

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

TUGAS AKHIR



FELICIA JOSCELIND VERREL

NIM: 332110031

**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MA CHUNG

MALANG

2025

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

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

Oleh:

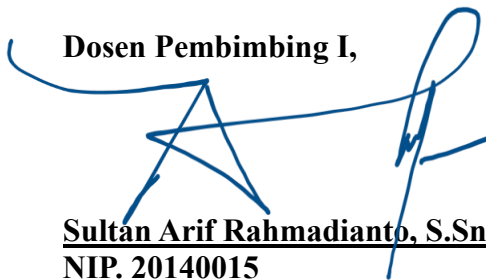
FELICIA JOSCELIND VERREL
NIM. 332110031

dari:

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI dan DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG

Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana (S.Ds)

Dosen Pembimbing I,



Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds
NIP. 20140015

Dosen Pembimbing II,



Ayyub Ansari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds.
NIP. 20130014

Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,



Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo
NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan dari Tugas Akhir saya dengan judul “Perancangan Visual Novel ‘Sonder’ untuk Meningkatkan Kesadaran Remaja Terhadap Kesehatan Mental Sesama” merupakan hasil karya mandiri yang diselesaikan tanpa mengambil atau menggunakan bahan yang tidak diizinkan dan bahwa karya ini bukan milik pihak lain yang saya akui sebagai milik saya sendiri

Seluruh referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis dan didata secara lengkap pada bagian daftar pustaka. Apabila terbukti tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 26 Juni 2025

UNIVERSITAS
MA CHUNG

Perancangan Visual Novel ‘Sonder’ untuk Meningkatkan Kesadaran Remaja Terhadap Kesehatan Mental Sesama

Sultan Arif Rahmadiano, Felicia Joscelind Verrel, Ayyub Ansari Sukmaraga
Universitas Ma Chung

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 diuji cobakan 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

Designing Visual Novel 'Sonder' to Raise Awareness of Mental Health of Peers Among Teenagers

Sultan Arif Rahmadiano, Felicia Joscelind Verrel, Ayyub Ansari Sukmaraga
Universitas Ma Chung

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, tumblers, 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*

KATA PENGANTAR

Panjatan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, karena ada penyertaan, berkat, dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Visual Novel ‘Sonder’ untuk Meningkatkan Kesadaran Remaja Terhadap Kesehatan Mental Sesama” .

Perancangan ini bertujuan untuk berbagi ilmu dan berkontribusi pada masyarakat. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap dapat membawa dampak positif bagi masyarakat luas.

Tidak lupa, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung proses perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir, kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra Menahen Taneo, MS., M.Sc. selaku Rektor Universitas Ma Chung,
2. Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,
3. Bapak Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung dan dosen pembimbing satu yang senantiasa membangun konsep dan penulisan laporan dengan berbagai saran dan kritik yang membangun,
4. Bapak Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 yang banyak mendukung dan membantu dalam proses perancangan game visual novel hingga menjadi satu game yang utuh,
5. Orang tua, saudara, dan teman mahasiswa maupun komunitas yang telah memberikan dukungan bagi minat dan cita-cita penulis,
6. Mentor, junior, dan responden yang telah membantu dalam perancangan visual novel dan laporan Tugas Akhir melalui survei dan pengujian game.

Penulisan laporan ini masih belum sempurna, maka dari itu, penulis menyadari, terbuka dan akan menerima kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan laporan sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat bermanfaat bagi peneliti kedepannya yang ingin merancang hal yang serupa.

Malang, 26 Juni 2025

Penulis,

Felicia Joscelind Verrel

NIM. 332110031



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan dan Target Perancangan	5
1.6 Manfaat.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian & Perancangan Terdahulu.....	7
2.1.2 Literatur & Referensi	9
2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan	12
2.2 Landasan Teori.....	15
2.2.1 Game Developing	15
2.2.2 Visual Novel.....	18
2.2.3 Psychological Fiction	20
2.2.4 Psikologi Usia Muda	21
BAB III METODE.....	22
3.1 Metode Perancangan	22
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 Survei	22
3.2.2 Observasi	23
3.2.3 Studi Pustaka.....	23
3.2.4 Wawancara	23
3.3 Metode Analisis dan Sintesis Konsep	24
3.4 Bagan Alur Perancangan	25
3.5 Matriks Target dan Indikator.....	26
3.6 Jadwal Kegiatan.....	28

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Pengumpulan Data	29
4.1.1 Hasil Observasi	29
4.1.2 Hasil Wawancara	31
4.1.3 Studi Pustaka.....	32
4.2 Analisis Data dan Sintesis.....	33
4.3 Konsep Perancangan	35
4.3.1 Konsep Isi Visual Novel.....	35
4.3.2 Judul Game	36
4.3.3 Aset Visual	37
4.3.4 Format Perancangan	37
4.3.5 Tipografi	38
4.3.7 Color Pallete	39
4.3.8 Media Pendukung	39
BAB 5 TATA VISUAL DESAIN	40
5.1 Konten Visual	40
5.2 Alur Permainan.....	43
5.3 Desain Game.....	44
5.3.1 Desain Karakter	44
5.3.2 Desain Lingkungan	48
5.3.3 Desain CG.....	49
5.3.4 Desain UI	49
5.3.5 Desain <i>Icon</i> Game	51
5.4 Uji Coba	52
5.4.1 Media Utama.....	53
5.4.2 Media Pendukung	54
BAB 6 KESIMPULAN	62
6.1 Kesimpulan.....	62
6.2 Saran	63
6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	63
6.2.2 Bagi Universitas	64
6.2.3 Bagi Pemain.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Target Capaian.....	27
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan	28
Tabel 5. 1 Konten Visual	40
Tabel 5. 2 Data Beta Tester	52



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 "Portopia Serial Murder Case"	3
Gambar 2. 1 "The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde"	9
Gambar 2. 2 "The Metamorphosis"	10
Gambar 2. 3 "No Longer Human"	11
Gambar 2. 4 "Inside Out"	11
Gambar 2. 5 "Game Development with Ren'py"	12
Gambar 2. 6 "Bee and Puppocat" & "Scott Pilgrim"	13
Gambar 2. 7 "Therapy with Dr. Albert Krueger"	13
Gambar 2. 8 "You Left Me"	14
Gambar 2. 9 "Sepia Tears"	14
Gambar 3. 1 Bagan alur perancangan	25
Gambar 4. 1 "Lobotomy Corporation"	30
Gambar 4. 2 "Sky: Children of the Light"	31
Gambar 4. 3 @Avogado6	31
Gambar 4. 4 Font Franfurter	38
Gambar 4. 5 Font Consolas	38
Gambar 4. 6 Desain color pallete	39
Gambar 5. 1 Alur permainan Sonder	43
Gambar 5. 2 Konsep Sonder	44
Gambar 5. 3 Karakter Vaesna	44
Gambar 5. 4 Karakter Nikki.....	45
Gambar 5. 5 Karakter Obed	46
Gambar 5. 6 Karakter Samuel.....	46
Gambar 5. 7 Karakter Madeline.....	47
Gambar 5. 8 Karakter Maximus.....	47
Gambar 5. 9 Desain background cafe	48
Gambar 5. 10 Gameplay ROUTE#1	48
Gambar 5. 11 Desain CG	49
Gambar 5. 12 Gameplay ROUTE#4	49
Gambar 5. 13 Tampilan main menu.....	50

Gambar 5. 14 Gameplay PROLOGUE	50
Gambar 5. 15 Gameplay ROUTE#3	50
Gambar 5. 16 Logo Sonder	51
Gambar 5. 17 Halaman itch.io	54
Gambar 5. 18 Stand Akrilik	54
Gambar 5. 19 Desain Lanyard	55
Gambar 5. 20 Desain Charm.....	55
Gambar 5. 21 Mockup lanyard	55
Gambar 5. 22 Desain kipas	56
Gambar 5. 23 Mockup topi	60
Gambar 5. 24 Mockup Tumblr.....	56
Gambar 5. 25 Mockup tote bag.....	56
Gambar 5. 26 Desain button pin	57
Gambar 5. 27 Mockup Sketchbook	57
Gambar 5. 28 Mockup casing HP	58
Gambar 5. 29 Mockup mouse pad	58
Gambar 5. 30 Gantungan kunci	59
Gambar 5. 31 Desain topi, t-shirt, sepatu.....	59
Gambar 5. 31 Desain mug	59

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah sekelompok muda dengan rentang umur 10 sampai 19 tahun. 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).

Kesadaran akan kesehatan mental tidak cukup berhenti dengan diri sendiri, tetapi juga orang – orang di sekitar. Penelitian yang dilakukan oleh Sartika, Iskandar dan Indah untuk SMA Inshafuddin Banda Aceh (2023) menunjukkan bahwa penyuluhan kesehatan mental di kalangan siswa SMA mampu meningkatkan sikap dan kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga kesehatan mental baik bagi diri sendiri maupun sesama. 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.

Meskipun informasi edukasi mengenai kesehatan mental dan pengetahuan lainnya pada generasi ini telah didukung oleh teknologi internet, minat membaca yang rendah dapat menyebabkan kesalahan dalam menyerap dan menyaring informasi yang tersebar di internet yang tidak selalu terjamin kualitas bacaan dan informasinya. Teknologi media pun terdominasi oleh hiburan semata yang akhirnya mengurangi semangat membaca seperti media sosial dan video game.

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.

Video Game sendiri merupakan sebuah permainan elektronik yang dikembangkan secara digital dengan perangkat lunak yang berguna sebagai hiburan dan dapat diakses melalui *PC (Personal Computer)*, konsol, arkade, dan *mobile* melalui *smartphone*. Ide pokok dari sebuah game menurut Guillermo Owen (1982) dari bukunya berjudul "*Game Theory*" meliputi; pergerakan, pengambilan keputusan, dan kesempatan yang acak seperti memutar dadu atau kartu dan bermain catur. Memberikan kesempatan pemain berinteraksi dan berpikir saat mengambil langkah.

Fungsi dari video game pada awalnya adalah sebagai hiburan, namun seiring berjalannya waktu, video game pun memiliki fungsi yang lebih banyak seperti kreativitas, sosialisasi, bahkan edukasi. Survey mengatakan, orang yang bermain game memiliki reaksi refleks yang kuat dan lebih mudah memproses sebuah informasi (Powers et al., 2013).

Variasi fungsi tersebut juga dipengaruhi oleh genre video game yang berbeda beda, genre yang akan dibahas kali ini adalah visual novel. Visual novel adalah salah satu genre video game yang menyajikan sebuah kisah ditemani dengan audiovisual seperti *scene*, *background music*, *character art*, dan terkadang *voice acting*. Visual novel pertama kali muncul di Jepang dan hingga kini genre visual novel masih lebih banyak dikenal disana dibandingkan belahan dunia lain. 70% dari

seluruh visual novel diciptakan di Jepang sejak 2006. Pada Juni tahun 1983, visual novel pertama dengan judul “*Portopia Serial Murder Case*” (jap. ポートピア連続殺人事件) atau Kasus Pembunuhan Berantai Portopia diterbitkan oleh Enix. Game ini dirancang oleh Chunsoft dan didesain oleh Yuji Horii. (Fiadotau, 2015).



Gambar 1.1 "Portopia Serial Murder Case"

Sumber: Google.com

Pada tahun 1985, versi baru dari game ini dirilis ke platform *NES* (*Nintendo Entertainment System*), menyebar ke *Personal Computer*, *mobile*, dan *Windows* yang akhirnya menjadi induk dari semua penciptaan visual novel. Visual novel ini tidak menggunakan *engine* seperti sekarang ini, game ini menggunakan bahasa pemrograman *BASIC* (*Beginners' All-purpose Symbolic Instruction Code*) (Bashova dan Pachovski, 2013).

Berdasarkan pengamatan dan penelitian terdahulu, visual novel memiliki potensi yang lebih dari sekedar hiburan, yaitu edukasi literasi. Struktur permainan dalam Visual Novel sangat minim, pemain hanya berinteraksi dengan mengeklik layar untuk melanjutkan cerita seperti membalik halaman pada buku. Kebanyakan visual novel memiliki alur cerita dan akhir yang bercabang dimana pilihan pemain yang menentukan. Contohnya, dalam sebuah situasi, pemain diberikan berbagai pilihan untuk bersikap, pilihan pemain akan menentukan alur yang berbeda pula. Mengutamakan membaca dalam alur permainan dan kebanyakan memiliki genre romantis. (Camingue et al., 2021)

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.

Judul dari proyek yang akan dirancang memiliki judul “Sonder”, sebuah istilah psikologis yang menggambarkan perasaan dimana seseorang menyadari bahwa setiap orang di dunia ini memiliki perasaan dan kehidupan mereka masing masing, bukan sekadar karakter tambahan atau figuran yang berlalu lalang. Visual novel bergenre fantasi-psikologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dari pengalaman pengembang game independen dan latar belakang, beberapa permasalahan utama dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kisah Original

Genre visual novel tidaklah luas, mayoritas dari visual novel yang telah dipublikasi berfokus pada kisah romansa antara pemain dengan tokoh-tokoh fiksi di dalamnya, topik yang dipakai merupakan adaptasi dari cerita yang sudah ada, dan terkadang pesan yang ingin disampaikan tidak ada karena berfokus pada cerita saja. Setelah romansa, genre horror juga menjadi sebuah trend dalam pengembangan visual novel, namun akhir-akhir ini, genre horror pun juga kehilangan kreativitas mereka.

