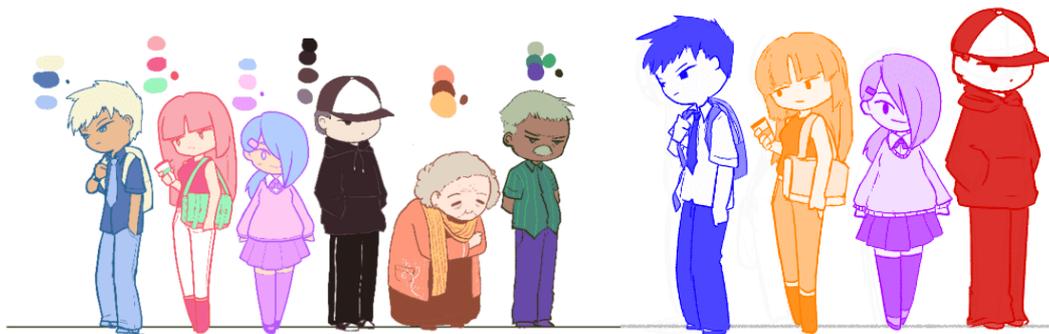
Berikut adalah skema alur permainan dari awal hingga akhir. Bermula dari awal permainan, lalu bercabang ke berbagai rute narasi, menuju akhir dari setiap rute tergantung interaksi dan pilihan pemain, dan kembali ke awal permainan.



Gambar 4 Bagan Alur Permainan

e) Desain karakter

Desain yang telah dirancang juga memiliki arti dari setiap bentuk dan warnanya. Berikut adalah karakter yang muncul dalam visual novel Sonder beserta desain akhirnya



Gambar 5 Konsep Desain Karakter

Pemain akan berinteraksi dengan dunia game melalui Vaesna, tokoh utama Sonder.

Vaesna memiliki palet warna biru, merah muda, dan ungu. Wajahnya ekspresif dan paling cerah diantara karakter yang lain. Warna biru dalam psikologi sering diasosiasikan dengan ketenangan, intelektualitas, dan kepercayaan. Merah muda dari empati, kasih sayang, dan kelembutan. Warna ungu berkaitan dengan intuisi, pemahaman

mendalam, dan spiritualitas. Palet warnanya bersifat analogous, perlambangan bahwa kondisi mentalnya stabil, warnanya tidak bertabrakan.



Gambar 6 Karakter Vaesna

Karakter kedua, yaitu Nikki, karakter utama dari ROUTE#1. Seorang pemimpi yang sedang berada di masa penuh kebingungan, mengejar mimpi menjadi penulis novel, atau tetap berada di jalur aman yang tidak membuatnya bahagia.

Warna merah muda/hotpink sebagai warna dominannya dalam psikologi menunjukkan energi, keberanian, dan hasrat, menggambarkan hasratnya yang besar untuk mengejar mimpinya. Tas hijau tempat ia menyimpan laptop dan impian menulisnya adalah simbol harapan dan ruang aman, namun warna tersebut adalah warna negatif dari warna merah muda. Harmoni warnanya menjadi complementary, menggambarkan adanya konflik.



Gambar 7 Karakter Nikki

Karakter ketiga, yaitu Obed, karakter utama ROUTE#2. Diceritakan sebagai murid paling cerdas dan dikagumi teman sekelasnya, tanpa mengetahui kisah yang sebenarnya, mengajak pemain menyadari betapa tidak terlihat dan kompleksnya dampak bullying.

Warna rambutnya pirang. Dalam psikologi warna, kuning sering dikaitkan dengan sifat cerdas dan optimis, namun juga menggambarkan kerapuhan dan kegelisahan. Warna biru sebagai warna dominannya menunjukkan kedalaman, ketenangan, dan stabilitas, namun warna tersebut memiliki value gelap dan akhirnya erasa dingin, sepi, dan mengurung. Harmoni warnanya adalah complementary, menggambarkan adanya konflik.



Gambar 8 Karakter Obed

Karakter keempat, yaitu Samuel, karakter utama ROUTE#3. Berusaha keras menenangkan dirinya dari apapun masalah yang melanda, namun berakhir dengan serangan panik.

Desain didominasi dengan warna coklat gelap, melambangkan stabilitas, memperlihatkan usahanya untuk tetap stabil, tapi kenyataannya dia terjebak dalam beban mental. Warna monoton mempertegas hidupnya datar dan tertutup, tertekan tapi tidak meledak-ledak justru tenggelam diam-diam.



