

# PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN GANGGUAN KECEMASAN PADA GEN Z

Eka Numalia Yahya<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: <sup>1</sup>eka.21004@mhs.unesa.ac.id

Received:

21-01-2025

Reviewed:

23-01-2025

Accepted:

23-01-2025

**ABSTRAK:** Generasi Z, yang lahir antara 1997-2012, kini berada pada usia produktif dan dikenal rasional, namun sering mengalami kecemasan terkait isu sosial, akademis, dan karir. Gangguan kecemasan ini sering disebabkan ketidakpastian dalam pengambilan keputusan. Banyak dari mereka bermain video game, khususnya visual novel, sebagai pelarian yang dapat meningkatkan kesadaran diri. Penelitian ini bertujuan merancang game visual novel sebagai media untuk mengenalkan gangguan kecemasan pada Gen Z. Menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) oleh Luther Sutopo, yang terdiri dari enam tahapan: konsep, perancangan, pengumpulan materi, penggabungan, pengujian, dan pendistribusian. Proses perancangan ini menghasilkan karya berupa game visual novel yang berjudul “My Anxiety” yang memiliki gaya ilustrasi anime atau manga, dan menggunakan warna sederhana, serta memiliki 2 alternatif cerita yang berbeda dengan akhir kesimpulan yang sama. Hasil uji coba menunjukkan 99,8% responden memberikan penilaian positif terhadap konten dan pengalaman bermain. Dapat disimpulkan game “My Anxiety” sebagai alat pengenalan yang efektif dalam menyampaikan informasi terkait gangguan kecemasan. Game ini didistribusikan melalui platform itch.io untuk menjangkau lebih banyak pengguna.

**Kata Kunci:** Anxiety, Game Visual Novel, Gen Z

**ABSTRACT:** Generation Z, born between 1997-2012, is now at a productive age and is known to be rational, but often experiences anxiety related to social, academic and career issues. These anxiety disorders are often caused by uncertainty in decision-making. Many of them play video games, especially visual novels, as an escape that can increase self-awareness. This research aims to design a visual novel game as a medium to introduce anxiety disorders to Gen Z. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method by Luther Sutopo, which consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. This design process produces a visual novel game entitled “My Anxiety” which has an anime or manga illustration style, and uses

*simple colors, and has 2 different alternative stories with the same conclusion. The test results showed 99.8% of respondents gave a positive assessment of the content and playing experience. It can be concluded that the game “My Anxiety” is an effective introduction tool in conveying information related to anxiety disorders. This game is distributed through the itch.io platform to reach more users.*

**Keywords:** Anxiety, Game Visual Novel, Gen Z

## PENDAHULUAN

Gen z merupakan generasi yang memiliki pemikiran realistis dan rasional, hal ini membuat gen z mudah untuk berpikir terbuka pada perbedaan setiap individu (Sakitri, 2021). Bagi mereka berpikir secara rasional dan berpikir jangka panjang sangat penting untuk menganalisis berbagai resiko yang akan di dapat dalam kegiatan yang dilakukan, sering kalinya resiko tersebut menjadi salah satu tekanan penyebab kecemasan bagi gen z. Terlebih gen z tumbuh di era teknologi yang sedang berkembang pesat dan dinamis dalam lingkup sosial, akademis, dan karir dapat menyebabkan masalah krusial yang menimbulkan kecemasan berlebih yang membebani pikiran mereka (Riska & Khasanah, 2023).

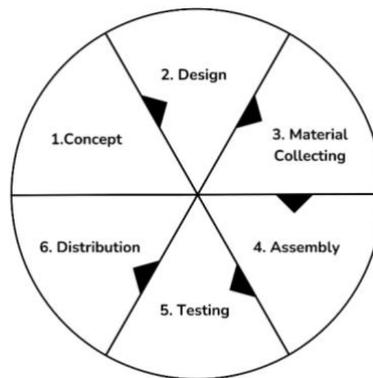
Berdasarkan survey dari *Indonesia National Adolescent Mental Health (I-NAMHS)* tahun 2023, sebanyak 83,9% gen z di Indonesia mengalami gangguan mental dan 26,7% diantaranya mengalami gangguan kecemasan. Penelitian lainnya juga menyebutkan jumlah yang sama, pada jurnal ilmiah kesehatan Sandi Husada tahun 2023 penderita gangguan kecemasan sedang pada usia produktif sebanyak 26,7% dan 13,3% untuk penderita gangguan kecemasan ringan (Evan Wijaya et al., 2023). Pada era digital dengan teknologi yang sedang berkembang sebagian yang mengalami kecemasan menggunakan game sebagai bentuk pelarian dari tekanan yang membebani pikiran mereka, semakin tinggi tingkat kecemasan pada remaja semakin sering mereka bermain video game (Ricky, Muhammad Achsan, 2022). Game dapat menjadi salah satu media yang menarik bagi gen z untuk menumbuhkan kesadaran mengenai beberapa informasi (Desai et al., 2021). Ditampilkan pada layar monitor dengan grafis menarik daripada sekedar membaca buku dengan lembaran halaman.

Dialog naratif dalam game meningkatkan aktivitas bermain dan memberikan informasi dan pengetahuan dasar mengenai isi dari game yang disampaikan saat bermain. Seperti ketika bermain video game yang bertemakan sejarah maka narasi yang ditampilkan adalah pembahasan seputar sejarah yang menjadi referensi. Game tipe naratif sering dikaitkan dengan game visual novel, karena konten yang disajikan dalam game berupa gambar statis yang berganti sesuai dengan narasi atau cerita yang lebih mendominasi daripada *gameplay*. Game visual novel memuat lebih banyak narasi untuk menampilkan informasi lebih banyak pada alur cerita (Naratama et al., 2023). Dari kelebihan game visual novel dapat membantu gen z untuk memahami isi cerita melalui game dan karakter yang mereka mainkan dengan narasi yang memunculkan ilustrasi sebagai gambaran mengenai situasi yang terjadi dalam game.

Berdasarkan pembahasan di atas game visual novel dapat menjadi media yang memberikan dan menyampaikan informasi mengenai gangguan kecemasan, yang dapat membantu gen z untuk mengenali rasa kecemasan yang mereka rasakan, serta memahaminya melalui ilustrasi yang memuat gambaran mengenai gangguan kecemasan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah game visual novel yang bisa digunakan sebagai media pengenalan, terutama bagi gen z yang rentan mengalami kecemasan dan lebih suka bermain video game sebagai pelarian dari kecemasan yang disebabkan oleh tekanan sosial. Konten atau materi yang dimuat dalam game visual novel mencakup gejala, ciri-ciri dan dampak penderita gangguan kecemasan, dan bagaimana mereka menyikapinya. Menjelaskan proses perancangan dan menghasilkan produk perancangan yang sesuai dengan topik permasalahan yang diangkat.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Subjek pada penelitian ini berfokus pada gen z pada usia produktif dengan rentan umur 18-25 tahun di Indonesia, untuk mengenalkan gangguan kecemasan melalui media game visual novel. Perancangan game visual novel dengan judul “My Anxiety” membutuhkan data mengenai gangguan kecemasan agar materi dalam karya relevan dan sesuai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, metode ini dipilih karena bisa memanfaatkan data yang telah ada dengan teori penjelasan, serta melibatkan langkah-langkah penting seperti menganalisis data secara spesifik hingga temuan umum (Fattah Nasution, 2023). Pendekatan tersebut bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Pada teknik perancangan, penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* oleh Luther Sutopo. Metode perancangan ini dipilih berdasarkan tahapannya yang biasa digunakan dalam perancangan media.



**Gambar 1.** Lingkaran Tahapan Metode MDLC  
(Sumber: Yahya, 2025)

Berisikan enam tahapan pada metode MDLC ini yaitu *concept* (Konsep), *design* (Perancangan), *material collecting* (Pengumpulan materi), *assembly* (Penggabungan), *testing* (Pengujian), dan *distribution* (Pendistribusian). Pengembangan berbasis multimedia merupakan suatu model pengembangan yang dirancang secara sistematis dan sederhana untuk mempermudah penerapannya dalam mengatasi masalah dalam perancangan aplikasi atau perangkat lunak secara efisien dan terorganisir.