2. *Art Style* dan Estetika

Visual novel pertama kali diciptakan di Jepang, yang juga merupakan tempat kelahiran gaya gambar *Anime*, sehingga hampir semua visual novel mengadaptasi gaya gambar *anime/manga* agar sesuai dengan estetika Jepang, padahal visual novel yang memakai gaya yang unik tidak kalah bagusnya dengan gaya *anime* klasik.

3. Hiburan dan Literasi

Dengan era digital dimana semua bergerak dengan cepat, literasi hampir terlupakan. Sehingga tantangan untuk memperkenalkan sebuah video game literasi akan meningkat dibandingkan video game yang murni bertujuan sebagai hiburan.

4. Tema Psikologis

Tema utama yang diangkat adalah Psikologis yang kebanyakannya sering disandingkan dengan sub tema Horror. Topik kali ini menyandingkan Psikologis dengan Fantasi yang mungkin tidak sesering Horror Psikologis sehingga diperlukan referensi dan pengamatan terhadap cerita lebih banyak lagi.

1.3 Batasan Masalah

1. Mengembangkan visual novel interaktif fiksi dengan cerita dan estetik yang original dan unik namun tetap menarik.
2. Cara menyebarkan kesadaran akan kesehatan mental dikalangan remaja.
3. Mengembangkan genre campuran tema psikologi yang kebanyakannya digabungkan bersama genre horror.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang game visual novel bertema psikologi fantasi dengan judul “Sonder” untuk meningkatkan kesadaran remaja akan kesehatan mental orang – orang disekitarnya

1.5 Tujuan dan Target Perancangan

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. Selain itu, akan disusun sebuah artikel laporan yang mendokumentasikan seluruh proses pengembangan visual novel ini, mulai dari perencanaan hingga realisasi. Sebagai langkah akhir, prototype Sonder akan dipublikasikan ke pasar video game.

1.6 Manfaat

1. Bagi Universitas

- Sebagai portofolio dan promosi program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung
- Referensi untuk mahasiswa angkatan selanjutnya yang ingin mengembangkan video game sehingga penelitian dapat semakin disempurnakan
- Kolaborasi lintas bidang, antara desain, psikologi, dan informatika
- Sarana riset bagi mata kuliah *game design*.

2. Bagi Mahasiswa

- Memaparkan hasil dari pembelajaran yang telah diterima dari perkuliahan di prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung
- Menambah jumlah dan kualitas portofolio
- Menambah pengalaman baru dalam bidang di luar mata kuliah.
- Peningkatan *soft skill* dalam bidang empati, komunikasi, dan berpikir kritis

3. Bagi umum

- Membagikan inspirasi bagi sesama pengembang video game independen maupun studio.
- Menambah referensi tentang penggunaan media visual novel sebagai sarana edukatif.
- Media reflektif yang dapat membantu remaja memahami bahwa setiap individu memiliki perjuangan dan kondisi mental yang tidak selalu terlihat.
- Alat bantu edukasi nonformal yang menarik dan interaktif, yang mampu memperkenalkan isu kesehatan mental.
- Kontribusi dalam pengembangan game lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Proses pengembangan visual novel dapat dikatakan sederhana jika dibandingkan dengan *genre* video game yang lain dan seringkali dikembangkan secara independen. 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.

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian & Perancangan Terdahulu

Berikut adalah referensi dari penelitian terdahulu sebagai pendukung proyek:

1. “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.
2. “*Designing Visual Novel Characters of Gajah Mada and Tribhuwana Tunggaladewi as Representation of History Figures*”(Pratama dkk., 2018)
Selanjutnya, Penelitian kedua oleh Pratama dan Akbar pada tahun 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

3. *“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.
4. *“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. Faktor – faktor pendorong rendahnya kemampuan dan budaya membaca di Indonesia menurut jurnal tersebut antara lain:
 - a) Salah persepsi tentang konsep kemampuan membaca dimana kebanyakan menganggap pelajaran membaca berakhir setelah siswa Sekolah Dasar dapat sekadar membaca.
 - b) Pembelajaran membaca hanya tanggung jawab mata pelajaran bahasa. Padahal banyak mata pelajaran lain yang mengharuskan siswa untuk menguasai kemampuan membaca, seperti membaca peta dan denah untuk mata pelajaran IPS, membaca diagram, grafik, dan tabel untuk mata pelajaran Matematika
 - c) Proses pembelajaran tidak diperbaharui, semakin berkembangnya jaman, diperlukan cara cara baru untuk belajar.Bahan bacaan masih berlevel rendah, sehingga 3 kemampuan pokok dalam membaca yaitu kemampuan mengungkapkan

informasi, mengembangkan interpretasi, dan mengevaluasi teks tidak terasah, hanya berputar di pertanyaan sederhana.

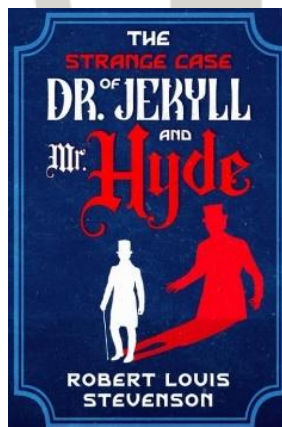
- d) Sarana dan prasarana belajar yang belum memadai. Kebanyakan tempat terpencil bahkan lebih mudah mengakses internet daripada sekolah atau perpustakaan.

5. “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.

Jurnal pertama sampai yang ketiga akan menjadi referensi dalam perancangan visual novel “Sonder” menggunakan Ren’py sebagai acuan aspek teknis dalam video game tersebut. Jurnal keempat yang membahas mengenai budaya membaca, akan menjadi acuan dalam gaya penulisan yang menarik dan intelektual untuk mendukung gaya penulisan narasi. Jurnal terakhir ynag membahas kesehatan mental akan menjadi acuan isi narasi yang membahas psikologis setiap karakter yang ada dalam game.

2.1.2 Literatur & Referensi

Berikut adalah literasi pilihan yang akan dijadikan bahan referensi dalam perancangan proyek.



Gambar 2. 1 "The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde"

Sumber: Google.com

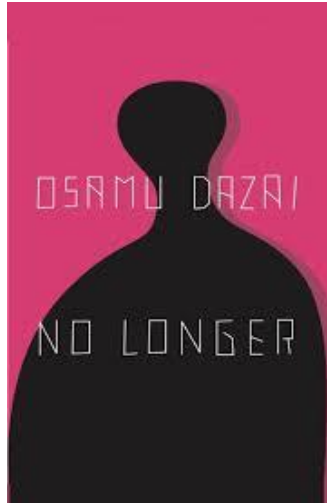
Yang pertama adalah sebuah novel Inggris berjudul "*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*" (Kasus Aneh Dr. Jekyll dan Tuan Hyde) ditulis oleh Robert Louis Stevenson (1886). Novel ini memiliki genre psikologis gelap. Tokoh utama dalam kisah fiksi ini adalah seorang dokter bernama Jekyll yang merupakan orang terhormat, dikenal dengan sikapnya yang dermawan dan rendah hati, tidak disangka bahwa ia menyimpan pikiran jahat dan sisi gelap yang tidak diketahui orang lain. Setiap orang memiliki sisi kehidupan yang jarang dan bahkan tidak terlihat oleh orang lain. Novel ini memiliki dampak yang kuat dalam dunia psikologi, sehingga kata "Jekyll Hyde" menjadi sebuah frasa yang berarti seseorang yang memiliki karakter berbeda dalam berbagai situasi. Buku ini akan menjadi acuan dalam pemilihan tema psikologi mengenai sisi lain diri dari sebuah psikologis seseorang.



Gambar 2. 2 "The Metamorphosis"

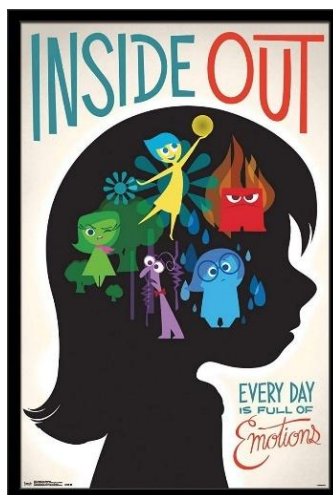
Sumber: Google.com

Literasi kedua yang akan digunakan sebagai referensi adalah "*The Metamorphosis*" oleh Franz Kafka (1915). Menceritakan seorang *salesman* bernama Gregor Samsa yang tiba tiba terbangun dari tidurnya dan berubah menjadi seekor serangga. Dengan metafora psikologis ini, Kafka ingin memberikan pesan mengenai alienisasi dan isolasi terhadap sebuah perubahan atau *metamorphosis*. Buku ini akan menjadi bahan referensi untuk gaya penulisan yang imajinatif dan ber-metafora.



Gambar 2. 3 "No Longer Human"
Sumber: Google.com

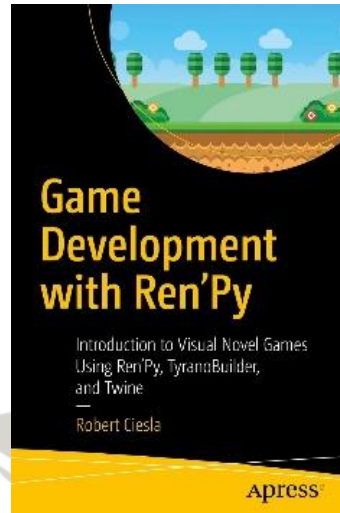
Ketiga, buku berjudul "*No Longer Human*" atau dalam bahasa Jepang bernama "人間失格", "Ningen Shikkaku" yang berarti "Gagal Menjadi Manusia" dalam judul Indonesia, adalah novel psikologi yang menceritakan seorang laki laki yang sulit mengekspresikan jati dirinya, berbeda dari orang lain, dan hal itu membuatnya dijauhi oleh sekitarnya. Novel ini ternyata merupakan surat wasiat dari penulisnya, Osamu Dazai, yang wafat setelah bukunya diterbitkan (1948). Buku ini akan menjadi acuan dalam penulisan kondisi psikologi seseorang dari berbagai sudut pandang.



Gambar 2. 4 "Inside Out"
Sumber: Google.com

Referensi keempat adalah sebuah film animasi karya PIXAR berjudul "*Inside Out*" (2015) yang menceritakan tentang emosi yang mengontrol setiap perilaku

dan kehidupan manusia. Perancangan game ini akan mengambil referensi bagaimana film ini menggambarkan sebuah kepribadian dalam bentuk konsep abstrak dan estetik.



Gambar 2. 5 "Game Development with Ren'py"
Sumber: Google.com

Terakhir, buku berjudul "*Game Development with Ren'py*" oleh Robert Ciesla (2019) adalah buku informatif yang berisikan tutorial, penjelasan software, dan sejarah dari visual novel itu sendiri. Buku ini akan menjadi acuan teknis dalam mengoperasikan *software* Ren'py yang akan digunakan sebagai perangkat utama dalam pengembangan visual novel "Sonder"

2.1.3 Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah menciptakan style yang unik, berikut adalah acuan yang akan menjadi referensi dalam pengembangan visual novel "Sonder"

Style utama yang akan digunakan masih mengandung unsur style *anime*, sesuai dengan skill dari pengembang, dimodifikasi dengan style *cartoon*. Kedua style tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Style *Anime* Jepang kebanyakan menghasilkan gambar dengan resolusi tinggi dan memiliki visual yang menarik, namun style ini sudah meluas dan semakin memudar keunikannya. Style *Cartoon* Amerika berfokus pada kedinamisan, dengan garis yang kuat dan desain yang simpel, kekurangannya, style ini dianggap kekanak-kanakan dan diremehkan.

Menggunakan setiap kelebihan dari masing masing style, terciptalah berbagai karya terdahulu yang memiliki estetik yang unik seperti karya serial animasi 2D berjudul “*Bee and Puppycat*” dan “*Scott Pilgrim Takes Off*”. Style dan estetikanya unik dan terkadang membuat pemirsa bingung apakah ini *anime* Jepang atau *cartoon* Amerika, tetapi keduanya terbukti disukai oleh berbagai kalangan.