Gambar 9 Karakter Samuel

Karakter kelima, yaitu Madeline, karakter utama ROUTE#4. Seseorang yang secara perlahan mengalami penurunan daya ingat, *early dementia*. Bukan penderita yang menyedihkan, namun tetap membutuhkan dukungan mental

Warna dominan peach, hangat dan lembut. Disertai warna hangat lain seperti kuning dan warna tembaga. Warna analogous, menandakan tidak adanya konflik batin.



Gambar 10 Karakter Madeline

Karakter keenam, yaitu Maximus, karakter utama dari ROUTE#5. Seorang veteran perang, menanggung beban trauma

Warna hijau melambangkan kehidupan, ketenangan, dengan warna ungu pucat mewakili spiritualitas dan konflik batin. Desain warnanya tidak menarik perhatian dengan saturasi rendah dan membur, seperti tidak ingin dilihat sebagai orang yang minta dikasihani. Warna analogous, menunjukkan adanya konflik



Gambar 11 Karakter Maximus

f) Desain Lingkungan

Desain background menggunakan warna analogous dan complementary, menggunakan perpaduan dan jumlah warna yang sedikit, selain sebagai teknik efisiensi produksi, berguna untuk memastikan hierarki layout sehingga pusat perhatian pemain akan berfokus pada karakter.

Selain itu, warna yang minim pada background dapat menghindari clutter atau kesan penuh yang dapat menyebabkan UI/UX dan teks sulit terlihat dan menjaga konsistensi gaya visual.



Gambar 12 Desain Baackground



Gambar 13 Desain Background Beserta Sprite

g) Desain CG

Dalam game visual novel, CG, *Computer Graphic*, disebut juga *event graphic*, adalah ilustrasi spesial yang berbeda dari *background* atau *sprite* karakter, biasanya muncul untuk menggambarkan sebuah momen penting atau dramatis dalam cerita.

Fungsi dari CG dalam game visual novel adalah; untuk menandai klimaks atau momen besar dalam narasi, memberi *achievement* kepada pemain, dan menguatkan mood dan atmosfer,



Gambar 14 Desain CG



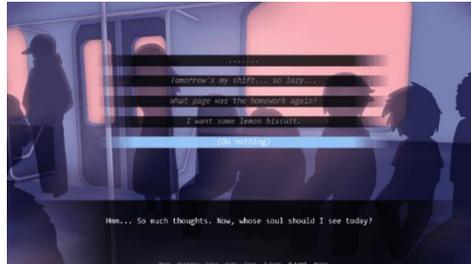
Gambar 15 Desain Cg Dalam Game

h) Desain UI

Desain UI (*User Interface*) Sonder memanfaatkan *template* yang sudah disediakan oleh program Ren'py, pengguna dapat memodifikasi langsung *template* UI yang sudah ada melalui *software editing* apapun dan desain yang baru langsung dapat diimplementasikan ke dalam game. Pengguna bebas memodifikasi hampir seluruh UI yang sudah ada di dalam game. Mulai dari tampilan *title screen*, *buttons*, *text box*, sampai *icon* game.



Gambar 16 Desain Main Menu



Gambar 17 Desain UI Menu Pilihan

i) Icon Game

Desain *icon* visual novel sonder berupa jendela persegi dan melengkung pada bagian atasnya, disebut juga desain arched window. Bentuk melengkung memberikan mood yang ramah dan lembut (Akram, W., 2024). Sedangkan untuk pemilihan konsep, 'jendela' memiliki makna psikologis sebagai jalan masuk ke dalam jiwa, simbol transisi antara dunia luar dan batin, seperti kegunaan harfiah jendela pada umumnya, membatasi interior dan eksterior tetapi memungkinkan untuk melihat ke dalam atau ke luar. Di bagian dalam jendela terdapat bentuk lingkaran, bentuk ini diambil untuk menggambarkan bentuk jiwa dimana banyak media yang menggambarkan bentuk jiwa dengan bentuk lingkaran, mengambil konsep Jungian bahwa lingkaran atau mandala melambangkan proses individuasi. (Morgan, S., 2023)



Gambar 18 Icon Game

Desain jendela yang dipilih adalah model *stained glass*, jendela yang terdiri dari pecahan pecahan kaca yang berwarna warni dan terkesan acak dan berantakan, seperti jiwa manusia yang terdiri dari berbagai memori, pengalaman, dan kepribadian, namun ketika pecahan pecahan kaca tersebut dilewati oleh cahaya – yang disini dapat dilambangkan dengan refleksi, kehadiran, dan perhatian dari sesama - akan terlihat indah.