## KERANGKA TEORETIK

### A. Fenomena Mental Illness Di Kalangan Gen Z

Gangguan mental adalah kondisi di mana seseorang mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dan persepsi terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Menurut UU RI No. 18 tahun 2014, gangguan ini terjadi ketika seseorang mengalami masalah dalam perilaku, pikiran, dan perasaan negatif yang kemudian menyebabkan hambatan dan penderitaan bagi individu yang mengalaminya (Handayani, 2022). Perilaku yang dimiliki seseorang melibatkan aspek biologis, psikologis, dan perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Masalah gangguan mental yang paling umum dialami oleh Gen Z meliputi depresi, stres, kecemasan, serta masalah fisik yang berdampak pada kesejahteraan mental mereka (Abdulah et al., 2023). Gangguan kecemasan atau anxiety adalah perasaan cemas yang memicu kekhawatiran disertai dengan perasaan negatif. Ketakutan terhadap hal-hal yang akan datang muncul akibat pikiran yang berlebihan dan sulit dipahami (Sundara et al., 2022). Beberapa faktor lain yang dapat menyebabkan kecemasan berlebih antara lain faktor lingkungan sosial, trauma di masa lalu, dan tekanan yang muncul akibat tantangan yang dihadapi (Maidin, 2023).

Kepribadian individu yang mengalami gangguan kecemasan cenderung membentuk pola perilaku yang tetap dan berulang, perilaku tersebut merupakan hasil interaksi antara kepribadian

dan kondisi sosial serta lingkungan sekitarnya. Dampak gangguan kecemasan dapat mempengaruhi kondisi fisik seseorang. Dalam jangka pendek, kecemasan dapat meningkatkan frekuensi pernapasan dan detak jantung, yang menyebabkan respons fisik seperti pusing dan mual. Sementara dalam jangka panjang, kecemasan dapat memunculkan gejala tambahan seperti serangan panik, nyeri dada, dan meningkatkan tekanan darah (Wilson & Cherney, 2023). Dampak tersebut dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, terutama bagi Gen Z yang berada pada usia produktif, yang lebih rentan mengalami gangguan kecemasan.

## **B. Penyikapan Gen Z Pada Masalah Sehari – hari**

Generasi Z sering dianggap sebagai generasi yang mampu berkembang pesat di sektor industri, komunikasi, sosial, dan ekonomi (Asmarantika et al., 2022). Tumbuh di era digital yang sangat cepat, membuat gen z memiliki pemahaman yang baik tentang inovasi dan kemajuan dalam internet serta media digital, sehingga mereka dijuluki sebagai generasi digital (Mujibah & Faizah, 2023). Keakraban mereka dengan teknologi memberikan keunggulan dalam berkompetisi serta mendukung kesiapan kerja dalam lingkungan multikultural. Hal ini membuat Gen Z memiliki sikap yang menghargai fleksibilitas, inovasi, dan kolaborasi, serta lebih cenderung memilih lingkungan yang memungkinkan berbagai aktivitas dan interaksi sosial daripada terfokus pada satu hal saja (Rasulong et al., 2024).

Pengaruh pesatnya perkembangan zaman di era digital menghadirkan berbagai tantangan bagi Gen Z, seperti ketergantungan pada teknologi, penyebaran informasi yang salah, popularitas, aktivisme baik online maupun offline, risiko terhadap privasi online, tekanan untuk mengikuti norma sosial, serta masalah kesehatan mental (Anggara et al., 2024). Kesehatan mental yang terganggu dapat mempengaruhi kestabilan emosi, sehingga penting bagi Gen Z untuk belajar mengelola emosinya. Salah satu cara yang mereka gunakan untuk mengatasi masalah dan mengelola pikiran adalah dengan merelaksasikan tubuh dan pikiran melalui istirahat, sementara sebagian lainnya memilih bermain media sosial dan video game sebagai bentuk pelarian dari tekanan yang menimbulkan kecemasan. Semakin tinggi tingkat kecemasan sosial pada remaja, semakin sering pula mereka bermain video game (Ricky, Muhammad Achسانی, 2022).

## **C. Motivasi Gen Z Dalam Bermain Game**

Game adalah sistem yang dirancang untuk membawa pemain ke dalam suatu cerita yang harus diselesaikan, dengan tujuan mencapai hasil akhir tertentu (Hafidz et al., 2023). Game merupakan aktivitas yang dapat dilakukan secara bebas, namun tetap memiliki batasan tertentu seperti ruang dan waktu (Diwimuri & Soebagyo, 2022). Bagi Gen Z, bermain game sering kali menjadi sarana hiburan atau cara untuk bersenang-senang. Gen Z, yang memiliki karakteristik kreatif, juga memanfaatkan game sebagai sumber penghasilan, seperti dengan menjual akun game, membuka layanan joki atau jasa bermain game, serta menawarkan jasa top up (Karisma et al., 2024).

Video game umumnya memiliki berbagai genre yang dapat dimainkan, dengan setiap genre mencerminkan identitas permainan yang mengandung informasi mengenai gaya permainan atau *gameplay*. Sebuah game dapat memiliki lebih dari satu gaya permainan. Beberapa klasifikasi genre game antara lain action game seperti FPS dan Fighting, strategy game seperti tower defense, RTS, dan TBS, serta adventure game seperti RPG, simulation, dan visual novel (Caesar, 2015). Banyaknya pilihan genre game menjadi salah satu kesenangan tersendiri bagi gen z untuk betah berlama-lama bermain game.

## **D. Popularitas Ren’py Visual Novel Engine**

Ren’Py adalah sebuah engine yang digunakan untuk membuat game visual novel, yang memanfaatkan bahasa pemrograman Python sederhana namun cukup kuat untuk membuat skrip yang kompleks. Ren’Py termasuk engine sumber terbuka yang dapat digunakan secara bebas, bahkan untuk tujuan komersial (Renpytom, 2024). Sebagian besar mekanisme permainan yang

disediakan oleh Ren'Py serupa dengan mekanisme permainan sederhana, seperti ketika pemain mengklik elemen yang sensitif terhadap aset pada layar permainan (Hafizalshah et al., 2024). Beberapa komponen mekanisme yang tersedia dalam Ren'Py antara lain GUI (*Graphical User Interface*), input pemain, modul Python, pencatatan hasil, dan implementasi desain. Dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan, banyak developer game indie yang memilih Ren'Py untuk membuat game visual novel mereka sendiri. Beberapa contoh game visual novel yang menggunakan Ren'Py antara lain *One Night Hot Springs*, *Vincent: The Secret of Myers*, *Cinderella Phenomenon*, *Do Not Take This Cat Home*, *Wolfskin's Curse*, dan masih banyak lagi.

#### **E. Peran Ilustrasi dan Desain Karakter Dalam Game Visual Novel**

Hasil dari proses visualisasi pemikiran atau ide yang bertujuan untuk menyampaikan pesan sering disebut sebagai ilustrasi. Kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate*, yang berarti menjelaskan, sementara dalam bahasa Inggris, *illustration* berarti menghiasi dengan gambar. Ilustrasi juga dapat diartikan sebagai seni yang menciptakan representasi visual untuk menjelaskan konsep atau ide (Malik et al., 2024). Beberapa fungsi dari ilustrasi antara lain untuk memberikan gambaran visual dalam suatu adegan cerita, menjelaskan karya tulis ilmiah, dan menggambarkan prosedur pembuatan. Dalam game visual novel, ilustrasi memerlukan desain karakter yang unik dan menarik secara karakteristik, agar mudah dikenali oleh pemain. Proses pembuatan karakter didasarkan pada tujuan desain, dengan mencakup kepribadian dan latar belakang karakter, yang penting untuk menggerakkan narasi dan menarik perhatian pemain secara emosional.