Gambar 2. 6 "Bee and Puppycat" & "Scott Pilgrim"
Sumber: Google.com

Berikutnya, acuan dari sisi pemrograman. Tingkat kerumitan pemrograman sebanding dengan tingkat kerumitan kisah yang ingin disampaikan. Referensi pertama diambil dari sebuah visual novel berjudul “*Therapy with Dr. Albert Krueger*” oleh dino999z yang terinspirasi dari serial horror “*Nightmare at Elm Street*”

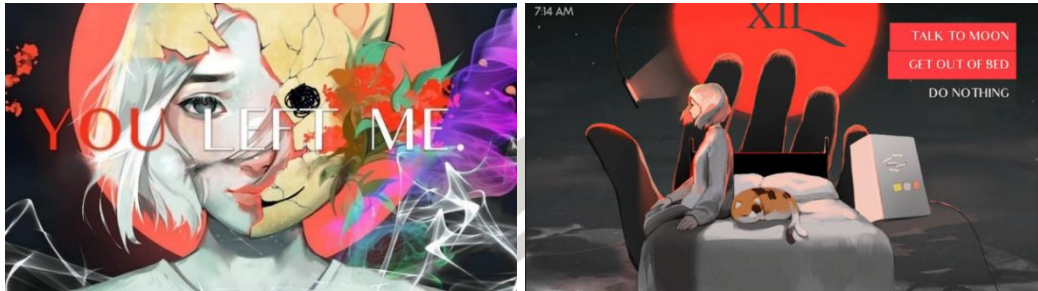


Gambar 2. 7 "Therapy with Dr. Albert Krueger"
Sumber: Itch.io

Strukturnya sederhana, memiliki 3 ending, akhir baik, akhir biasa, dan akhir buruk. Namun yang membuatnya menarik adalah alur cerita yang misterius dan memiliki banyak pesan tersembunyi, sedangkan kerumitan terletak pada sistem *4th wall breaking* atau mendobrak gerbang ke empat yang berarti layar sebagai pembatas pemain dengan dunia video game di dalam perangkat, yang menyebabkan

tokoh dalam game tersebut seakan-akan hidup dan menyadari keberadaan pemain dibalik layar. Visual yang digunakan sederhana namun menarik dengan warna tema yang unik.

Acuan dalam bahasa pemrograman selanjutnya adalah visual novel psikologis berjudul “*You Left Me*” oleh Angela He. Strukturnya lebih sederhana, tidak ada *plug-in* khusus dan murni narasai dengan sedikit pilihan dan interaksi.

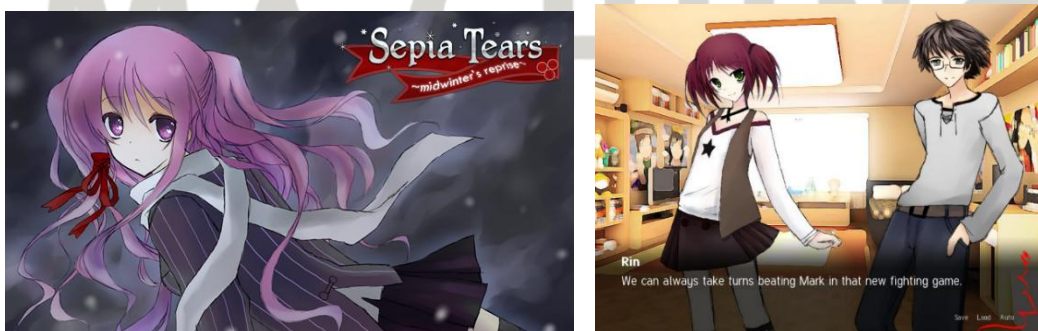


Gambar 2. 8 "You Left Me"

Sumber: Itch.io

Hal utama yang membuat karya ini menarik adalah visual yang dramatis dan dengan jelas menyampaikan pesan psikologis kepada pemain. Jumlah *ending* juga lebih banyak dengan total 5 *ending* yang berbeda, sehingga pemain menjadi tertarik untuk mencari dan membaca setiap alurnya. Visual novel ini tidak memiliki *character sprite* dan hanya menampilkan *CG (Computer Graphic)*. Skema warna yang digunakan juga sederhana, kebanyakan berupa skema warna monokrom, paling banyak menggunakan 4 atau 5 warna dalam satu *CG*.

Referensi selanjutnya diambil dari visual novel berjudul “*Sepia Tears*” yang dikembangkan oleh Scarlet String Studios dengan genre psikologis dan drama.



Gambar 2. 9 "Sepia Tears"

Sumber: Steam

Game ini memiliki bahasa pemrograman yang lebih mudah dan tidak memiliki banyak *gameplay*, estetik yang digunakan juga berupa gaya anime lama,

dan hanya memiliki 3 *ending*. Game ini lebih fokus dalam bacaan dan narasi yang panjang seperti novel asli pada umumnya, sehingga akan terasa membosankan bagi beberapa orang, namun penilaian dari pemain memberikan nilai cukup tinggi, kisah yang disampaikan memiliki makna yang mendalam dengan penokohan yang unik.

2.2 Landasan Teori

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”.

2.2.1 Game Developing

Video game diciptakan dengan bahasa pemrograman melalui perangkat lunak, namun tidak hanya program saja yang dibutuhkan dalam pengembangan video game, maka dari itu video game biasanya dikembangkan secara kelompok, namun semakin berkembangnya teknologi, pengetahuan, dan *skill*, semakin banyak pengembang video game yang dapat menghasilkan karya dan bekerja secara independen.

2.2.1.1 Game Development

Berikut tugas masing masing anggota dalam sebuah tim pengembang video game (Poulsen M. S., 2023):

1. *Game Designer*

Bertanggung jawab atas ide inti dan aturan permainan dan menyusun sistem gameplay

2. *Programmer*

Mengimplementasikan desain ke dalam bentuk kode dan berfokus pada pengembangan engine, logika permainan, dan debugging.

3. *Artist*

Menciptakan aset visual yang sesuai dengan gaya visual, tema dan *mood* game.

4. *Project Manager*

Mengatur alur kerja dan timeline pengembangan untuk memastikan kolaborasi antar anggota tim berjalan lancar.

5. *Quality Tester*

Menguji game untuk menemukan bug dan memberikan umpan balik kepada tim pengembang untuk perbaikan.

6. *Sound Designer*

Menyediakan efek suara dan musik latar yang mendukung atmosfer dan emosi dalam game.

7. *Narrative Writer*

Menulis alur cerita, dialog, dan pengembangan karakter bersama desainer untuk menyelaraskan narasi dengan gameplay.

Berikut adalah tahapan pengembangan video game menurut tahapan *Game Development Life Cycle* (Ariyana et al., 2022):

1. Inisialisasi

Tahap awal dalam pengembangan video game adalah merancang konsep. Game seperti apa yang akan diluncurkan, ide dasar, tujuan game, dan target pengguna.

2. Pra-produksi/*Game design*

Selanjutnya, barulah dirancang bagaimana game ini akan dimainkan, interaksi yang ada di dalamnya. Terdapat 4 elemen dasar dalam mendesain sebuah game menurut Ahmad M. (2020)

- a) Desain Mekanik: Merancang sebuah performa pemain dalam game untuk mencapai akhir dari game tersebut.
- b) Desain Estetik: Merancang lingkungan yang berada di dalam video game tersebut
- c) Desain Alur: Mengarah pada alur cerita dan tujuan pemain yang akan dipakai dalam game. Tahap ini berkorelasi dekat dengan desain mekanik dan estetik.
- d) Desain Teknologi: Merencanakan di *platform* apa game ini akan dimainkan dan disebarluaskan

3. Pemrograman

Aset yang sudah ada diimplementasikan ke dalam kode dan mulai dikembangkan dalam bentuk *prototype*.

4. Pengujian

Setelah selesai dikembangkan menjadi suatu game yang utuh, game akan diuji mekanismenya untuk memastikan tidak ada kerusakan atau *bug* yang dapat mengganggu alur permainan dan *software*.

5. Publikasi

Game yang sudah diuji dan lolos, dapat langsung dipublikasikan dan dijual melalui berbagai *platform* jual beli game tergantung *hardware* yang dipakai.

2.2.1.2 Game Structure

Berikut adalah struktur di dalam sebuah video game yang harus diperhatikan untuk menciptakan sebuah game yang utuh (Goldstone, 2009):

1. *Concept*

Sebelum memulai sebuah proyek, Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan ide pokok dan merancang konsep dari karya yang akan diciptakan, mulai dari konsep cerita dan pesan apa yang ingin disampaikan, tujuan dari penciptaan proyek tersebut, target pengembangnya, tokoh tokoh yang akan muncul di dalam video game,

2. *Interaction*

Bermain game berfokus pada interaksi dengan dunia virtual, sebuah hubungan timbal balik antara pemain dan sistem, keunikan dari video game yang memberikan pemian kendali atas apa yang terjadi dalam setiap aksi, sehingga diperlukan *gameplay* agar pemain dapat berinteraksi dengan aktivitas yang ada di dalam game seperti klik, bergerak, atau memilih tindakan.

3. *Narrative*

Kisah yang ada di dalam video game, narasi tidak selalu berupa cerita panjang. Narasi terdiri dari pengenalan dunia dalam game tersebut dan tokoh yang ada di dalamnya, masalah utama yang menjadi rintangan dalam permainan, dan akhir dari game tersebut.

4. *Audio dan visual*

Sesuai dengan namanya yaitu video game, sebuah permainan video, sehingga *audio* dan *visual* merupakan aspek yang sangat penting.

5. *Challenge*

Game memang berfungsi sebagai hiburan di waktu santai, tapi game tanpa tantangan akan terasa membosankan untuk dimainkan. *Challenge* berfungsi sebagai pendorong alur cerita dan tujuan yang ingin dicapai dari game tersebut.

2.2.2 Visual Novel

Visual novel adalah sebuah bentuk interaksi fiksi digital. Sering dimasukkan *genre* video game, kenyataannya, banyak visual novel yang bukan termasuk video game seperti *kinetic novel* yang hanya untuk dibaca seperti novel pada umumnya.

2.2.2.1 Struktur Visual Novel

Keunikan visual novel terletak pada fokusnya kepada narasi dan tampilan visual, serta minimnya interaksi pemain, yaitu hanya sebatas meng-klik layar untuk melanjutkan cerita seperti membalik halaman buku, namun pemain memiliki kebebasan berinteraksi sebanyak *genre* video game yang lainnya. Berikut adaah struktur dari sebuah visual novel menurut jurnal “*What is a Visual Novel?*” oleh Camingue J (2021):

1. *Narrative*

Narasi dengan teks sebagai media utamanya, alur cerita yang dimiliki bercabang dengan akhir yang berbeda-beda, narasi dikendalikan oleh pemain, dan dialog.

2. *Interaksi*

Seperti game pada umumnya, diperlukan interaksi antar game dan pemain. Dalam visual novel, interaksi tersebut meliputi pilihan dialog, sistem nilai untuk menentukan ending, pilihan moral/konsekuensi dari pilihan dialog, dan alur cerita yang bercabang.

3. *Visual*

Tampilan visual mulai dari *character sprite* yang menunjukkan tokoh dalam cerita, BGM (*Background Music*), UI/UX, *voice acting*, dan CG (*Computer*

Graphic). Kebanyakan gaya visual yang dipakai adalah gaya *anime* klasik dan *manga* sesuai dengan negara kelahirannya, Jepang.

4. Teknis

Fitur – fitur dalam game berupa *auto-play*, *save and load*, dan *engine* yang digunakan

2.2.2.2 Visual Novel Engine

Game engine adalah serangkaian perangkat lunak yang dirancang untuk pengembangan video game. Untuk mengembangkan visual novel dengan lebih mudah, diciptakan *visual novel engine* yang merupakan perangkat lunak khusus pengembang visual novel.

Terdapat berbagai *visual novel engine* yang dapat digunakan sesuai dengan preferensi, berikut daftar *visual novel engine* yang telah ada:

1. *Digital Novel Markup Language*

Software pengembang visual novel pertama yang diciptakan oleh *programmer* Jepang dengan nama internet Karin pada tahun 1988. *Software* ini gratis, namun kodenya tidak terbuka untuk publik, sehingga kebebasan pengembang visual novel juga terbatas.

2. *Kiri-kiri*

Software ini juga berasal dari Jepang, diciptakan oleh *programmer* dengan nama internet w.dee. Kodenya terbuka untuk publik, namun memiliki ijin berbayar jika ingin memodifikasi lebih lanjut.

3. *NScripter*

Software pengembang visual novel yang paling populer di Jepang, kebanyakan digunakan untuk menghasilkan *dojin* (karya terbitan pribadi) dan iklan. Perangkat ini hanya tersedia untuk *Windows*

4. *NV List*

Visual novel engine ini berfungsi untuk berbagai platform, mulai dari *Windows*, *Mac OS*, *Linux*, *Android*, bahkan secara *online*.

5. *Ren'py*

Software pengembang visual novel gratis yang paling sederhana untuk digunakan. Memiliki program dan perintah yang mudah dimasukkan dan diingat, sangat populer dari kalangan pengembang game pemula.

6. *Suika2*

Suika2 memiliki kelebihan ukurannya yang ringan, *portable*, dan sesuai dengan platform manapun mulai dari *desktop*, *mobile*, dan *web*.

Dari sekian daftar *visual novel engine*, *software* yang paling mendukung dalam pengembangan visual novel “Sonder” adalah *Ren'py*. Lebih dari 1000 game visual novel, mulai dari visual novel kecil hingga besar memakai *software Ren'py*. *Software* ini ramah pada pengguna baru dan cukup canggih untuk menciptakan proyek yang lebih besar.