Warna yang diambil, mengikuti skema warna tokoh utama, yang tetap mengandung makna dibalik pemilihannya, yaitu warna biru untuk ketenangan dan kepercayaan, merah muda untuk empati dan kasih sayang, warna ungu untuk intuisi dan spiritualitas.

Pasca Produksi

a) Uji Coba

Prototype Sonder versi 1.0 telah diuji cobakan oleh beta tester terpercaya dalam rentang usia remaja hingga dewasa muda, 14 tahun hingga 25 tahun, baik dari yang berpengalaman dalam bidang desain dan psikologi maupun orang awam untuk mendapatkan feedback guna memperbaharui dan revisi untuk menyempurnakan *prototype* Sonder. Penulis mengundang tujuh penguji dari berbagai latar belakang, target usia, dan gender.

Pengujian dilaksanakan pada tanggal 23 Juni hingga 25 Juni 2025, ke tujuh penguji memainkan seluruh alur dari awal, hingga seluruh ending dari Sonder untuk menguji kelayakan permainan dari segi pemrograman hingga visual, tidak adanya bug atau error, penguji dapat mencapai akhir tanpa gangguan, dan tampilan baik adanya.

Data	Tester 1	Tester 2	Tester 3	Tester 4	Tester 5	Tester 6	Tester 7
Gender	♂	♀	♂	♀	♀	♂	♀
Usia	19	14	19	25	15	25	18
Profesi	Mahasiswa DKV S1	Pelajar	Mahasiswa D3	Mahasiswa Psikolog S2	Pelajar	Mentor	Pelajar
Kota Asal	Malang	Bogor	Bogor	Depok	Jakarta	Surabaya	Tulungagung

Berikut adalah review yang disampaikan oleh ketujuh beta tester:

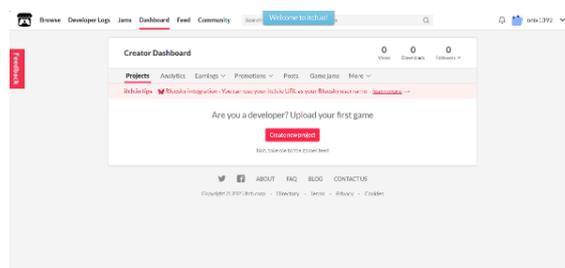
- Beta tester 1: Memberi review positif terhadap visual yang ditampilkan dalam game
- Beta tester 2: Mengharapkan plot twist dalam cerita, namun tetap positif secara keseluruhan
- Beta tester 3: Menyatakan game ini cocok untuk remaja muda dengan plot yang sederhana
- Beta tester 4: Secara keseluruhan, visual maupun konten terkait psikologi telah tersampaikan dengan baik dalam game.
- Beta tester 5: Puas dengan alur cerita dan merasa terhubung dengan salah satu karakter karena memiliki permasalahan psikologis yang serupa.
- Beta tester 6: Menyatakan game memiliki visual yang cukup menarik namun alur cerita terlalu santai dan datar.
- Beta tester 7: Menyarankan menambahkan visual lebih ke dalam game, dan memberikan nilai positif untuk keseluruhan.

Penulis telah mendapatkan feedback dan kesan pesan dari ke tujuh beta tester, baik dari segi narasi maupun visual. Berikut adalah kesimpulan dari feedback dan kesan pesan beta tester:

- Penguji yang mendalami dan memiliki pengalaman dalam bidang desain: Seluruhnya mengapresiasi dan memberikan penilaian positif dalam segi desain karakter dan atmosfer, terutama pada teori dan psikologi warna yang dipilih.
- Penguji yang mendalami dan memiliki pengalaman dalam bidang psikologi: Seluruhnya menanggapi narasi dengan positif, menyatakan bahwa masalah yang digunakan sebagai referensi tidak terlalu didramatisir dan juga tidak disepelekan
- Penguji keseluruhan dari kelompok awam maupun yang mendalami dunia desain dan psikologi: Penguji yang mengaku memiliki isu kesehatan mental menyatakan mereka merasa terhubung dengan karakter yang ada dalam video game, merasa tenang, dan disadari keberadaannya. Sedangkan penguji yang tidak sedang mengalami isu kesehatan mental masih mengapresiasi narasi dan visual, namun kebanyakan memberi kritik dari segi narasi dengan menyarankan tema yang lebih berat dan sensitif.