Desain karakter dikatakan baik apabila memiliki estetika visual yang menarik perhatian, dengan seni desain yang terletak pada kebaruan dan keseimbangan antara aksesoris dan kepribadian karakter (Dupré, 2023). Visual yang menarik bisa berasal dari pemilihan palet warna, siluet yang unik, serta detail karakter yang mudah diingat. Karakter dengan desain visual yang menarik dan unik cenderung meninggalkan kesan yang lebih mendalam. Penciptaan karakter tidak selalu terbatas pada manusia, karena karakter juga bisa berupa robot, hewan, atau makhluk fiksi lainnya (Ruyattman, 2013). Desain karakter sangat penting dalam film animasi, komik, dan video game, karena karakter yang dirancang harus menyatu dengan dunia tempat karakter itu berada (Rori & Wahyudi, 2022). Terlebih lagi, penempatan karakter dalam game visual novel dapat mempengaruhi alur cerita dan suasana yang dibangun melalui kepribadian atau karakteristik yang dimiliki oleh karakter tersebut. Beberapa contoh desain karakter dan ilustrasi visual novel yang memiliki karakteristik dan keunikan gaya antara lain *Danganronpa*, *Ace Attorney*, dan *Steins Gate*.

#### **F. Penggunaan Website Itch.io untuk Mendistribusikan Game Visual Novel**

Website adalah halaman digital yang berisi informasi yang dapat diakses secara online, memungkinkan jangkauan yang lebih luas untuk mencapai individu selama mereka terhubung dengan internet (Bariah & Pradina, 2024). Salah satu keuntungan utama dari website adalah aksesibilitas dan efisiensinya, karena mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, ponsel, dan laptop. Dengan menggunakan website, pencarian data dapat dilakukan secara real-time dan lebih cepat (Prasetyana et al., 2024). Efektivitas penggunaan website dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal, salah satunya adalah sebagai platform distribusi game online. Game berbasis website adalah jenis permainan yang dapat dimainkan secara online.

Secara umum, itch.io dikenal sebagai platform distribusi utama untuk berbagai game eksperimental dari pengembang indie, karena banyak digunakan sebagai tempat perilis game yang terorganisir. Itch.io memberi pengembang game indie kendali penuh atas game yang mereka rilis tanpa biaya untuk setiap perilis. Hal ini membuat banyak pengembang game indie memilih itch.io sebagai tempat untuk merilis game mereka, termasuk pengembang game visual novel. Saat ini, terdapat 43.144 game yang dirilis di itch.io dan 11.603 game yang dapat dimainkan langsung di website tersebut, yang dapat diakses menggunakan berbagai perangkat yang terhubung dengan

internet. Itch.io adalah salah satu platform online yang menyediakan layanan untuk mengunggah, mengunduh, menjual, membeli, dan memainkan berbagai game indie.

### **G. Peran Scene Pada Game Visual Novel**

Scene adalah bagian atau segmen dari keseluruhan cerita yang menampilkan gambar tertentu untuk menggambarkan situasi yang sedang terjadi dalam cerita tersebut. Scene mengandung informasi mengenai keadaan yang berlangsung, dan pemilihan warna dalam scene dapat mempengaruhi persepsi secara psikologis, sehingga penonton dapat merasakan perasaan karakter yang ada dalam scene tersebut (Wahyuni & Heryanto, 2022). Scene juga menampilkan sudut pandang karakter, dengan tujuan untuk membantu pemain memilih dan memahami perspektif yang ditunjukkan.

Sebuah scene dianggap menarik dan efektif jika alur cerita dan karakter saling terkait dengan baik, sehingga penonton merasa puas atau tidak puas setelah adegan berakhir. Scene memainkan peran penting dalam visual novel untuk menggambarkan suasana cerita yang sedang berlangsung. Dalam scene pada visual novel, terdapat CGs (Computer Graphics) yang berupa ilustrasi yang menggambarkan kejadian cerita secara keseluruhan. Ilustrasi CGs sering kali menandakan peristiwa penting dalam scene, menandakan kemajuan dalam cerita, dan komposisi yang digunakan dalam ilustrasi CGs adalah ilustrasi yang mengisi layar atau fullscreen (Peo, 2019).

### **H. Desain User Interface Dalam Game Visual Novel**

User Interface (UI), bagian dari sistem antarmuka visual yang memungkinkan interaksi dan komunikasi antara pengguna dan mesin, baik di web maupun aplikasi. Sistem yang menyajikan informasi dan memerlukan interaksi fisik, konseptual, dan perseptual dengan pengguna untuk menghasilkan input dan output (Rachman et al., 2023). UI dapat dianggap baik jika tampilan dan sistem operasinya membantu serta mempermudah pengalaman pengguna. Dalam game visual novel, UI dirancang sederhana, terutama pada bagian kotak teks yang digunakan untuk menampilkan dialog dan beberapa tombol seperti tombol sebelumnya, selanjutnya, dan lewati. Sementara itu, komponen lainnya seringkali kurang diperhatikan. Penyesuaian UI dengan tema juga perlu diperhatikan agar tampilannya lebih menarik dan sesuai dengan konsep game. Desain UI dalam game dirancang untuk mencerminkan keseluruhan konsep grafis dari tema yang diambil (Kim & Kim, 2021). Desain UI dalam game visual novel dibuat sederhana namun tetap mempertahankan visual atau gaya yang sesuai dengan tema permainan.

### **I. Penggunaan Storyboard Dalam Proses Perancangan Game Visual Novel**

Storyboard merupakan rangkaian sketsa atau naskah yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita dari suatu adegan dalam film, animasi, atau video yang akan diproduksi (Elistiana & Baihaqi, 2023). Memuat serangkaian gambar yang digambar secara manual untuk memberikan penjelasan atau gambaran mengenai jalan cerita. Storyboard berisi draft produksi yang berupa gambar-gambar yang menggabungkan timeline dan dialog, disusun secara berurutan untuk menyampaikan materi dan menggambarkan setiap scene dalam film, animasi, video, atau karya lainnya yang akan dihasilkan.

Penerapan storyboard dalam game visual novel berfungsi untuk menggambarkan alur cerita permainan, disertai dengan catatan yang diperlukan seperti informasi mengenai tempat, waktu, dan urutan adegan (Husaeni & Fauzan, 2024). Dengan menggunakan storyboard, proses perancangan game visual novel dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan mempermudah penentuan materi atau konten dalam setiap adegan game. Selain itu, storyboard juga berfungsi sebagai panduan untuk memberikan penjelasan yang jelas mengenai elemen-elemen visual (Razrzan et al., 2024), yang meliputi ilustrasi adegan, karakter, dan latar belakang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil perancangan dan pembahasan penelitian ini berupa game visual novel sebagai media pengenalan gangguan kecemasan pada gen z, yang terdiri dari prolog, isi, dan epilog cerita dengan menampilkan 2 opsi pilihan untuk menentukan alur cerita. Perancangan game visual novel ini dibuat menggunakan renpy engine dan menggunakan metode MDLC yang dengan enam tahapan perancangan didalamnya.

### **Konsep (Concept)**

Dalam tahap konsep, perlu diperhatikan tujuan dari pembuatan game, yang bertujuan sebagai media untuk memperkenalkan gangguan pada gen z, berdasarkan tujuan tersebut beberapa hal yang ditentukan dalam tahap konsep ini meliputi, isi game, yang mencakup deskripsi game dan gaya visual yang diperlukan untuk mendukung penggambaran cerita dalam game visual novel, dan output yang dikeluarkan.