2.2.3 Psychological Fiction

Psychological fiction adalah 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.

Seringkali, tantangan yang dialami oleh tokoh dalam *Psychological Fiction* berupa tantangan emosional, moral, dan dilema psikologis yang terlihat sepele dan biasa dari luar, namun setelah didalami memiliki banyak aspek yang menarik dan patut dipelajari.

Genre psikologis memiliki berbagai *sub-genre* sebagai berikut (Johnson, 2005):

1. *Psychological thriller*. Mengutamakan sisi mental dan emosional dari karakter dengan narasi yang berhubungan dengan misteri, drama, dan *slasher*. *Sub-genre* ini biasa dipakai dalam kisah detektif dan *gothic*
2. *Psychological horror*. *Sub-genre* yang paling umum. Menggambarkan situasi mental dan emosional dari karakter yang diinterpretasikan dalam bentuk horor.

3. *Psychological drama*. Berfokus dalam dramatisasi mental dan emosional dari karakter dalam narasi.
4. *Psychological Sci-fi*. Berfokus pada perjuangan batin karakter dalam menghadapi kekuatan politik atau teknologi.

2.2.4 Psikologi Usia Muda

Usia remaja adalah masa dimana seseorang sedang mencari jati dirinya, sehingga lingkungan gaya hidup, dan komunitas di sekitar sangat berpengaruh bagi pertumbuhan psikologi seseorang dalam usia yang masih labil terutama pada rentang 12 – 20 tahun. (Ningrum dkk., 2022).

Berikut adalah permasalahan psikologi yang akan disinggung dalam narasi game visual novel “Sonder”:

1. *Social Anxiety*, sebuah gangguan kecemasan yang berpusat dalam kehidupan sosial seseorang (Astuti dan Patria, 2024). Pengetahuan akan permasalahan psikologi ini masih jarang dipelajari di Indonesia. *Social Anxiety* dapat terjadi karena perundungan, pengalaman trauma, dan bahkan faktor biologis.
2. Depresi, gangguan mental paling umum di dunia. Menurut data WHO (*World Health Organization*), sekitar 3.8% populasi menderita depresi. Gejala depresi mengakibatkan perasaan sedih berkepanjangan, perubahan suasana hati secara tiba-tiba, dan hilangnya semangat menjalani hidup. Depresi dapat disebabkan mulai dari faktor genetik hingga luka batin atau trauma. (Putri dkk., 2022).
3. *Quarter Life Crisis*, atau dalam terjemahan bahasa Indonesia berarti Krisis Seperempat Abad, adalah perubahan emosional yang terjadi pada masa perkembangan dari remaja menuju dewasa yang menimbulkan perasaan cemas dan khawatir yang berlebihan terhadap kehidupan yang akan datang, biasanya diderita oleh pemuda berusia 20 – 35 tahun. (Anggraini, dan Aqila, 2022).

BAB III

METODE

3.1 Metode Perancangan

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 fikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap 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. Dalam konteks proyek ini, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk memahami elemen naratif dan desain dalam visual novel untuk mempengaruhi motivasi membaca dan pendalaman psikologis.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data secara kualitatif sebagai referensi perancangan proyek ini akan menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan analisis referensi.

3.2.1 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 seperti quarter life crisis, anxiety, dan trauma yang ada di lingkungan sekitar seperti di sekolah, tempat kerja, keluarga, dan mungkin dari diri mereka sendiri. Selain topik psikologi, survei juga akan menanyakan informasi mengenai kebutuhan teknis seperti genre visual novel dan gaya visual yang sedang tren saat ini.

3.2.2 Observasi

Teknik observasi yang akan digunakan adalah observasi non-partisipatif dimana penulis tidak terlibat dalam aktivitas subjek dan hanya mengamati dari luar. Sedangkan dalam konteks struktur, 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.

3.2.3 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan pencarian dan pembelajaran sumber pustaka, media, artikel, dan jurnal yang relevan dengan topik perancangan game visual novel bertema psikologi fantasi.

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.

3.2.4 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.

3.3 Metode Analisis dan Sintesis Konsep

Dari metode pengumpulan data yang diperoleh, dapat disimpulkan metode analisis data yang sesuai dengan konsep perancangan proyek ini adalah deskriptif kualitatif, metode yang berfokus pada konteks, pengumpulan data, untuk memahami makna dari suatu fenomena (Creswell, 2014).

Menurut Moloeng (2019), analisis data deskriptif kualitatif dapat dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Tahap pertama dalam analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menyaring dan memfokuskan data yang diperoleh dari pengumpulan melalui observasi dan studi pustaka yang bertujuan untuk menyimpulkan informasi yang relevan terhadap penelitian, memberi fokus pada tema utama, dan menyederhanakan informasi agar lebih mudah untuk dianalisa.

2. Penyajian Data

Pada tahap yang kedua, data yang telah disaring dan disederhanakan disusun menjadi suatu bentuk yang lebih terstruktur untuk memberikan visualisasi data yang lebih jelas seperti narasi, tabel, atau grafik untuk membantu penulis dalam menarik kesimpulan dan mengerjakan proses perancangan.

3. Penarikan Kesimpulan

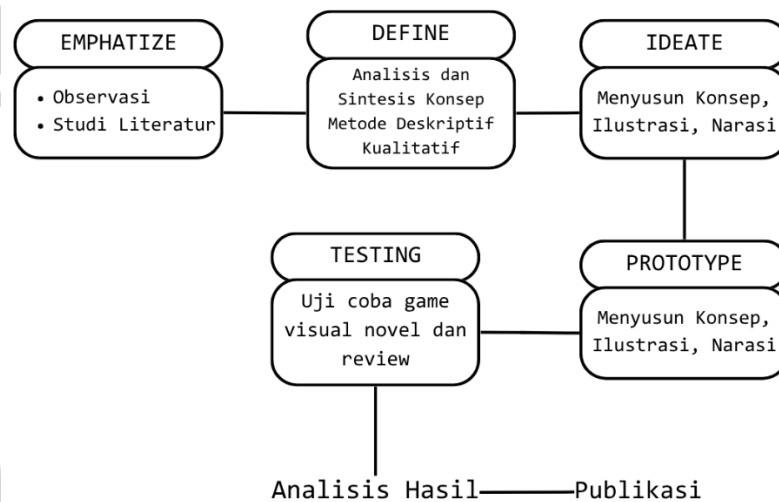
Tahap terakhir dalam metode analisis data. Tahap ini merupakan proses menganalisis data yang telah disusun untuk menarik kesimpulan dari topik yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam akan topik yang

sudah dikerjakan, mendapatkan rumusan solusi atas fenomena yang telah diteliti, dan menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya.

3.4 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).

Bagan alur perancangan yang sudah disusun dapat divisualisasikan ke dalam tabel sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan alur perancangan
Sumber: Data Penulis

Tahap pertama, yaitu *Emphatize*, dilaksanakan dengan mengobservasi karakteristik dan kebutuhan target audiens mengenai sebuah bacaan, apa yang membuat sebuah narasi menjadi menarik, isu sosial remaja yang dapat digunakan sebagai bahan referensi, dan terutama bagaimana minat membaca target audiens. Selain observasi, akan dilakukan proses wawancara dengan beberapa target audiens dan personil yang mempelajari dan bekerja di bidang psikologi. Setelah itu, penulis

akan melakukan studi terhadap pustaka dan penelitian terdahulu yang akan dijadikan referensi.

Tahap kedua, *Define*, untuk merumuskan masalah, yaitu untuk merancang sebuah game visual novel untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan untuk meningkatkan motivasi membaca.

Tahap ketiga, *Ideate*, memulai proses produksi game, dimulai dari konsep narasi, mekanik game, konsep visual, dan akhir dari game tersebut.

Tahap keempat, *Prototype*, perancangan versi alpha dari game visual novel “Sonder” yang sudah memiliki *gameplay*, UI/UX sederhana, narasi, dan akhir sebagai sebuah permainan yang utuh dan siap di uji coba.

Tahap terakhir, *Testing*, menguji *prototype* yang sudah dihasilkan untuk menilai kelayakan game dan umpan balik untuk menyempurnakan “Sonder” sehingga tidak hanya menjadi game yang menghibur, melainkan benar-benar memotivasi semangat membaca.

Pendekatan *Design Thinking* berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pemain melalui empati yang menggali lebih dalam pengalaman emosional pemain terhadap karakter dan tema kesehatan mental. Fase *define* dapat mengidentifikasi dan memahami tantangan yang dihadapi pemain dalam berinteraksi dengan cerita dan karakter. Proses *Ideate* dan *Prototyping* memberikan kesempatan bereksperimen untuk merancang cerita dan interaksi, serta memberikan ruang untuk umpan balik pemain. Metode *Design Thinking* mendorong pendekatan yang fleksibel dan berbasis pada iterasi. Di sini, proses perancangan dapat terus dikembangkan dan menyesuaikan elemen-elemen cerita, karakter, atau antarmuka visual sesuai dengan reaksi pemain dan perkembangan proyek

3.5 Matriks Target dan Indikator

Berikut adalah target *audience* dari proyek “Perancangan Game Visual Novel Bertema Psikologi Fantasi untuk Memotivasi Semangat Membaca” yang dikelompokkan berdasarkan segmentasi Demografis, Geografis, dan Psikologis

1. Demografis:
 - a) Gender: Perempuan dan Laki-laki
 - b) Usia: Diutamakan 15 – 25 tahun

- c) Pendidikan: Diutamakan pelajar SMA, mahasiswa perkuliahan, dan terakhir pekerja muda.
- 2. Geografis:
 - a) Wilayah primer: Pemuda Indonesia
 - b) Wilayah sekunder: Pemuda di negara yang mengajarkan bahasa Inggris.
- 3. Psikologis:
 - a) Pembaca pasif maupun semi-aktif
 - b) Memahami sedikit banyak kosa kata bahasa Inggris
 - c) Akses perangkat PC
 - d) Pelanggan pasar game gratis

Tabel 3. 1 Target Capaian
Sumber: Data Penulis

No	Jenis	Kategori	Sub-kategori	Indikator Capaian
1	<i>Prototype</i>	Game	Visual Novel	Visual Novel “Sonder” versi alpha yang siap diuji coba
2	<i>Prototype</i>	Merchandise	Button pin, lanyard, stiker, sketchbook, tumblr, toys, stand akrilik, topi, casing HP, mouse pad, kipas, mug, gantungan kunci, hoodie, dan tote bag.	Desain <i>merchandise</i> dengan tema, karakter, dan visual yang ada dalam game
3	Laporan Tugas Akhir	-	-	Laporan tugas akhir sebagai syarat mengikuti ujian akhir
4	Pameran	Multimedia & Merchandise	<i>Display, Poster, Stand</i>	Pameran Tugas Akhir di Bakti

				Persada Ma Chung
5	Publikasi Game	Game	<i>Visual Novel</i>	Publikasi versi alpha game “Sonder”
6	Publikasi Jurnal Ilmiah	-	-	Jurnal Skripsi

3.6 Jadwal Kegiatan

Berikut adalah jadwal kegiatan penulis yang akan dilaksanakan guna menyelesaikan proyek tugas akhir perancangan game visual novel.

Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan
Sumber: Data Penulis

NO	Kegiatan	Bulan											
		Maret			April			Mei			Juni		
1	Penyusunan Proposal												
2	Pengumpulan Data dan Konsep												
3	Merancang Aset												
4	Merancang Game												
5	Uji Coba												
6	Distribusi												

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data untuk perancangan visual novel Sonder bertujuan untuk memahami isu-isu psikologis yang akan diangkat dalam narasi, sehingga, meskipun alur bersikap fiktif, narasi ini tetap relevan, realistis, dan informatif. Metode observasi, dengan melakukan pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar, baik lingkungan di dunia nyata maupun dunia maya mengenai dinamika, respon sosial, emosi, dan perilaku individu yang berpotensi memiliki kondisi mental yang akan digunakan sebagai inspirasi untuk merancang alur narasi dan karakter yang nyata. Selain itu, metode observasi ini juga dilakukan melalui survey menggunakan *website* quotev untuk mengetahui seberapa besar kepekaan dan kesadaran masyarakat terhadap kondisi mental orang-orang disekitarnya, dan seberapa banyak partisipan yang sudah mengenal dan menggemari kegiatan membaca dan memainkan genre game visual novel. Metode wawancara yang dilakukan dengan informan yang berpengalaman di dunia psikologi, bertujuan untuk mendapatkan pengertian mengenai isu psikologis yang lebih mendalam, yang mungkin dapat terlewatkan dari observasi dan studi biasa bagi orang awam. Metode studi pustaka digunakan untuk memperkuat pemahaman secara teori dengan mempelajari jurnal ilmiah, artikel, dan publikasi mengenai perancangan visual novel dan kondisi mental.