b) Media Utama

Media utama game visual novel ini berupa aplikasi game PC (Windows & Linux) versi Beta 1.0 dengan resolusi 2083 x 1577 px. Game ini akan dipublikasikan ke website Itch.io untuk DEMO. Itch.io adalah website untuk mempublikasikan karya video game yang sangat populer di kalangan pengembang video game indie pemula, menyediakan berbagai event, kompetisi, kolaborasi, serta peluang untuk menjual karya.



Gambar 19 Halaman Web Itch.io

c) Media Pendukung

Berikut adalah media pendukung yang dipilih, berupa *stand* akrilik, *lanyard*, kipas, topi, tumblr, *totebag*, *button pin*, *sketchbook*, *casing* HP, *mouse pad*, stiker, sepatu, gantungan kunci, *t-shirt*, topi, dan *mug*

- Stand akrilik banyak dipakai sebagai merchandise media karakter. Menampilkan keenam karakter utama dalam game, lalu divisualisasikan ke bentuk cutout dan di cetak ke bahan akrilik bening. Dapat memperkuat daya tarik booth pameran, pengunjung dapat melihat langsung karakter dengan detail. Material akrilik kuat, tahan lama, dan ringan. Ukuran stand adalah 18 x 8 cm dengan ketebalan akrilik 3mm, print ilustrasi satu sisi, dan diberi penyangga kayu agar stand dapat berdiri



Gambar 20 Stand Akrilik

- Lanyard adalah aksesoris multifungsi yang biasanya digunakan untuk menggantung id card, handphone, dan beberapa aksesoris lainnya, atau sekadar dipakai sebagai merchandise koleksi. Setiap warna lanyard merepresentasikan keenam karakter utama dengan tambahan charm akrilik berbentuk kepala pixel. Lanyard berukuran 90 x 2.3 cm, dicetak bolak-balik, sedangkan charm berukuran 2 x 2 cm, dicetak bolak-balik, digantungkan di ujung lanyard.



Gambar 21 Lanyard dan Charm

- Kipas tangan yang dibentuk mengikuti icon game Sonder. Desain ini dipilih karena sifat fungsional dan estetik, media yang sangat berguna di pameran, permukaan desain luas dan terbuka sehingga dapat memvisualisasikan logo Sonder secara utuh, dan meningkatkan interaksi di booth. Berukuran 15 x 12 cm, dicetak bolak-balik dengan laminasi doff.



Gambar 22 Kipas Tangan

- Tumblr biasanya dibuat dengan bahan reusable yang sesuai dengan nilai-nilai keberlanjutan yang saat ini banyak diangkat oleh generasi muda. Menurut riset dari First Insight & Baker Retailing Center, 75 % dari Generasi Z lebih memilih produk berkelanjutan daripada brand besar saat berbelanja (Wood, J 2022). Desain memakai dua karakter Sonder, dicetak di satu sisi.



Gambar 23 Tumbler

- Totebag memberikan kanvas besar untuk visual desain karakter, palet warna, bahkan logo Sonder secara menyeluruh, karakter-karakter utama dan logo tetap terlihat menarik dari jauh. Totebag berukuran 30 x 40 cm dengan bahan blacu dan perekat velcro.



Gambar 24 Totebag

- Button pin dipilih sebagai salah satu media pendukung karena sifatnya yang personal, kolektibel, dan kuat secara visual. Pin berbentuk lingkaran dengan diameter 4 cm, dicetak dengan laminasi glossy, serta ilustrasi profile enam karakter utama dengan tema warna masing-masing



Gambar 25 Button Pin

- Mempertimbangkan antara notebook dengan sketchbook. Sketchbook memiliki isi kertas polos, sehingga lebih bersifat universal untuk berbagai keperluan seperti menggambar dan menulis, sedangkan notebook memiliki tampilan bergaris yang hanya dapat digunakan untuk menulis catatan. Ukuran sketchbook yang digunakan adalah A5 dengan isi 50 halaman, bagian sampul diberi ilustrasi dua karakter Sonder



Gambar 26 Sketchbook

- *Casingi* dipilih sebagai media pendukung karena casing HP merupakan media yang bersifat personal, fungsional, dan selalu berada dekat dengan pengguna, sehingga eksposur brand dan pesan jadi sangat tinggi. Desain casing hp menggunakan ukuran HP penulis, disertai ilustrasi logo dan tokoh utama Sonder.