Game visual novel dengan judul “My Anxiety” ini bergenre visual novel yang mengajak pemain untuk membaca dan memilih opsi yang disediakan sebagai penentu jalan cerita. Isi game terdiri dari 3 bagian cerita antara lain bab 1 sebagai permulaan dan pengenalan karakter, bab 2 memuat isi cerita, dan bab 3 berisi akhir cerita. Menggunakan gaya visual anime atau manga dalam perancangan game, karena gaya visual tersebut sudah familiar digunakan dan diterima oleh kalangan umum terutama gen z. dalam pembuatan ilustrasi, game ini menggunakan warna dasar dan bayangan sederhana dengan *multiply shading*. Beberapa referensi gaya visual yang akan diterapkan mengambil dari game visual novel *Off Day* dan game *Omori*



**Gambar 2.** Visual Game *Off Day* (Siang)  
(Sumber: <https://viv-url.itch.io/off-day>)



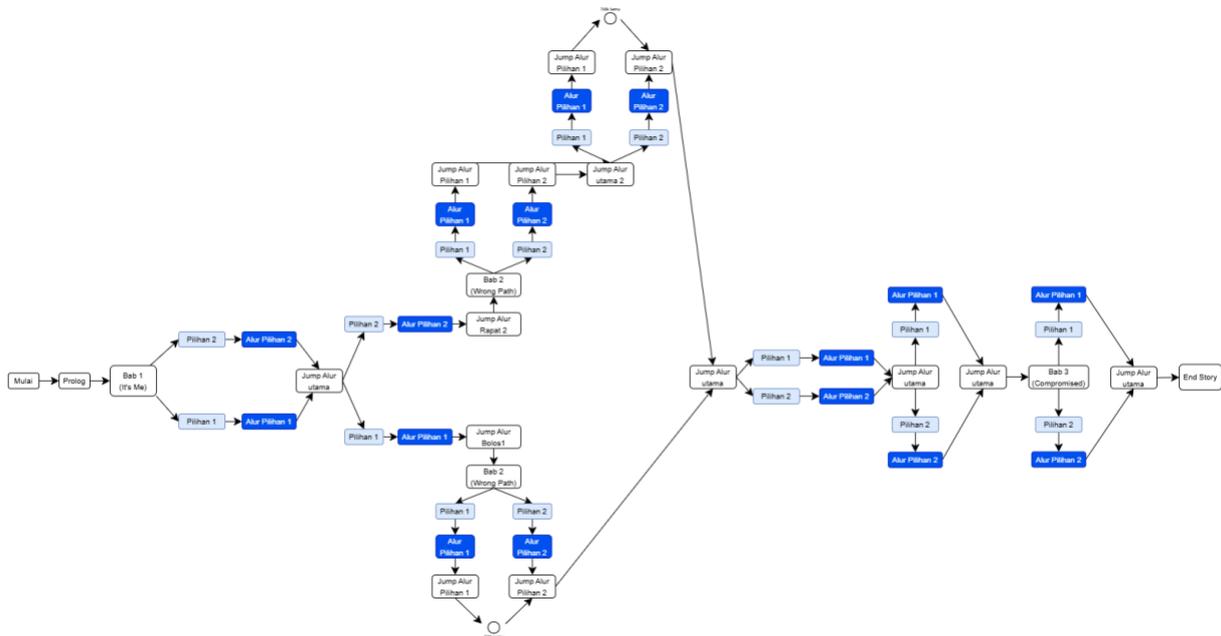
**Gambar 3.** Visual Game *Off Day* (Malam)  
(Sumber: <https://viv-url.itch.io/off-day>)



**Gambar 4.** Visual Game *Omori*  
(Sumber: <https://www.wired.com/story/>)

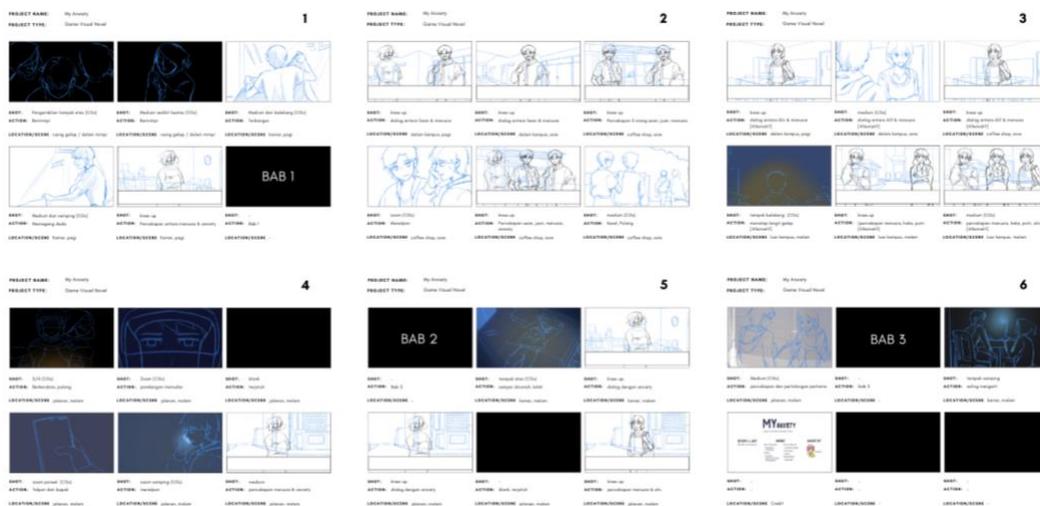
**Perancangan (Design)**

Tahap perancangan merupakan proses pembuatan game yang mencakup pembuatan Storyboard, Desain Karakter, dan Flowchart untuk merancang alur cerita. Proses dimulai dengan pembuatan Flowchart untuk menentukan arah alur cerita, dilanjutkan dengan pembuatan storyboard yang menggambarkan setiap scene, kemudian diikuti dengan desain karakter serta pembuatan ilustrasi lainnya untuk mendukung keseluruhan visual game.



**Gambar 5.** Flowchart Game "My Anxiety"  
(Sumber: Yahya, 2025)

Pembuatan *flowchart* sebagai denah alur cerita dibuat berdasarkan naskah cerita yang telah ditulis pada tahap konsep. Setelah *flowchart* game selesai, proses pembuatan storyboard dilakukan sebagai gambaran untuk scene atau adegan yang akan dibuat. Game ini terdiri dari 34 adegan dengan 2 alur cerita alternatif di dalamnya.

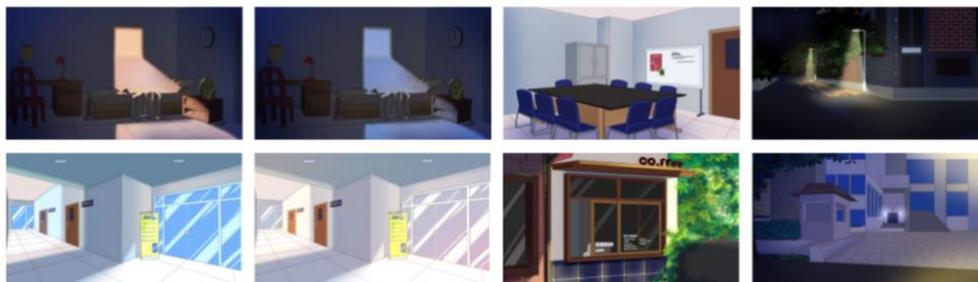


**Gambar 6.** Storyboard "My Anxiety"  
(Sumber: Yahya, 2025)

Proses perancangan lainnya dalam tahapan *design*, membuat asset – asset laing yang diperlukan seperti karakter, *background*, dan CG Scene. Aset tersebut dibuat berdasarkan konsep yang ada dan dibuat sesuai dengan *flowchart* serta susunan *storyboard*. Terdapat 7 karakter, 8 latar belakang, dan 15 CG *Scene* yang ada dalam perancangan game ini,



**Gambar 7.** Desain karakter game "My Anxiety"  
(Sumber: Yahya, 2025)



**Gambar 8.** Background game "My Anxiety"  
(Sumber: Yahya, 2025)



**Gambar 9.** CGs game "My Anxiety"  
(Sumber: Yahya, 2025)

### **Pengumpulan Material (*Material Collecting*)**

Pada tahap pengumpulan materi, bahan-bahan yang diperlukan untuk perancangan game meliputi audio, font, dan elemen lainnya yang sesuai dengan kebutuhan game. Pemilihan font pada yang digunakan pada perancangan game ini dilihat dari kesesuaian dengan gaya visual yang dikonep, gaya font Nikopol Halftone digunakan sebagai judul game dan font pada main menu sementara keseluruhan font terutama font untuk dialog dalam game menggunakan DejaVu Sans karena penggunaan font tersebut umum digunakan untuk game visual novel.