4.1.1 Hasil Observasi

a) Survei

Hasil pertama dari survey *website* quotev yang diisi oleh rentang usia 14 – 25 tahun yang berasal dari Indonesia, Filipina, Jepang, dan Amerika Serikat dari berbagai gender. Survey tersebut menyatakan dalam masa remaja mereka rata-rata tidak terlalu memperhatikan kesehatan mental orang-orang disekitar 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 Desain

Tahap ini mengobservasi tren dan preferensi gaya seni dari berbagai media seperti media video game indie, animasi, komik, dan seniman di media sosial. 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.

Gaya ini diobservasi dari serial animasi “Bee and Puppocat” dan “Scott Pilgrim: Takes Off”. Selain animasi, banyak game indie yang menggunakan *artstyle* campuran Jepang dan Amerika seperti “Lobotomy Corporation”, “Sky: Children of the Light” yang memanfaatkan bentuk menarik dari ilustrasi Jepang dan bentuk simpel tetapi unik dari Amerika.



Gambar 4. 1 "Lobotomy Corporation"

Sumber: Namu.wiki



Gambar 4. 2 "Sky: Children of the Light"

Sumber: Google.com

Sedangkan seniman yang banyak menginspirasi adalah @avogado6, ilustrator dari Jepang dengan gaya ilustrasi yang sederhana dan lembut, namun sering memberikan pesan moral yang sensitif dan suasana horror.



Gambar 4. 3 @Avogado6

Sumber: X.com

4.1.2 Hasil Wawancara

Salah satu tahapan dalam proses pengumpulan data untuk perancangan visul novel ini adalah wawancara. Proses wawancara dilakukan bertujuan untuk mendapatkan wawasan langsung dari praktisi yang berpengalaman di bidang psikologi sekaligus memahami bagaimana isu kesehatan mental terjadi di kehidupan nyata. 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.

4.1.3 Studi Pustaka

Tahap studi pustaka berfungsi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang akan berperan sebagai landasan teori yang mendukung ide dan konsep yang akan dirancang dengan memahami penelitian terdahulu, artikel ilmiah, dan buku referensi. 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. Berikut adalah cakupan materi dari dokumentasi tersebut.

1. *Quickstart*:

Berisi pengenalan awal mengenai apa kegunaan *software* Ren'py, cara meng-*install*, dan *script* sederhana tentang memulai game, memasukkan aset visual, memasukkan menu pilihan dan mengakhiri game

2. Ren'py Language:

Pada bagian ini berisi daftar bahasa pemrograman dan perintah yang dapat digunakan di dalam *script* untuk mengatur keseluruhan game

3. Text, Displayables, Transform, and Transitions:

Memberikan panduan mengenai berbagai cara menampilkan *text* dan aset visual menggunakan berbagai perintah transisi dan perubahan bentuk.

4. Customising Ren'Py:

Bagian ini menunjukkan cara untuk menyesuaikan pengaturan, desain UI/UX, dan efek efek khusus yang ingin ditambahkan ke dalam game.

5. Tools:

Berisi petunjuk menggunakan *Developer Tools*, *Launcher* untuk menyusun seluruh kode menjadi satu game yang utuh, dan *Interactive Director* untuk menyunting *script* di dalam game.

6. Python and Ren'py:

Bagian ini menjelaskan penggunaan bahasa pemrograman Python untuk Ren'py untuk teknik pemrograman yang lebih lanjut, seperti menambahkan *mini-games*, *Persistent Data* yang dapat digunakan untuk teknik narasi *Breaking the 4th Wall*, dan akses file tersembunyi.

7. Building, Updating, and Other Platforms:

Berisi cara mendistribusikan game yang sudah jadi dan siap dimainkan ke berbagai *platform*. Game Ren'py dapat didistribusikan ke Android, IOS, Web, Raspberry Pi, dan PC.

4.2 Analisis Data dan Sintesis

Setelah data-data selesai dikumpulan dari berbagai sumber, mulai dari tahap observasi, hasil wawancara, dan studi pustaka, akan dilanjutkan ke proses analisis data dan sintesis untuk menyimpulkan berbagai macam perspektif dan memperoleh ide dan referensi untuk menyusun konsep perancangan visual novel Sonder, sehingga game tersebut tidak hanya berfokus pada hiburan, tapi juga memberikan pengertian dan membagikan kesadaran akan kesehatan mental pada diri sendiri dan orang-orang disekitar mereka, mulai dari lingkaran keluarga, pertemanan, dan komunitas yang lebih luas.

Isu kesehatan mental menjadi fokus utama dalam pengembangan visual novel ini. Setelah melakukan pengamatan survey online yang mencakup kelompok usia 14–25 tahun, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta pernah mengalami isu kesehatan mental, tetapi kebanyakan dari mereka tidak menyadari betapa pentingnya kesehatan mental pada masa remaja, dan pada saat mencapai usia dewasa muda, banyak di antaranya mengakui tidak mengetahui pentingnya keadaan mental diri sendiri dan juga orang lain. Dan lagi, kebanyakan peserta mengakui pada masa lalunya mengalami problema kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Hasil wawancara juga mendukung hasil observasi tersebut, dimana masalah kecemasan dan depresi juga banyak dialami oleh remaja kalangan murid SMP dan SMA yang disebabkan oleh tekanan akademis, hubungan dengan teman sebaya, harapan dari orang tua, dan kebanyakan dari diri sendiri. Dari pendekatan observasi dan wawancara mengenai tema psikologi, dapat disimpulkan bahwa masalah kesehatan mental sangat mudah terlewat, tidak seperti penyakit fisik yang gampang diidentifikasi dari luar, isu kesehatan mental terletak di dalam pikiran.

Maka dari itu, penyusunan game visual novel ini harus mencerminkan isu kesehatan mental yang berpotensi menyebabkan depresi dengan tepat dan realistis, membagikan cara mengidentifikasi kondisi kesehatan mental sesama, cara untuk memberikan dukungan dan kesadaran bagi yang membutuhkan, dan pengakuan kepada pemain yang mungkin mengalami pengalaman yang serupa, tidak memandang usia maupun gender, meskipun perancangan ini difokuskan kepada kelompok usia remaja hingga dewasa muda, tetapi, semua orang dari kalangan manapun berpotensi mengalami isu kesehatan mental dan harus muncul kesadaran untuk mencegah dan mengatasinya.

Setelah menganalisis bagian kesehatan mental, penulis mulai melakukan observasi pada bagian teknis dan perancangan. Kembali pada bagian survey, genre psikologi, petualangan, dan fantasi ternyata adalah genre favorit untuk game visual novel, sehingga menunjukkan adanya potensi dari tema-tema tersebut jika dikemas secara menarik dan relevan dengan masalah yang nyata. Target utama dari perancangan ini berfokus pada kalangan muda, maka model desain yang dipilih juga harus memperlihatkan tren yang sedang ramai dan digemari saat ini. Dengan gaya ilustrasi yang sederhana, namun ekspresif dan mudah diingat, desain karakter

dan lingkungan yang memiliki arti mendalam untuk mengangkat tema psikologis, namun juga unik dan bebas untuk mengangkat tema fantasi. Terakhir, memanfaatkan *software* sederhana yang bebas digunakan untuk menghasilkan karya yang maksimal.

Sehingga, dapat ditarik kesimpulan dengan memadukan pemahaman psikologis dan metode visual yang didapat dari pengumpulan data melalui tahap observasi, wawancara, dan studi pustaka, data yang didapat harus saling melengkapi untuk menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara estetika dan interaktif, tetapi juga bermanfaat dan instruktif secara sosial, terutama meningkatkan kesadaran terhadap kesehatan mental secara empatik dan unik.

4.3 Konsep Perancangan

Perancangan visual novel Sonder mengutamakan eksplorasi tema psikologi-fantasi, pilihan moral, dan hubungan antar karakter. Bertujuan menciptakan pengalaman emosional yang mendalam dan reflektif bagi pemain melalui elemen visual, narasi, dan gameplay. Berikut adalah hasil dari analisis data dan sintesis yang telah didapatkan:

4.3.1 Konsep Isi Visual Novel

1. *Main Menu*:

Bagian ini adalah laman utama dari setiap *genre* game, menampilkan ilustrasi dan tombol interaksi. *Start* untuk memulai permainan. *Load* melanjutkan permainan. *Preferences* berisi pengaturan untuk menyesuaikan gaya permainan yang cocok untuk pemain seperti volume suara, kecepatan teks, dan opsi lain. *About* untuk memberikan informasi mengenai proyek seperti tim pengembang, informasi pendek mengenai game, dan synopsis game. *Help* berisi panduan singkat mengenai cara bermain. *Quit* untuk keluar dari permainan.

2. *Gameplay*:

Gameplay visual novel berfokus pada narasi dan pilihan pemain. Pilihan ini akan mempengaruhi arah cerita, konsekuensi pilihan, dan *ending* rute yang akan dicapai, mendorong pemain untuk berpikir sebelum mengambil keputusan.

3. Narasi:

Narasi dalam visual novel memiliki alur yang bercabang dan dirancang untuk memberikan simulasi interaksi antara pemain dengan karakter dan dunia game tersebut. Pemain tidak hanya menjadi pembaca, namun juga sebagai penentu nasib akhir melalui pilihan yang dapat mempengaruhi jalur narasi.

Proyek “Sonder” memiliki lima rute, masing masing memiliki tema psikologi yang umum namun banyak diremehkan karena sebagian besar masyarakat menganggap ‘stres’, ‘sedih’, ‘pemalu’, atau ‘lupa’ di usia muda/tua sebagai hal biasa, bukan masalah serius.. Rute pertama menceritakan tentang *quarter life crisis*, rute kedua mengenai *social anxiety* dan *bullying*, rute ketiga mengenai *anxiety* dan *panic attack*, rute ke empat mengenai *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD), dan yang kelima mengenai *early dementia*.

Dalam bagian narasi, visual novel ini menggunakan bahasa inggris model sastra dengan istilah-istilah asing untuk menciptakan estetika novel, sekaligus sebagai alat pembelajaran berbahasa inggris.

4. Route

Visual novel ini memiliki lima rute cerita, masing masing mewakili lima karakter dengan latar belakang dan isu psikologi dan kesehatan yang berbeda beda. Setiap rute dapat diakses melalui pilihan pemain yang akan berlanjut pada konflik batin setiap karakter dan keputusan pemain yang akan berdampak pada akhir dari kisah karakter tersebut dari masing masing rute.

4.3.2 Judul Game

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.

Sesuai dengan inti kisah yang menceritakan tokoh utama, yang dikontrol oleh pemain, memasuki kehidupan di masing masing rute, membagikan kesadaran akan kehidupan dan permasalahan orang orang disekitar kita.

4.3.3 Aset Visual

Desain karakter dan lingkungan keseluruhan akan menggunakan gaya ilustrasi *handdrawn* yang sederhana dan warna yang nyaman, dan selaras dengan suasana cerita. Tata letak *layout* dan *interface* dirancang untuk tetap sederhana namun fungsional.

Desain *template* UI/UX juga harus dimodifikasi menyesuaikan dengan tema dan estetik game, seperti tampilan *main menu*, kotak teks tempat dialog, kota teks nama karakter, dan tombol menu pilihan dialog.

Layout ini dirancang tidak hanya untuk estetika, tetapi juga untuk menjaga kestabilan emosi pemain, terutama mereka yang sedang atau pernah mengalami masalah kesehatan mental. Berbeda dengan tema psikologi horror yang memang dirancang untuk merangsang adrenalin, proyek visual novel kali ini merfokus pada penyampaian pesan dan kesadaran akan kesehatan mental dan cara mengatasinya sehingga dipertimbangkan untuk memilih tema dan gaya ilustrasi yang lebih berkesan positif.

4.3.4 Format Perancangan

Berikut adalah format yang digunakan dalam perancangan Sonder:

a) Media:

- Medium: Game visual novel
- Bentuk: APK Windows, file .rpy
- Resolusi: 2083 x 1577 px
- Bahasa pemrograman: Phyton, Ren'py

b) Visual:

- Software: Ren'Py, Clip Studio Paint, Visual Studio Code
- Hardware: ThinkPad, Huion INSPIROY H430P

c) Gameplay:

- 5 Rute, 1 Jam

4.3.5 Tipografi

Berikut adalah font yang dipilih untuk desain tipografi dalam perancangan game visual novel Sonder:

1. **Franfurter:**

Font ini dipilih untuk penulisan judul game. 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*.



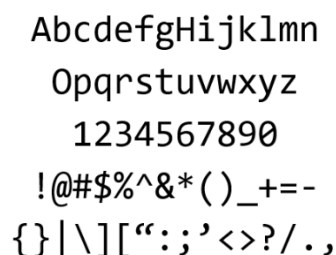
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#\$%^&*()_+=-
{ } | \ [" : ; ' < > ? / . ,

Gambar 4. 4 Font Franfurter
Sumber: Data Penulis

Bentuk bulat sering diintegrasikan 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.

2. **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.



AbcdefgHijklmn
Opqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_+=-
{ } | \ [" : ; ' < > ? / . ,

Gambar 4. 5 Font Consolas
Sumber: Data Penulis

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.