Gambar 27 Casing HP

- *Mousepad* sangat cocok dengan Sonder yang merupakan sebuah video game, sehingga cocok dengan tema, sekaligus kegunaan untuk pemain game dan pekerja kreatif



Gambar 28 Mousepad

- Stiker dipilih sebagai media pendukung dengan kemampuannya untuk menampilkan visual karakter dengan bebas dan ekspresif dalam bentuk yang sederhana. Terdiri dari kumpulan ilustrasi dan dijadikan satu halaman stiker.





Gambar 29 Stiker

- Gantungan kunci merupakan bahan merchandise yang sangat sering digunakan namun merupakan pilihan yang baik untuk bahan promosi dengan bentuknya yang sederhana. Bahan yang akan dipakai untuk merchandise ini adalah akrilik berukuran 6x6 cm.



Gambar 30 Gantungan Kunci

- Sepatu memiliki kegunaan promosi yang praktis dan fleksibel, dapat dipakai saat santai dan resmi, dan pasti dibutuhkan oleh semua orang.
- T-shirt memiliki sifat universal yang cocok untuk merchandise, kegunaannya tidak tergantung gender dan usia. Desain merchandise menggunakan t-shirt dan bordir logo di bagian dada
- Topi dipilih sebagai salah satu merchandise karena desainnya lebih universal dan dapat dikenakan siapa saja tanpa memandang ukuran, gampang dicocokkan dengan pakaian sehari-hari, topi memiliki satu titik fokus yaitu bagian depan atau top crown, sehingga logo dapat langsung menjadi pusat perhatian., selain itu, biaya produksi dapat lebih terkontrol.



Gambar 31 Topi, T-shirt, Sepatu

- Mug dipilih karena memiliki sifat fungsional dan universal, memiliki daya tahan yang kuat, dan mudah diproduksi dalam jumlah banyak. Mug terbuat dari bahan keramik dan dicetak logo Sonder dan karakter



Gambar 32 Mug

KESIMPULAN DAN SARAN

Isu kesehatan mental merupakan topik yang populer dan sering dibicarakan, namun masih sering diremehkan, terutama di kalangan remaja hingga dewasa muda (usia 14–25 tahun). Di masa transisi yang penuh tekanan ini, pemahaman akan kesehatan mental sangatlah penting, bukan hanya dari sisi teori psikologis, tetapi juga dari kepekaan sosial, mampu bertanya, mendengar, dan merespons tanpa menghakimi.

Hasil perancangan visual novel *Sonder* tidak berfokus pada memperbaiki atau menyembuhkan masalah kesehatan mental, melainkan untuk melatih menumbuhkan empati dan kesadaran melalui narasi yang dirancang secara realistis dan menggambarkan permasalahan nyata yang mungkin dialami oleh pemain dan orang-orang di sekitar mereka.

Pengerjaan visual novel *Sonder* membutuhkan waktu 4 bulan penyempurnaan, mulai dari menyusun konsep dan cerita, mendesain visual, dan menyusun kode. Menggunakan ilmu dan pembelajaran yang telah didapat selama tujuh semester di perkuliahan dan program magang, sehingga proyek ini dapat selesai menjadi sebuah game yang utuh.

Saran bagi peneliti selanjutnya yang berencana mengembangkan video game ataupun perancangan yang serupa, diharapkan untuk meningkatkan akurasi representasi gangguan mental, mengembangkan metode penelitian, dan mengeksplorasi platform video game yang lainnya.

Pesan bagi pemain, diharapkan perancangan game visual novel ini dapat berguna dalam membuka wawasan dan kesadaran akan permasalahan kesehatan mental bagi diri sendiri dan orang-orang disekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyaroh, N., Hudaya, I., & Supradewi, R. (2022). Trend Penelitian Kesehatan Mental Remaja di Indonesia dan Faktor yang Mempengaruhi: Literature Review. *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine*, 1(1), 41-51.

Aji, I. S., dan Laksono, B. (2014). Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi yang Diukur dengan Ruler Drop Test. Doctoral dissertation, Faculty of Medicine Diponegoro University.