**Gambar 10.** *Nikopol Halftone font* dan pengaplikasiannya pada judul game  
(Sumber: Yahya, 2025)



**Gambar 11.** *DejaVu Sans font*  
(Sumber: <https://localfonts.eu/>)

Material yang perlu dikumpulkan lagi adalah audio, salah satu elemen penting dalam sebuah game sebagai pendukung suasana agar pemain dapat lebih merasakan dan menikmati permainan yang disajikan. Dalam perancangan game ini terdapat 8 audio pendukung yang telah dipilih antara lain:

- Chillout – Pufino
- Horrors of War – Pufino
- Thoughtful – Pufino
- Pressure – Epic Spectrum
- Timeless – Epic Spectrum
- Sunset Chaser – Ethan Sturock
- Hello – Lukrembo
- Midnight – massobeats

### **Penggabungan (*Assembly*)**

Tahapan penggabungan dari material yang telah dikumpulkan dan pembuatan ilustrasi sebelumnya berdasarkan konsep yang telah dibuat. Tahap ini meliputi proses integrasi sistem dengan semua elemen multimedia yang diperlukan dalam perancangan game. Pada tahap ini penggunaan Ren’Py Engine dan Editra dibutuhkan, renpy digunakan sebagai rumah atau tempat yang digunakan untuk mengumpulkan

semua elemen multimedia dan editra sebagai editor pemrograman bahasa. Kedua perangkat ini diperlukan untuk proses integrasi dan juga pembuatan design UI karena pada ren'py engine sendiri sudah menyediakan template tampilan UI yang bisa disesuaikan lagi oleh pengguna.