4.3.7 Color Pallette

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 4. 6 Desain color pallette
Sumber: Data Penulis

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

4.3.8 Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan untuk game visual novel ini berupa stand akrilik, lanyard, *button pin*, *casing HP*, *mouse pad*, gantungan kunci, dan stiker sebagai media promosi atau *collectibles* yang memiliki bentuk sederhana, mudah dikoleksi, dan menampilkan visual produk dengan jelas. Sedangkan sepatu, topi, tote bag, *sketchbook*, *mug*, *t-shirt*, *tumblr*, dan kipas sebagai media yang mendukung *brand awareness* yang memiliki sifat fungsional.

BAB 5

TATA VISUAL DESAIN

5.1 Konten Visual

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

Tabel 5. 1 Konten Visual
Sumber: Data Penulis

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: 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.

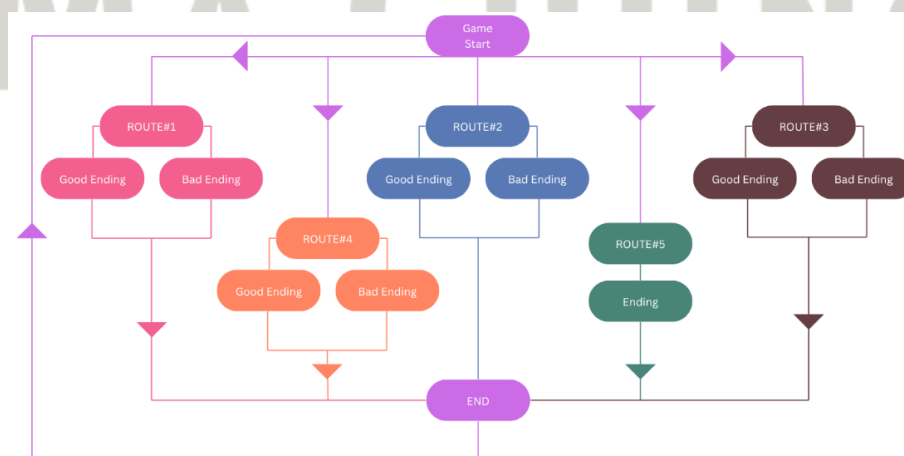
	Visual memperlihatkan suasana stasiun kereta, dimana tokoh utama dan pemain akan memilih rute, atau karakter yang ingin diperhatikan dan didalami isi pikirannya.
<i>ROUTE CHOOSING</i>	Setelah itu, pemain langsung diberikan pilihan untuk memilih rute, memperkenalkan gameplay dengan tombol menu yang masing-masing 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 dan karakter utama yang nantinya akan ada pilihan lagi yang menentukan akhir kisah mereka dengan campur tangan tokoh utama.
<i>ROUTE #1</i>	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. Warna pada karakter dan CG (<i>Computer Graphic</i>) dominan merah muda, sesuai dengan desain karakternya, melambangkan gairah atau semangat.
<i>ROUTE #2</i>	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. Warna pada karakter dan CG akan lebih dominan warna biru, warna ini sering dilihat sebagai lambang kesedihan, namun juga sebagai perlambangan keyakinan dan kepintaran
ROUTE #3	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> Warna karakter memiliki warna yang monoton dan visual hitam gelap saat adegan panik untuk menggambarkan suasana serangan panik yang tidak bisa berpikir jernih.
ROUTE #4	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 <i>ending</i>, tetapi bukan kepada kondisi Karakter 4, melainkan pada tokoh utama

	Warna karakter dan CG memiliki warna oranye dan <i>peach</i> yang hangat, nostalgia, dan melankolis
ROUTE #5	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. 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 meredam perasaannya.

5.2 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 5. 1 Alur permainan Sonder
Sumber: Data Penulis

5.3 Desain Game

5.3.1 Desain Karakter

Desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai aset visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi antara pemain melalui tokoh utama dengan karakter yang ada di dalam game.



Gambar 5. 2 Konsep Sonder

Sumber: Data Penulis

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

1. Vaesna (tokoh utama)

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



Gambar 5. 3 Karakter Vaesna

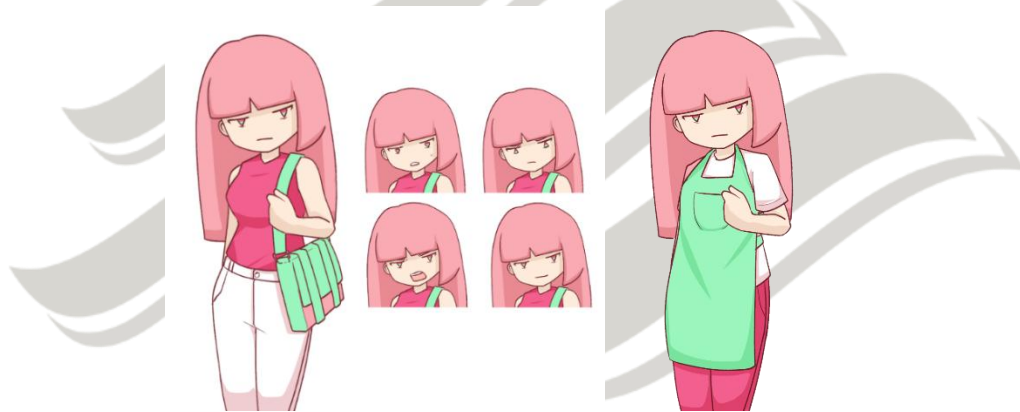
Sumber: Data Penulis

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.

2. Nikki (Karakter 1)

Nikki adalah 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.



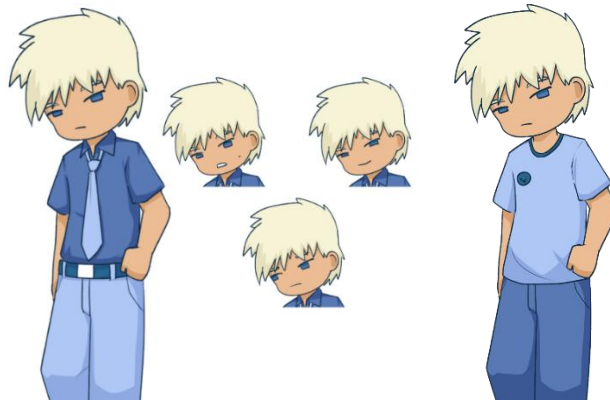
Gambar 5. 4 Karakter Nikki

Sumber: Data Penulis

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.

3. Obed (Karakter 2)

Obed adalah 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.



Gambar 5. 5 Karakter Obed

Sumber: Data Penulis

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.

4. Samuel (Karakter 3)

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



Gambar 5. 6 Karakter Samuel

Sumber: Data Penulis

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.

5. Madeline (Karakter 4)

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



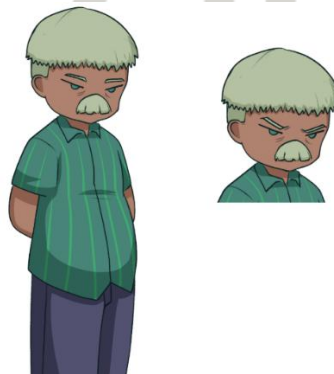
Gambar 5. 7 Karakter Madeline

Sumber: Data Penulis

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

6. Maximus (Karakter 5)

Maximus adalah karakter utama dari *ROUTE#5*. Seorang veteran perang, menanggung beban trauma.



Gambar 5. 8 Karakter Maximus

Sumber: Data Penulis

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

Warna *analogous*, menunjukkan adanya konflik

5.3.2 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.



Gambar 5. 9 Desain background cafe

Sumber: Data Penulis

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 5. 10 Gameplay ROUTE#1

Sumber: Data Penulis

5.3.3 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.



Gambar 5. 11 Desain CG

Sumber: Data Penulis

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 5. 12 Gameplay ROUTE#4

Sumber: Data Penulis

5.3.4 Desain UI

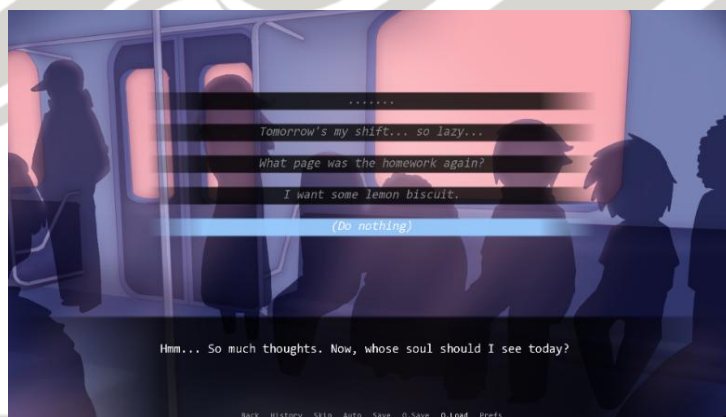
Desain UI (*User Interface*) Sonder memanfaatkan *template* yang sudah disediakan oleh program Ren'py, pengguna dapat memodifikasi langsung *template*

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 5. 13 Tampilan main menu
Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 14 Gameplay PROLOGUE
Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 15 Gameplay ROUTE#3
Sumber: Data Penulis

5.3.5 Desain *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 5. 16 Logo Sonder
Sumber: Data Penulis

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.

5.4 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.

Berikut adalah data dari ke tujuh *beta tester* Sonder versi 1.0:

Tabel 5. 2 Data Beta Tester
Sumber: Data Penulis

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:

1. Beta tester 1: Memberi review positif terhadap visual yang ditampilkan dalam game
2. Beta tester 2: Mengharapkan plot twist dalam cerita, namun tetap positif secara keseluruhan
3. Beta tester 3: Menyatakan game ini cocok untuk remaja muda dengan plot yang sederhana

4. Beta tester 4: Secara keseluruhan, visual maupun konten terkait psikologi telah tersampaikan dengan baik dalam game.
5. Beta tester 5: Puas dengan alur cerita dan merasa terhubung dengan salah satu karakter karena memiliki permasalahan psikologis yang serupa.
6. Beta tester 6: Menyatakan game memiliki visual yang cukup menarik namun alur cerita terlalu santai dan datar.
7. Beta tester 7: Menyarankan menambahkan visual lebih ke dalam game, dan memberikan nilai positif untuk keseluruhan.

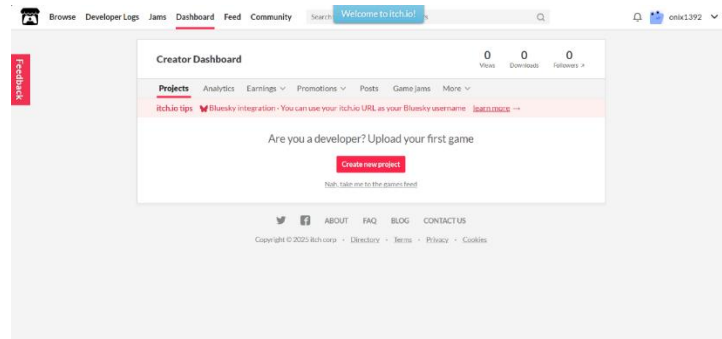
Penulis telah mendapatkan *feedback* dan kesan pesan dari ke tujuh beta tester, baik dari segi narasi maupun visual. Berikut adalah kesimpulan dari *feedback* dan kesan pesan *beta tester*:

1. **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.
2. **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
3. **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.

5.4.1 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.

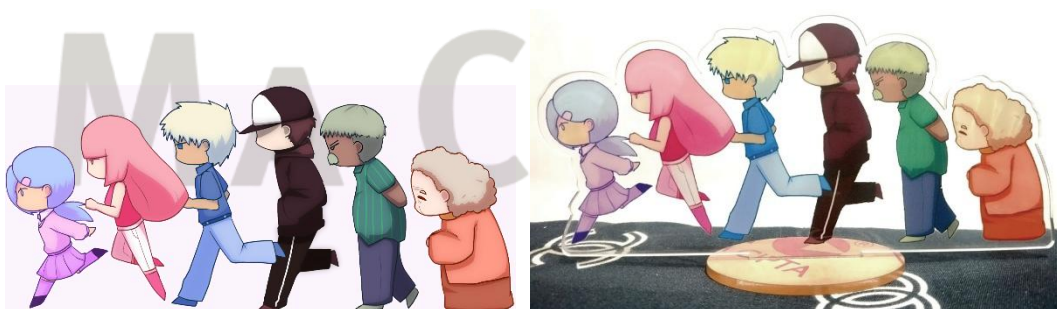


Gambar 5. 17 Halaman itch.io
Sumber: Itch.io

5.4.2 Media Pendukung

1. Stand Akrilik

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

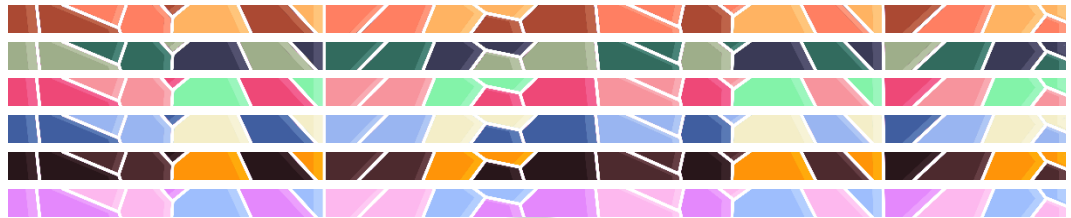


Gambar 5. 18 Stand Akrilik
Sumber: Data Penulis

2. Lanyard

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 5. 19 Desain Lanyard

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 20 Desain Charm

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 21 Mockup lanyard

Sumber: Data Penulis

3. Kipas

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 5. 22 Desain kipas
Sumber: Data Penulis

4. Tumblr

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 5. 23 Mockup Tumblr
Sumber: Data Penulis

5. Totebag

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



Gambar 5. 24 Mockup tote bag
Sumber: Data Penulis

6. Button Pin

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 5. 25 Desain button pin
Sumber: Data Penulis

7. Sketchbook

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 5. 26 Mockup Sketchbook
Sumber: Data Penulis

8. Casing HP

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.