Akram, W. 2024. '10 Shapes of Windows and Their Importance'. *Euphoria Interiors*. <<https://www.euphoriainteriors.com/choosing-the-right-shapes-of-windows-for-your-home/>>

Ali, R. 2024 'Why Window Views Can Change Your Perspective'. *Medium*. <<https://medium.com/%40raheemali9242/why-window-views-can-change-your-perspective-a05ed877fc31>>

Anggraini, J. D., dan Aqila, S. A. (2022). The Existence of the Quarter Life Crisis Phenomenon and Its Effect on Student Self Confidence. *Nosipakabelo: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3(1), 38-44.

Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807.

Astuti, A. S., dan Patria, A. S. (2024). Perancangan Buku Jurnal Pengenalan Social Anxiety Disorder Bagi Remaja Pasca Pandemi Covid-19. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 1-9.

Bashova, K., dan Pachovski, V. (2013). *Visual Novel*. Unpublished. [https://doi.org/10.13140/RG.2\(5007.6405\)](https://doi.org/10.13140/RG.2(5007.6405)).

Bedi, J. (2019). Ralph Baer: An Interactive Life. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.1002/hbe2.119>

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications.

Fiadotau, M. (2015). Reflecting on the History of the Game Engine in Japan. *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of Play: Games–Cultures–Identities*.

Goldstone, W. (2009). *Unity Game Development Essentials*. Packt Publishing Ltd.

Harahap, N. (2020). *Buku Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatra Utara UIN Sumatra Utara.

Hayati I, Megesti D, Nuriandini P, Hutagalung N, Alfayyad R, Khairani R, Deshannum S, dan Izzaty N. "Sosialisasi Dan Peningkatan Kesadaran Kesehatan Mental Remaja Di Kampung Pinang Sebatang Timur." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4.5 (2024): 700-704.

J.A. Cuddon (1991) *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* Third Edition

Johnson, G. (2005). *Dynamic Psychology in Modernist British Fiction*. Springer.

Kent, S. (2001). *Praise for The Ultimate History of Video Games*.

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosdakarya. PT. Remaja Rosda Karya, 58.

Morgan, S. 2023 'The Circle: Symbology and Psychological Significance' *The Brain the dot blog*. <<https://thebrain.blog/the-circle-significance/>>

Ningrum, M. S., Khusniyati, A., dan Ni'mah, M. I. (2022). Meningkatkan Kepedulian Terhadap Gangguan Kesehatan Mental Pada Remaja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1174-1178.

Poulsen, M. S. (2023). Evaluating Teamwork in a Game Development Team: Observations from Attending a "Sprint Retrospective."

Powers, K. L., Brooks, P. J., Aldrich, N. J., Palladino, M. A., dan Alfieri, L. (2013). Effects of Video-game Play on Information Processing: A Meta-Analytic Investigation. In *Psychonomic Bulletin and Review* (Vol. 20, Issue 6, pp. 1055–1079). Springer Science and Business Media, LLC. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0418-z>

Prasetyo, R. A., & Kuswardani, R. (2021). Developing Students' Reading Ability Using Visual Novel for High School Students. *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, 2(2), 132-139.

Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). Designing Visual Novel Characters of Gajah Mada and Tribhuwana Tungadewi as Representation of History Figures. *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Humaniora*, 17(1), 84-96

Putri, F. S., Nazihah, Z., Ariningrum, D. P., Celesta, S., & Herbawani, C. K. (2022). Depresi Remaja Di Indonesia: Penyebab Dan Dampaknya Adolescent Depression in Indonesia: Causes and Effects.

Rothamel, T. (2004). *Ren'Py Visual Novel Engine Documentation*. Ren'Py. <<https://www.renpy.org/doc/html/>>

Sadewa, A. T. P. (2016). Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'py. *J-INTECH (Journal of Information and Technology)*, 4(01), 26-32.

Sartika, D., Iskandar, & Yusda, I. (2023). PENGARUH PENYULUHAN KESEHATAN MENTAL TERHADAP SIKAP REMAJA DI SMA INSHAFUDDIN BANDA ACEH TAHUN 2023.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22-33.

Wood, J. 2022 'Gen Z Cares About Sustainability More than Anyone Else' *World Economic Forum*. <<https://www.weforum.org/stories/2022/03/generation-z-sustainability-lifestyle-buying-decisions/>>

World Health Organization. (2021). Adolescent mental health. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

七邊, 信重, 2006, 文化創造の条件 -2つのゲーム「場」の文化生産論的考察から-: 65–73 p.



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).