**Gambar 12.** Tampilan *UI Main Menu* yang telah disesuaikan  
(Sumber: Yahya, 2025)

Pada editra proses integrasi berupa sebuah perintah yang ditulis pada halaman script, perintah pertama sebelum penulisan perintah lainnya adalah integrasi script perintah untuk mengidentifikasi karakter, dan perintah untuk memulai game. Pada baris pertama hingga ke 4 adalah perintah pendeklarasian untuk identifikasi karakter, pada baris ke 6 memasukan data karakter agar terbaca oleh program. Baris ke 16 perintah untuk menjalankan game.

```

1 # The script of the game goes in this file.
2 # Details described used by this game. The index explains illustrates the
3 # use of the character.
4
5 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
6 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
7 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
8 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
9 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
10 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
11 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
12 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
13 define @ = Character("Name", color="#FFFFFF")
14
15
16 # The game starts here.
17 LABEL @
18
19 jump @ "Main Menu"
20
21 scene @
22
23 "This is the first scene."
24
25 "This is the second scene."
26
27 scene @
28
29 "This is the third scene."
30
31 scene @
32
33 "This is the fourth scene."
34
35 "This is the fifth scene."
36
37 "This is the sixth scene."
38
39 "This is the seventh scene."
40
41 "This is the eighth scene."
42
43 "This is the ninth scene."
44
45 "This is the tenth scene."
46
47 "This is the eleventh scene."
48
49 "This is the twelfth scene."
50
51 "This is the thirteenth scene."
52
53 "This is the fourteenth scene."
54
55 "This is the fifteenth scene."
56
57 "This is the sixteenth scene."
58
59 "This is the seventeenth scene."
60
61 "This is the eighteenth scene."
62
63 "This is the nineteenth scene."
64
65 "This is the twentieth scene."
66
67 "This is the twenty-first scene."
68
69 "This is the twenty-second scene."
70
71 "This is the twenty-third scene."
72
73 "This is the twenty-fourth scene."
74
75 "This is the twenty-fifth scene."
76
77 "This is the twenty-sixth scene."
78
79 "This is the twenty-seventh scene."
80
81 "This is the twenty-eighth scene."
82
83 "This is the twenty-ninth scene."
84
85 "This is the thirtieth scene."
86
87 "This is the thirty-first scene."
88
89 "This is the thirty-second scene."
90
91 "This is the thirty-third scene."
92
93 "This is the thirty-fourth scene."
94
95 "This is the thirty-fifth scene."
96
97 "This is the thirty-sixth scene."
98
99 "This is the thirty-seventh scene."
100
101 "This is the thirty-eighth scene."
102
103 "This is the thirty-ninth scene."
104
105 "This is the fortieth scene."
106
107 "This is the forty-first scene."
108
109 "This is the forty-second scene."
110
111 "This is the forty-third scene."
112
113 "This is the forty-fourth scene."
114
115 "This is the forty-fifth scene."
116
117 "This is the forty-sixth scene."
118
119 "This is the forty-seventh scene."
120
121 "This is the forty-eighth scene."
122
123 "This is the forty-ninth scene."
124
125 "This is the fiftieth scene."
126
127 "This is the fifty-first scene."
128
129 "This is the fifty-second scene."
130
131 "This is the fifty-third scene."
132
133 "This is the fifty-fourth scene."
134
135 "This is the fifty-fifth scene."
136
137 "This is the fifty-sixth scene."
138
139 "This is the fifty-seventh scene."
140
141 "This is the fifty-eighth scene."
142
143 "This is the fifty-ninth scene."
144
145 "This is the sixtieth scene."
146
147 "This is the sixty-first scene."
148
149 "This is the sixty-second scene."
150
151 "This is the sixty-third scene."
152
153 "This is the sixty-fourth scene."
154
155 "This is the sixty-fifth scene."
156
157 "This is the sixty-sixth scene."
158
159 "This is the sixty-seventh scene."
160
161 "This is the sixty-eighth scene."
162
163 "This is the sixty-ninth scene."
164
165 "This is the seventieth scene."
166
167 "This is the seventy-first scene."
168
169 "This is the seventy-second scene."
170
171 "This is the seventy-third scene."
172
173 "This is the seventy-fourth scene."
174
175 "This is the seventy-fifth scene."
176
177 "This is the seventy-sixth scene."
178
179 "This is the seventy-seventh scene."
180
181 "This is the seventy-eighth scene."
182
183 "This is the seventy-ninth scene."
184
185 "This is the eightieth scene."
186
187 "This is the eighty-first scene."
188
189 "This is the eighty-second scene."
190
191 "This is the eighty-third scene."
192
193 "This is the eighty-fourth scene."
194
195 "This is the eighty-fifth scene."
196
197 "This is the eighty-sixth scene."
198
199 "This is the eighty-seventh scene."
200
201 "This is the eighty-eighth scene."
202
203 "This is the eighty-ninth scene."
204
205 "This is the ninetieth scene."
206
207 "This is the ninety-first scene."
208
209 "This is the ninety-second scene."
210
211 "This is the ninety-third scene."
212
213 "This is the ninety-fourth scene."
214
215 "This is the ninety-fifth scene."
216
217 "This is the ninety-sixth scene."
218
219 "This is the ninety-seventh scene."
220
221 "This is the ninety-eighth scene."
222
223 "This is the ninety-ninth scene."
224
225 "This is the one hundredth scene."
226
227 "This is the one hundred and first scene."
228
229 "This is the one hundred and second scene."
230
231 "This is the one hundred and third scene."
232
233 "This is the one hundred and fourth scene."
234
235 "This is the one hundred and fifth scene."
236
237 "This is the one hundred and sixth scene."
238
239 "This is the one hundred and seventh scene."
240
241 "This is the one hundred and eighth scene."
242
243 "This is the one hundred and ninth scene."
244
245 "This is the one hundred and tenth scene."
246
247 "This is the one hundred and eleventh scene."
248
249 "This is the one hundred and twelfth scene."
250
251 "This is the one hundred and thirteenth scene."
252
253 "This is the one hundred and fourteenth scene."
254
255 "This is the one hundred and fifteenth scene."
256
257 "This is the one hundred and sixteenth scene."
258
259 "This is the one hundred and seventeenth scene."
260
261 "This is the one hundred and eighteenth scene."
262
263 "This is the one hundred and nineteenth scene."
264
265 "This is the one hundred and twentieth scene."
266
267 "This is the one hundred and twenty-first scene."
268
269 "This is the one hundred and twenty-second scene."
270
271 "This is the one hundred and twenty-third scene."
272
273 "This is the one hundred and twenty-fourth scene."
274
275 "This is the one hundred and twenty-fifth scene."
276
277 "This is the one hundred and twenty-sixth scene."
278
279 "This is the one hundred and twenty-seventh scene."
280
281 "This is the one hundred and twenty-eighth scene."
282
283 "This is the one hundred and twenty-ninth scene."
284
285 "This is the one hundred and thirtieth scene."
286
287 "This is the one hundred and thirty-first scene."
288
289 "This is the one hundred and thirty-second scene."
290
291 "This is the one hundred and thirty-third scene."
292
293 "This is the one hundred and thirty-fourth scene."
294
295 "This is the one hundred and thirty-fifth scene."
296
297 "This is the one hundred and thirty-sixth scene."
298
299 "This is the one hundred and thirty-seventh scene."
300
301 "This is the one hundred and thirty-eighth scene."
302
303 "This is the one hundred and thirty-ninth scene."
304
305 "This is the one hundred and fortieth scene."
306
307 "This is the one hundred and forty-first scene."
308
309 "This is the one hundred and forty-second scene."
310
311 "This is the one hundred and forty-third scene."
312
313 "This is the one hundred and forty-fourth scene."
314
315 "This is the one hundred and forty-fifth scene."
316
317 "This is the one hundred and forty-sixth scene."
318
319 "This is the one hundred and forty-seventh scene."
320
321 "This is the one hundred and forty-eighth scene."
322
323 "This is the one hundred and forty-ninth scene."
324
325 "This is the one hundred and fiftieth scene."
326
327 "This is the one hundred and fifty-first scene."
328
329 "This is the one hundred and fifty-second scene."
330
331 "This is the one hundred and fifty-third scene."
332
333 "This is the one hundred and fifty-fourth scene."
334
335 "This is the one hundred and fifty-fifth scene."
336
337 "This is the one hundred and fifty-sixth scene."
338
339 "This is the one hundred and fifty-seventh scene."
340
341 "This is the one hundred and fifty-eighth scene."
342
343 "This is the one hundred and fifty-ninth scene."
344
345 "This is the one hundred and sixtieth scene."
346
347 "This is the one hundred and sixty-first scene."
348
349 "This is the one hundred and sixty-second scene."
350
351 "This is the one hundred and sixty-third scene."
352
353 "This is the one hundred and sixty-fourth scene."
354
355 "This is the one hundred and sixty-fifth scene."
356
357 "This is the one hundred and sixty-sixth scene."
358
359 "This is the one hundred and sixty-seventh scene."
360
361 "This is the one hundred and sixty-eighth scene."
362
363 "This is the one hundred and sixty-ninth scene."
364
365 "This is the one hundred and seventieth scene."
366
367 "This is the one hundred and seventy-first scene."
368
369 "This is the one hundred and seventy-second scene."
370
371 "This is the one hundred and seventy-third scene."
372
373 "This is the one hundred and seventy-fourth scene."
374
375 "This is the one hundred and seventy-fifth scene."
376
377 "This is the one hundred and seventy-sixth scene."
378
379 "This is the one hundred and seventy-seventh scene."
380
381 "This is the one hundred and seventy-eighth scene."
382
383 "This is the one hundred and seventy-ninth scene."
384
385 "This is the one hundred and eightieth scene."
386
387 "This is the one hundred and eighty-first scene."
388
389 "This is the one hundred and eighty-second scene."
390
391 "This is the one hundred and eighty-third scene."
392
393 "This is the one hundred and eighty-fourth scene."
394
395 "This is the one hundred and eighty-fifth scene."
396
397 "This is the one hundred and eighty-sixth scene."
398
399 "This is the one hundred and eighty-seventh scene."
400
401 "This is the one hundred and eighty-eighth scene."
402
403 "This is the one hundred and eighty-ninth scene."
404
405 "This is the one hundred and ninetieth scene."
406
407 "This is the one hundred and ninety-first scene."
408
409 "This is the one hundred and ninety-second scene."
410
411 "This is the one hundred and ninety-third scene."
412
413 "This is the one hundred and ninety-fourth scene."
414
415 "This is the one hundred and ninety-fifth scene."
416
417 "This is the one hundred and ninety-sixth scene."
418
419 "This is the one hundred and ninety-seventh scene."
420
421 "This is the one hundred and ninety-eighth scene."
422
423 "This is the one hundred and ninety-ninth scene."
424
425 "This is the two hundredth scene."
426
427 "This is the two hundred and first scene."
428
429 "This is the two hundred and second scene."
430
431 "This is the two hundred and third scene."
432
433 "This is the two hundred and fourth scene."
434
435 "This is the two hundred and fifth scene."
436
437 "This is the two hundred and sixth scene."
438
439 "This is the two hundred and seventh scene."
440
441 "This is the two hundred and eighth scene."
442
443 "This is the two hundred and ninth scene."
444
445 "This is the two hundred and tenth scene."
446
447 "This is the two hundred and eleventh scene."
448
449 "This is the two hundred and twelfth scene."
450
451 "This is the two hundred and thirteenth scene."
452
453 "This is the two hundred and fourteenth scene."
454
455 "This is the two hundred and fifteenth scene."
456
457 "This is the two hundred and sixteenth scene."
458
459 "This is the two hundred and seventeenth scene."
460
461 "This is the two hundred and eighteenth scene."
462
463 "This is the two hundred and nineteenth scene."
464
465 "This is the two hundred and twentieth scene."
466
467 "This is the two hundred and twenty-first scene."
468
469 "This is the two hundred and twenty-second scene."
470
471 "This is the two hundred and twenty-third scene."
472
473 "This is the two hundred and twenty-fourth scene."
474
475 "This is the two hundred and twenty-fifth scene."
476
477 "This is the two hundred and twenty-sixth scene."
478
479 "This is the two hundred and twenty-seventh scene."