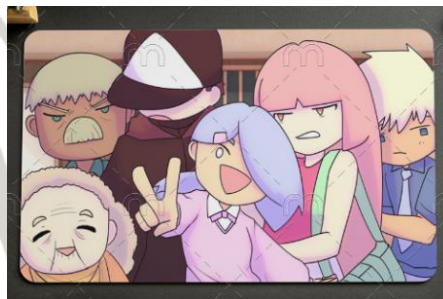


Gambar 5. 27 Mockup casing HP

Sumber: Data Penulis

9. Mouse pad

Media ini sangat cocok dengan Sonder yang merupakan sebuah video game, sehingga cocok dengan tema, sekaligus kegunaan untuk pemain game dan pekerja kreatif



Gambar 5. 28 Mockup mouse pad

Sumber: Data Penulis

10. Sticker

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 5. 29 Sticker pack
Sumber: Data penulis

11. Gantungan Kunci

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 5. 30 Gantungan Kunci
Sumber: Data penulis

12. Sepatu

Sepatu memiliki kegunaan promosi yang praktis dan fleksibel, dapat dipakai saat santai dan resmi, dan pasti dibutuhkan oleh semua orang.

13. T-shirt

T-shirt memiliki sifat universal yang cocok untuk merchandise, kegunaannya tidak tergantung gender dan usia. Desain *merchandie* menggunakan t-shirt dan bordir logo di bagian dada

14. Topi

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 5. 31 Desain topi, t-shirt, sepatu

Sumber: Data Penulis

15. Mug

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 5. 32 Desain mug

Sumber: Data Penulis

5.5 Pameran

Desain stand pameran menggunakan partisi dan meja untuk interaksi pengunjung dengan game yang dipamerkan. Akan dipasang banner dan standee, beserta media pendukung di atas meja. Warna menggunakan dominan hitam putih untuk menyeimbangi media yang ramai warna.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB 6

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Isu kesehatan mental telah menjadi topik yang sering dibicarakan, dibahas, dan bahkan menjadi tren dalam beberapa tahun terakhir, namun seringkali dianggap remeh dan sulit diidentifikasi. Kesehatan mental sering dianggap sebagai isu pribadi yang kurang layak dibicarakan dengan orang lain. Kesadaran terhadap kesehatan mental bukan hanya dengan mengerti istilah psikologis, namun juga mengerti dan memperhatikan orang-orang di sekitar kita yang menunjukkan tanda-tanda isu kesehatan mental, atau bahkan orang yang sekadar mengalami masalah kecil, tidak ada masalah yang terlalu kecil untuk dibiarkan begitu saja. Untuk meningkatkan kepekaan tersebut, perlu dibiasakan untuk berani bertanya dan mendengarkan tanpa menghakimi. Hal ini perlu diterapkan oleh setiap orang tanpa memandang faktor usia, gender, maupun latar belakang, namun penelitian kali ini difokuskan kepada remaja hingga usia dewasa, yakni usia 14 hingga 25 tahun, usia yang labil dan masih terbuka akan perubahan. Remaja dan pemuda hidup di masa transisi, di mana mereka sibuk mencari identitas diri, mengejar cita-cita, dan menghadapi berbagai tekanan baru, namun sayangnya, pendidikan mengenai kesehatan mental belum sepenuhnya dipaparkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Di era modern ini, masih banyak yang memandang isu kesehatan mental sebagai kelemahan, bukan sebagai kondisi serius yang harus ditangani secara terbuka dan ilmiah. 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.

Perancangan visual novel *Sonder* dimulai dengan pengumpulan data guna mencari referensi dan informasi terkait pengembangan game dan isu kesehatan mental. Yang pertama, melalui survei yang dilaksanakan secara daring, survei tersebut disebarkan pada komunitas online. Setelah itu dilanjutkan dengan proses wawancara dengan narasumber yang memiliki latar belakang di bidang psikologi

sekaligus desain sebagai referensi narasi yang mengangkat tema isu kesehatan mental. Selanjutnya, dilakukan proses observasi mengenai gaya visual yang akan dipakai di dalam game, kemudian bersambung ke studi pustaka. Data dan informasi yang telah dikumpulkan dan akhirnya dirancang menjadi satu game yang utuh, visual novel yang tidak hanya hadir sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat berbagi informasi, pengetahuan, dan motivasi generasi muda untuk mendorong pemahaman dan kepekaan emosional.

Penyampaian pesan disampaikan melalui lima rute narasi yang masing-masing menggambarkan isu kesehatan mental yang sering dibicarakan, namun dianggap remeh, hanya sedih dan cemas. Berfokus pada *quarter life crisis*, *bullying*, *anxiety*, trauma, dan dementia awal, yang memiliki satu tema, yaitu serangkaian isu kesehatan mental yang dapat menyebabkan depresi jika tidak segera ditangani. Pemilihan warna melihat pada psikologi dan teori warna agar penyampaian karakter, atmosfer, dan pesan tersampaikan dengan jelas.

Versi 1.0 game Sonder telah diuji cobakan kepada tujuh penguji, dengan memainkan game dari awal hingga menemukan seluruh *ending* dengan total lima rute dan sembilan *ending* yang berbeda, tergantung dari interaksi dan pilihan pemain.

Game ini didukung oleh beberapa media pendukung berupa *merchandise* seperti *button pin*, *lanyard + charm*, stiker, *sketchbook*, *tumblr*, *toys*, *stand* akrilik, *topi*, *casing HP*, *mouse pad*, *kipas*, dan *tote bag*.

6.2 Saran

Setelah perancangan visual novel berjudul “Sonder”, berikut beberapa saran yang dapat digunakan untuk membangun dan sebagai bahan referensi bagi perancangan yang serupa, sehingga perancangan kedepan dapat semakin disempurnakan, menjadi lebih baik daripada yang sebelum-sebelumnya.

6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya yang berencana mengembangkan video game ataupun perancangan yang serupa, diharapkan untuk meningkatkan akurasi

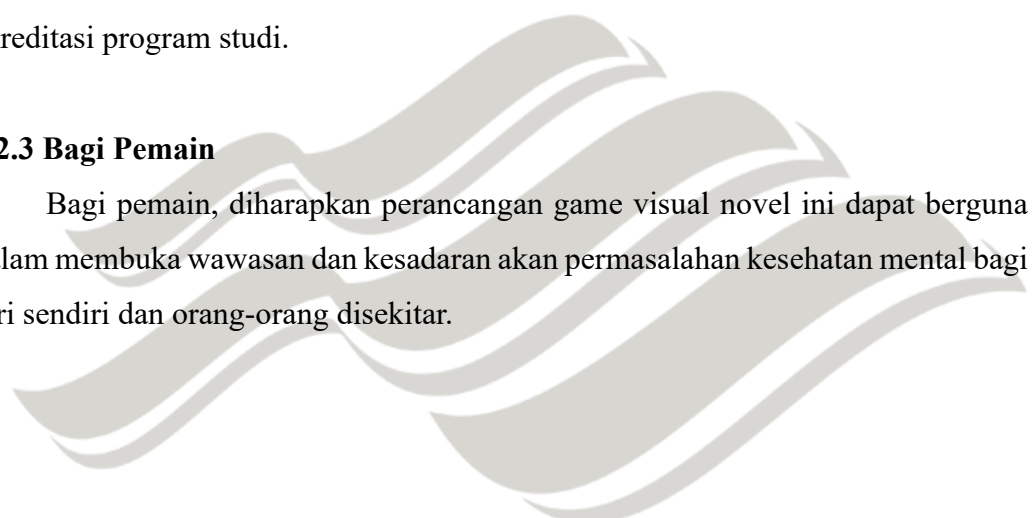
representasi gangguan mental, mengembangkan metode penelitian, dan mengeksplorasi *platform* video game yang lainnya.

6.2.2 Bagi Universitas

Bagi universitas, disarankan untuk mempertegas jadwal libur dan jadwal masuk untuk semester baru, serta pelaksanaan ujian Tugas Akhir, dari awal, perancangan, hingga akhir saat pameran, sehingga mahasiswa tidak terburu-buru dalam pengerjaan dan dapat memberikan hasil yang maksimal guna meningkatkan akreditasi program studi.

6.2.3 Bagi Pemain

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.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

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>.
- 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: Symbolology 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 Tunggaladewi 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.

LAMPIRAN

- 1. Biodata Mahasiswa**
- 2. Hasil kuisioner**
- 3. Feedback pemain**
- 4. Script game**
- 5. Lembar partisipasi kehadiran seminar hasil**
- 6. Lembar bimbingan tugas akhir**
- 7. Dokumentasi Pameran**



UNIVERSITAS
MA CHUNG

LAMPIRAN BIODATA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Felicia Joscelind Verrel
NIM : 332110031
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 12 September 2003
Alamat : Jl Patimura 14, Tulungagung
Nama Orang Tua : Hadi Wiyono
Alamat Orang Tua : Jl Patimura 14, Tulungagung
No. HP : 089637331858
Email : 0neex1293@gmail.com

Pendidikan:

Nama Sekolah	Kota
TKK SANTA MARIA	Kab. Tulungagung, Jawa Timur
SDK SANTA MARIA	Kab. Tulungagung, Jawa Timur
SMPK SANTA MARIA	Kab. Tulungagung, Jawa Timur
SMAK SANTO THOMAS AQUINO	Kab. Tulungagung, Jawa Timur

Pengalaman Magang

Perusahaan	Posisi
Anindosta studio (Online)	Ilustrator
Roleplay Studio	Animator, Ilustrator, Desain Grafis

Pengalaman Organisasi

Organisasi	Periode	Posisi
BPH UKM Voli	2023/2024	Sekretaris

Demikian riwayat hidup dibuat yang sebenar-benarnya

Malang, 26 Juni 2025

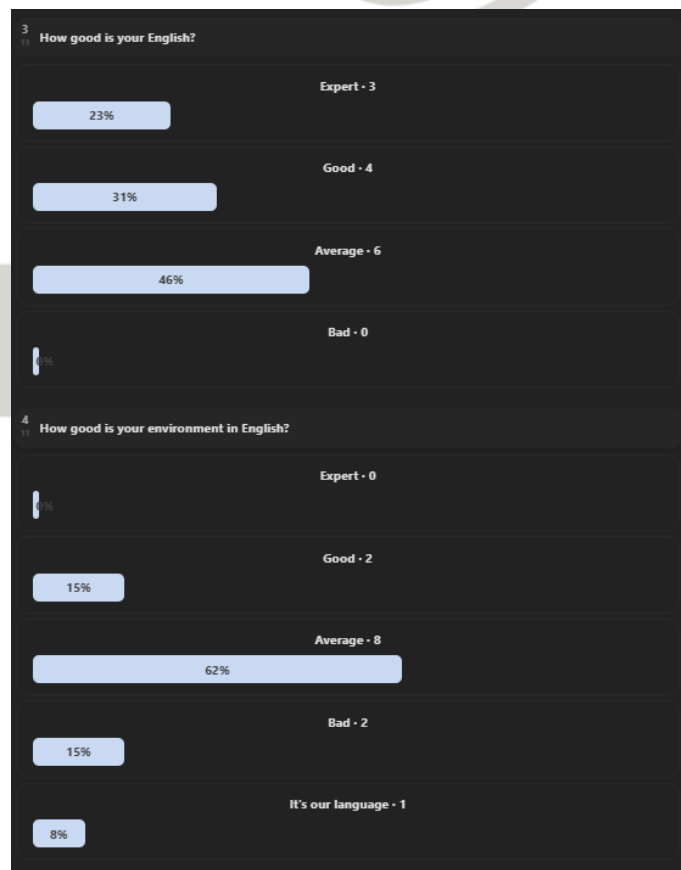
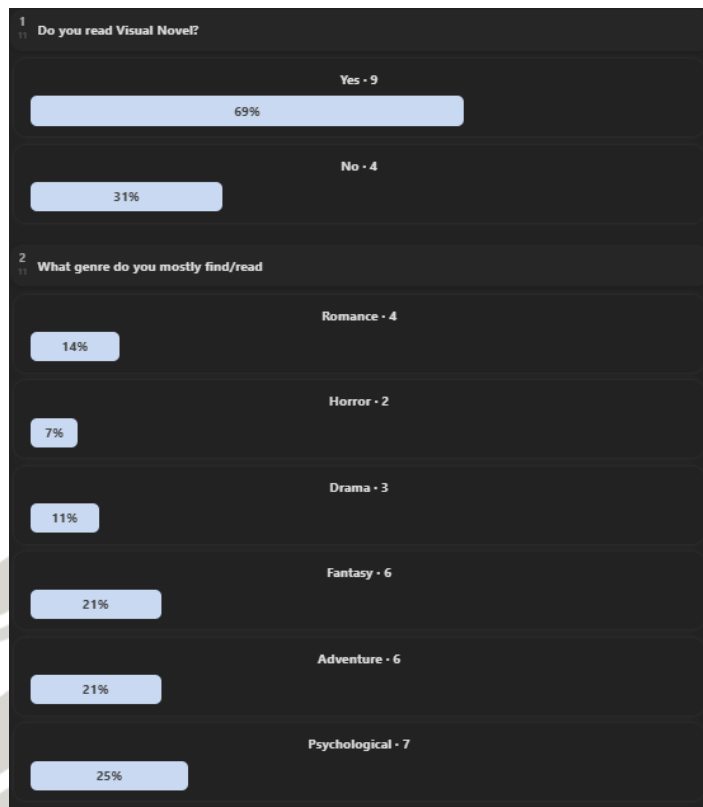
Felicia Joscelind Verrel