480
481 "This is the two hundred and twenty-eighth scene."
482
483 "This is the two hundred and twenty-ninth scene."
484
485 "This is the two hundred and thirtieth scene."
486
487 "This is the two hundred and thirty-first scene."
488
489 "This is the two hundred and thirty-second scene."
490
491 "This is the two hundred and thirty-third scene."
492
493 "This is the two hundred and thirty-fourth scene."
494
495 "This is the two hundred and thirty-fifth scene."
496
497 "This is the two hundred and thirty-sixth scene."
498
499 "This is the two hundred and thirty-seventh scene."
500
501 "This is the two hundred and thirty-eighth scene."
502
503 "This is the two hundred and thirty-ninth scene."
504
505 "This is the two hundred and fortieth scene."
506
507 "This is the two hundred and forty-first scene."
508
509 "This is the two hundred and forty-second scene."
510
511 "This is the two hundred and forty-third scene."
512
513 "This is the two hundred and forty-fourth scene."
514
515 "This is the two hundred and forty-fifth scene."
516
517 "This is the two hundred and forty-sixth scene."
518
519 "This is the two hundred and forty-seventh scene."
520
521 "This is the two hundred and forty-eighth scene."
522
523 "This is the two hundred and forty-ninth scene."
524
525 "This is the two hundred and fiftieth scene."
526
527 "This is the two hundred and fifty-first scene."
528
529 "This is the two hundred and fifty-second scene."
530
531 "This is the two hundred and fifty-third scene."
532
533 "This is the two hundred and fifty-fourth scene."
534
535 "This is the two hundred and fifty-fifth scene."
536
537 "This is the two hundred and fifty-sixth scene."
538
539 "This is the two hundred and fifty-seventh scene."
540
541 "This is the two hundred and fifty-eighth scene."
542
543 "This is the two hundred and fifty-ninth scene."
544
545 "This is the two hundred and sixtieth scene."
546
547 "This is the two hundred and sixty-first scene."
548
549 "This is the two hundred and sixty-second scene."
550
551 "This is the two hundred and sixty-third scene."
552
553 "This is the two hundred and sixty-fourth scene."
554
555 "This is the two hundred and sixty-fifth scene."
556
557 "This is the two hundred and sixty-sixth scene."
558
559 "This is the two hundred and sixty-seventh scene."
560
561 "This is the two hundred and sixty-eighth scene."
562
563 "This is the two hundred and sixty-ninth scene."
564
565 "This is the two hundred and seventieth scene."
566
567 "This is the two hundred and seventy-first scene."
568
569 "This is the two hundred and seventy-second scene."
570
571 "This is the two hundred and seventy-third scene."
572
573 "This is the two hundred and seventy-fourth scene."
574
575 "This is the two hundred and seventy-fifth scene."
576
577 "This is the two hundred and seventy-sixth scene."
578
579 "This is the two hundred and seventy-seventh scene."
580
581 "This is the two hundred and seventy-eighth scene."
582
583 "This is the two hundred and seventy-ninth scene."
584
585 "This is the two hundred and eightieth scene."
586
587 "This is the two hundred and eighty-first scene."
588
589 "This is the two hundred and eighty-second scene."
590
591 "This is the two hundred and eighty-third scene."
592
593 "This is the two hundred and eighty-fourth scene."
594
595 "This is the two hundred and eighty-fifth scene."
596
597 "This is the two hundred and eighty-sixth scene."
598
599 "This is the two hundred and eighty-seventh scene."
600
601 "This is the two hundred and eighty-eighth scene."
602
603 "This is the two hundred and eighty-ninth scene."
604
605 "This is the two hundred and ninetieth scene."
606
607 "This is the two hundred and ninety-first scene."
608
609 "This is the two hundred and ninety-second scene."
610
611 "This is the two hundred and ninety-third scene."
612
613 "This is the two hundred and ninety-fourth scene."
614
615 "This is the two hundred and ninety-fifth scene."
616
617 "This is the two hundred and ninety-sixth scene."
618
619 "This is the two hundred and ninety-seventh scene."
620
621 "This is the two hundred and ninety-eighth scene."
622
623 "This is the two hundred and ninety-ninth scene."
624
625 "This is the three hundredth scene."
626
627 "This is the three hundred and first scene."
628
629 "This is the three hundred and second scene."
630
631 "This is the three hundred and third scene."
632
633 "This is the three hundred and fourth scene."
634
635 "This is the three hundred and fifth scene."
636
637 "This is the three hundred and sixth scene."
638
639 "This is the three hundred and seventh scene."
640
641 "This is the three hundred and eighth scene."
642
643 "This is the three hundred and ninth scene."
644
645 "This is the three hundred and tenth scene."
646
647 "This is the three hundred and eleventh scene."
648
649 "This is the three hundred and twelfth scene."
650
651 "This is the three hundred and thirteenth scene."
652
653 "This is the three hundred and fourteenth scene."
654
655 "This is the three hundred and fifteenth scene."
656
657 "This is the three hundred and sixteenth scene."
658
659 "This is the three hundred and seventeenth scene."
660
661 "This is the three hundred and eighteenth scene."
662
663 "This is the three hundred and nineteenth scene."
664
665 "This is the three hundred and twentieth scene."
666
667 "This is the three hundred and twenty-first scene."
668
669 "This is the three hundred and twenty-second scene."
670
671 "This is the three hundred and twenty-third scene."
672
673 "This is the three hundred and twenty-fourth scene."
674
675 "This is the three hundred and twenty-fifth scene."
676
677 "This is the three hundred and twenty-sixth scene."
678
679 "This is the three hundred and twenty-seventh scene."
680
681 "This is the three hundred and twenty-eighth scene."
682
683 "This is the three hundred and twenty-ninth scene."
684
685 "This is the three hundred and thirtieth scene."
686
687 "This is the three hundred and thirty-first scene."
688
689 "This is the three hundred and thirty-second scene."
690
691 "This is the three hundred and thirty-third scene."
692
693 "This is the three hundred and thirty-fourth scene."
694
695 "This is the three hundred and thirty-fifth scene."
696
697 "This is the three hundred and thirty-sixth scene."
698
699 "This is the three hundred and thirty-seventh scene."
700
701 "This is the three hundred and thirty-eighth scene."
702
703 "This is the three hundred and thirty-ninth scene."
704
705 "This is the three hundred and fortieth scene."
706
707 "This is the three hundred and forty-first scene."
708
709 "This is the three hundred and forty-second scene."
710
711 "This is the three hundred and forty-third scene."
712
713 "This is the three hundred and forty-fourth scene."
714
715 "This is the three hundred and forty-fifth scene."
716
717 "This is the three hundred and forty-sixth scene."
718
719 "This is the three hundred and forty-seventh scene."
720
721 "This is the three hundred and forty-eighth scene."
722
723 "This is the three hundred and forty-ninth scene."
724
725 "This is the three hundred and fiftieth scene."
726
727 "This is the three hundred and fifty-first scene."
728
729 "This is the three hundred and fifty-second scene."
730
731 "This is the three hundred and fifty-third scene."
732
733 "This is the three hundred and fifty-fourth scene."
734
735 "This is the three hundred and fifty-fifth scene."
736
737 "This is the three hundred and fifty-sixth scene."
738
739 "This is the three hundred and fifty-seventh scene."
740
741 "This is the three hundred and fifty-eighth scene."
742
743 "This is the three hundred and fifty-ninth scene."
744
745 "This is the three hundred and sixtieth scene."
746
747 "This is the three hundred and sixty-first scene."
748
749 "This is the three hundred and sixty-second scene."
750
751 "This is the three hundred and sixty-third scene."
752
753 "This is the three hundred and sixty-fourth scene."
754
755 "This is the three hundred and sixty-fifth scene."
756
757 "This is the three hundred and sixty-sixth scene."
758
759 "This is the three hundred and sixty-seventh scene."
760
761 "This is the three hundred and sixty-eighth scene."
762
763 "This is the three hundred and sixty-ninth scene."
764
765 "This is the three hundred and seventieth scene."
766
767 "This is the three hundred and seventy-first scene."
768
769 "This is the three hundred and seventy-second scene."
770
771 "This is the three hundred and seventy-third scene."
772
773 "This is the three hundred and seventy-fourth scene."
774
775 "This is the three hundred and seventy-fifth scene."
776
777 "This is the three hundred and seventy-sixth scene."
778
779 "This is the three hundred and seventy-seventh scene."
780
781 "This is the three hundred and seventy-eighth scene."
782
783 "This is the three hundred and seventy-ninth scene."
784
785 "This is the three hundred and eightieth scene."
786
787 "This is the three hundred and eighty-first scene."
788
789 "This is the three hundred and eighty-second scene."
790
791 "This is the three hundred and eighty-third scene."
792
793 "This is the three hundred and eighty-fourth scene."
794
795 "This is the three hundred and eighty-fifth scene."
796
797 "This is the three hundred and eighty-sixth scene."
798
799 "This is the three hundred and eighty-seventh scene."
800
801 "This is the three hundred and eighty-eighth scene."
802
803 "This is the three hundred and eighty-ninth scene."
804
805 "This is the three hundred and ninetieth scene."
806
807 "This is the three hundred and ninety-first scene."
808
809 "This is the three hundred and ninety-second scene."
810
811 "This is the three hundred and ninety-third scene."
812
813 "This is the three hundred and ninety-fourth scene."
814
815 "This is the three hundred and ninety-fifth scene."
816
817 "This is the three hundred and ninety-sixth scene."
818
819 "This is the three hundred and ninety-seventh scene."
820
821 "This is the three hundred and ninety-eighth scene."
822
823 "This is the three hundred and ninety-ninth scene."
824
825 "This is the four hundredth scene."
826
827 "This is the four hundred and first scene."
828
829 "This is the four hundred and second scene."
830
831 "This is the four hundred and third scene."
832
833 "This is the four hundred and fourth scene."
834
835 "This is the four hundred and fifth scene."
836
837 "This is the four hundred and sixth scene."
838
839 "This is the four hundred and seventh scene."
840
841 "This is the four hundred and eighth scene."
842
843 "This is the four hundred and ninth scene."
844
845 "This is the four hundred and tenth scene."
846
847 "This is the four hundred and eleventh scene."
848
849 "This is the four hundred and twelfth scene."
850
851 "This is the four hundred and thirteenth scene."
852
853 "This is the four hundred and fourteenth scene."
854
855 "This is the four hundred and fifteenth scene."
856
857 "This is the four hundred and sixteenth scene."
858
859 "This is the four hundred and seventeenth scene."
860
861 "This is the four hundred and eighteenth scene."
862
863 "This is the four hundred and nineteenth scene."
864
865 "This is the four hundred and twentieth scene."
866
867 "This is the four hundred and twenty-first scene."
868
869 "This is the four hundred and twenty-second scene."
870
871 "This is the four hundred and twenty-third scene."
872
873 "This is the four hundred and twenty-fourth scene."
874
875 "This is the four hundred and twenty-fifth scene."
876
877 "This is the four hundred and twenty-sixth scene."
878
879 "This is the four hundred and twenty-seventh scene."
880
881 "This is the four hundred and twenty-eighth scene."
882
883 "This is the four hundred and twenty-ninth scene."
884
885 "This is the four hundred and thirtieth scene."
886
887 "This is the four hundred and thirty-first scene."
888
889 "This is the four hundred and thirty-second scene."
890
891 "This is the four hundred and thirty-third scene."
892
893 "This is the four hundred and thirty-fourth scene."
894
895 "This is the four hundred and thirty-fifth scene."
896
897 "This is the four hundred and thirty-sixth scene."
898
899 "This is the four hundred and thirty-seventh scene."
900
901 "This is the four hundred and thirty-eighth scene."
902
903 "This is the four hundred and thirty-ninth scene."
904
905 "This is the four hundred and fortieth scene."
906
907 "This is the four hundred and forty-first scene."
908
909 "This is the four hundred and forty-second scene."
909