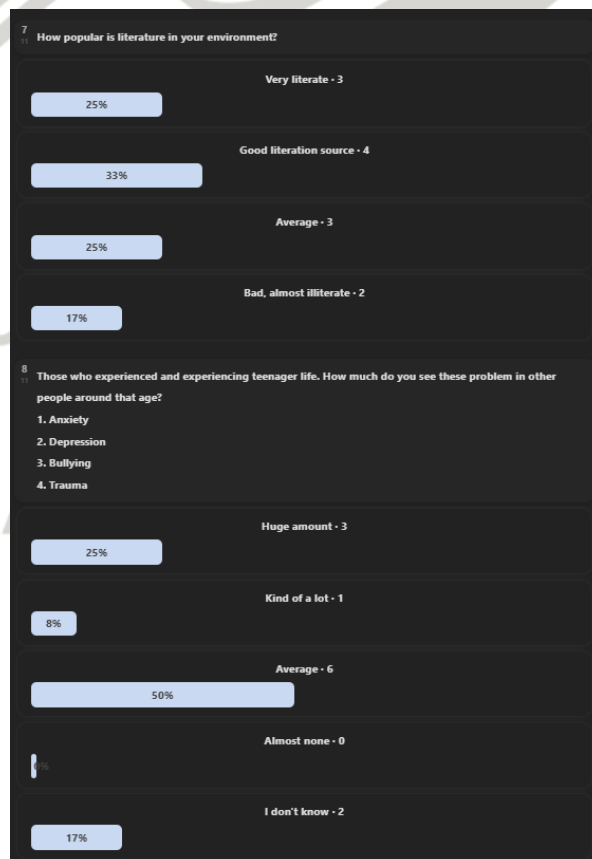
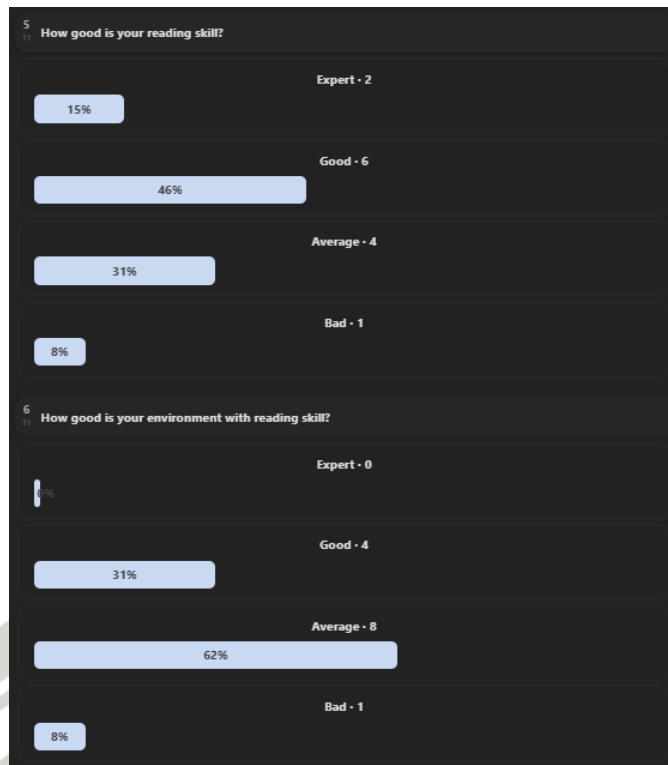
NIM. 332110031

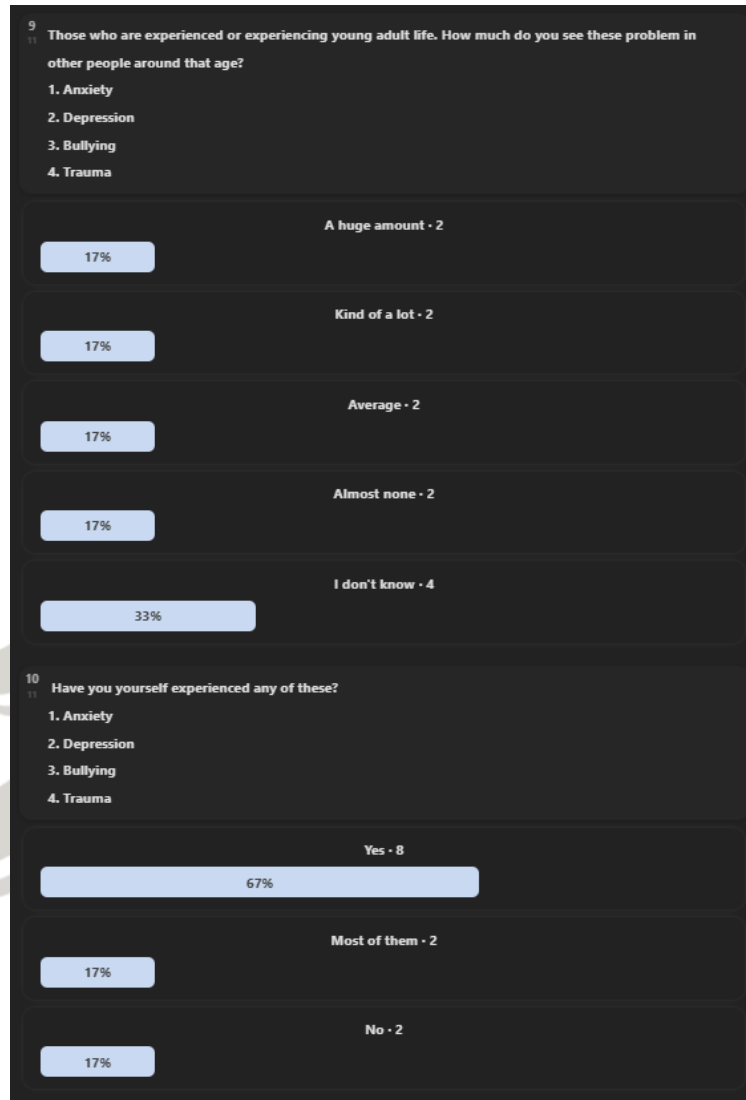


UNIVERSITAS
MA CHUNG

LAMPIRAN HASIL KUISIONER







LAMPIRAN FEEDBACK PEMAIN

Tester 1: “Gambar2nya bagus, mencerminkan karakter masing masing, ceritanya santai dan mudah dipahami”

Tester 2: “Dari jalan cerita nya menarik ga ngebosenin, visual karakter nya unik dan lucu, soundtrack nya juga sesuai dengan suasana yg terjadi di cerita tsb, dan sejauh ini pas aku main ga ada problem atau bug. mungkin bisa diperpanjang lagi alur ceritanya, seperti adanya berbagai masalah dari karakter yg harus diselesaikan, atau bisa menambahkan semacam plot twist agar cerita lebih menarik lagi”

Tester 3: “Untuk game santai masih cocok dan masih bisa dinikmati, mungkin kalau mau menarget pasar yang lebih dewasa dan returning player bisa ditambahkan plot yang lebih dalam”

Tester 4: “Kalau dimainkan anak smp-sma awal akan lebih cocok. Secara keseluruhan, visual maupun konten terkait psikologi yg ingin disampaikan, tersampaikan dalam game. Bagi first player ini bisa jadi stress relieved. Tapi kalau buat long-term game, perlu challenge task atau alur yg lebih banyak lagi agar tidak bosan.”

Tester 5: “Karakternya menarik semua dan aku paling relate sama karakter Obed apalagi pas si Vaesna bilang “I mean if you don’t really have friends guess you became dependent on them” itu aku bisa ngerasain banget perasaan si obed. Mungkin ada satu hal yang kurang yaitu di setiap ending scenenya kurang statisfying karena transisinya langsung ke dark screen gituu, jadi mungkin kalau saran aku ditamabahin artwork untuk ending masing masing dan di kasih penanda ending gitu kyk ending 1,2,3..dll atau gak bad end, good end kyk be gitu”

Tester 6: “Warna dan visual menarik, sesuai mood. Hanya perlu pergerakan animasi yg lebih banyak dari karakter ataupun suasana agar membuat visual lebih hidup dan ekspresif. Alur cerita menarik hanya kurang challenge agak flat, mungkin kalau ada task lebih ok. Yg paling kakak suka itu terkait warna, latar cerita dan mood yg tersampaikan dengan mudah ke player. Nilai psikologi tergambarkan dgn suasana Dan warna. Bukan sekedar dari cerita saja”

LAMPIRAN SCRIPT DAN KONSEP NARASI SONDER

https://docs.google.com/document/d/1-JqHb9Q1-0_3kBDYBe2Q1X5kzuBXh8jP/edit?usp=drive_link&ouid=106440340523378018167&rtpof=true&sd=true



UNIVERSITAS
MA CHUNG

LEMBAR PARTISIPASI SEMINAR HASIL



**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD11

LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	FELICA JOXELIND VERREL
NIM	:	332010031
Program Studi	:	DKV

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Selasa, 30-07-24	Yenni Dian NATALIE (332010010)	PERANCANGAN BUKU ILLUSTRASI TENTANG PERITIMBAMA PENANCIAN DIKIRI BAGI REMAJA USIA 11-17 TAHUN	
2	Selasa, 30/7/24	Vulvia NOVIA (332010020)	PERANCANGAN BUKU FOTO GRAFI EVASI JAB MEDIA PEMIMPINAN PERAN PADA TARI RENDU GASOLAH ANAK NABI MASY, JAWA TIMUR	
3	Rabu, 31/7/24	MARIA EFERA (332010011)	PERANCANGAN BUKU FOTOGRAFI EXR RELIEF Candi PETAHARU / MEMPERKENALKAN CERIA PANJI BANI MAYANGKAR USIA 20-50 TAHUN	
4	Rabu, 31/7/24	LAURENTIUS ADRIAS TIO HARJANTO (332010023)	REDESIGN UI DAN UX WEBSITE, APLIKASI MOBIL DAN TABLET UNTUK MEMINIKSIKAN DATA GUNA OTA	
5	Kamis, 1/8/24	CHRISTOPHER MARCHIANO (332010004)	PERANCANGAN CORPORATE IDENTITY VERLIEH APPAREL APPAREL UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS MASY, TERMAKNA DISTRO CLOTHING	
6				
7				
8				
9				
10				

"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR



**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

FORM TA_FTD04

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: FELICIA JOSCELINE VERREL
NIM	: 332110031
Program Studi	: DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BERTEMA PSIKOLOGI FANTASI "SONDER" UNTUK MENDORONG MOTIVASI MEMBACA UNTUK REMAJA

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
01	APRIL RABU, 16 APRIL 25	• DRAFT BAB 1 & 2 • PENAMBAHAN REFERENSI JURNAL • PERBAIKAN SUSUNAN LATAR BELAKANG	
02	APRIL RABU, 23 APRIL 25	• DRAFT BAB 1, 2, 3 • MERANCANG MEDIA PENDUKUNG • REVISI LAYOUT	
03	RABU, 14 MEI 25	• REVISI SAMPAK • FINALISASI BAB 1, 2, 3	
04	SENIN, 19 MEI 25	• DISKUSI LAYOUT GAME • REVISI BG APP	
05	JUMAT, 23 MEI 25	• FINALISASI KARAKTER • FINALISASI BG	
06	SENIN, 26 MEI 25	• DISKUSI MEDIA PENDUKUNG & MERCH	
07	SENIN 02 JUNI	• REVISI UI UX GAME	
08	SENIN 09 JUNI	• PROGRESS DRAFT TA	
09	RABU, 25 JUNI	• PROGRES DRAFT TA	

"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

DOKUMENTASI PAMERAN