```

**Gambar 13.** script perintah identifikasi karakter, dan menjalankan game  
(Sumber: Yahya, 2025)

Selanjutnya adalah perintah untuk memunculkan karakter serta dialog, integrasi perintah memunculkan karakter sesuai dengan jenis karakter yang sebelumnya sudah di program untuk mengidentifikasi. Yang kemudian di bawah perintah tertulis dialog karakter yang akan dimunculkan secara bersamaan.

```

1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
```



### Pengujian (*Testing*)

Tahap uji dari perancangan game visual novel sebagai media pengenalan gangguan kecemasan pada gen z ini memiliki 2 tahapan, tahapan pertama adalah validasi ahli. Melibatkan seorang profesional dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai seberapa layak dan sesuainya karya yang telah dibuat dengan materi. Tahap pengujian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dengan penilaian menggunakan skala *likert*.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dengan indikator kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Indikator kelayakan

Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Setuju
51% - 75%	Setuju
26% - 50%	Cukup Setuju
0.00% - 25%	Tidak Setuju

Validator ahli yang diminta bantuan untuk validasi media terdapat 2 orang yaitu kak Ikhlal Abdul Fattah yang berprofesi sebagai game artist dan Production Designer di Studio pengembangan game agate, serta kak Fadhlil Hibatul Haqqi sebagai Game Programmer di Studio pengembangan game agate. Aspek penilaian media yang dinilai kak Ikhlal dan kak Fadhlil meliputi media dan visual seperti sistem, tampilan, dan kejelasan dalam penggambaran ilustrasi yang digunakan pada game visual novel ini mendapatkan nilai 92,5% dan 80% dengan kriteria sangat setuju bahwa game visual novel "My Anxiety" layak untuk dimainkan. Kemudian validator untuk menilai kesesuaian materi adalah Bu Ellyana Ilsan Eka Putri M.Psi yang merupakan dosen pengampu mata kuliah psikologi di Universitas Negeri Surabaya. Aspek penilaian materi meliputi kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan materi mendapatkan nilai 95% dengan kriteria sangat setuju dengan cakupan isi materi mengenai gangguan kecemasan yang sudah sesuai.

Tahapan selanjutnya adalah uji coba umum dengan target utama gen z yang berada dalam usia produktif dengan rentan umur 18-25 tahun. Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berupa Google Form yang berisikan beberapa pertanyaan terkait perancangan game visual novel. Uji coba umum dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari karya perancangan ini saat di uji coba langsung oleh gen z. Kuisisioner uji coba umum mendapatkan sebanyak 35 responden dengan hasil keseluruhan mencapai 99.8% berdasarkan uji validasi ahli dan uji coba umum dapat dinyatakan game visual novel berjudul "My Anxiety" layak digunakan sebagai media pengenalan gangguan kecemasan pada gen Z. oleh karena itu tahap pendistribusian sudah bisa dilakukan.

### Pendistribusian (*Distribution*)

Tahap penyebaran atau distribusi karya dilakukan setelah uji coba berhasil dan game dinyatakan siap digunakan oleh masyarakat umum. Game "My Anxiety" didistribusikan melalui situs web itch.io, yang merupakan platform untuk mengunggah, mendistribusikan, dan memainkan game secara bebas, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas.



**Gambar 18.** Barcode Game "My Anxiety"  
(Sumber: Yahya, 2025)

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan game visual novel "My Anxiety" berhasil menjadi media pengenalan gangguan kecemasan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi Z. Game ini memberikan gambaran mengenai ciri-ciri seseorang yang mengalami kecemasan dan dampaknya, dengan mempertimbangkan preferensi Gen Z yang lebih menyukai media interaktif dan naratif. Game ini juga didistribusikan melalui platform itch.io, yang memungkinkan akses bebas dan mudah, sehingga diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang gangguan kecemasan.

Game ini bisa menjadi langkah awal bagi pemain untuk memahami perasaan orang yang mengalami kecemasan, dan disarankan untuk mencari informasi tambahan melalui sumber lain agar pemahaman lebih mendalam. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji tema lain terkait kesehatan mental dan mengembangkan fitur interaktif tambahan, seperti memberi pemain kebebasan untuk menamai karakter atau membuat akhir alternatif. Peneliti juga dianjurkan untuk melakukan studi jangka panjang untuk mengevaluasi efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman tentang gangguan kecemasan, serta bekerja sama dengan psikolog agar konten yang disampaikan lebih akurat dan mendalam.

## REFERENSI

- Abdulah, A. Z., Suerni, T., & Nurochmah, E. (2023). Masalah Kesehatan Mental Generasi Z Di Rumah Sakit Jiwa. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(2), 267–272.
- Anggara, B., Masfufah, A. F., Sari, I. P., & Rahayu, L. (2024). *Menangani Tantangan Sosial dan Ekonomi di Era Gen Z*. 4.
- Asmarantika, R. A., Magnus Prestianta, A., & Evita, N. (2022). Pola konsumsi media digital dan berita online Gen Z Indonesia. *Jurnal Kajian Media*, 6(1), 34–44. <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ilkom/index>
- Bariah, S. H., & Pradina, D. (2024). Implementasi SDLC Model Prototype Pada Sistem Informasi Company Profile SMP PGRI Bungbulang Berbasis Website. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 85–97. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1030>
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–134.
- Desai, V., Gupta, A., Andersen, L., Ronnestrand, B., & Wong, M. (2021). Stress-Reducing Effects of Playing a Casual Video Game among Undergraduate Students. *Trends in Psychology*, 29(3), 563–579. <https://doi.org/10.1007/s43076-021-00062-6>
- Diwimuri, A., & Soebagyo, J. (2022). Perancangan Game Edukasi “Thinking Math” Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Matematis. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(1), 113–130. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i1.3916>
- Dupré, G. (2023). *Character Design in Animation: Definition, Process & Challenges*. CGWIRE Blog.

- <https://blog.cg-wire.com/character-design-animation/>
- Elistiana, K. M., & Baihaqi, W. M. (2023). Perancangan Aplikasi Tebak Gambar Untuk Anak Tunarungu. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 4(1), 11–17. <https://doi.org/10.37148/bios.v4i1.56>
- Evan Wijaya, A., Asmin, E., & B.E. Saptanno, L. (2023). Tingkat Depresi dan Ansietas Pada Usia Produktif. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 12(1), 150–156.
- Fattah Nasution, D. A. (2023). METODE PENELITIAN KUALITATIF. In D. H. M. Albina (Ed.), *Harva Creative* (Vol. 1). Harva Creative. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Hafidz, A. A., Deanda, T. R., Budiman, A., & Novel, V. (2023). Rancangan Game Design Visual Novel Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Kartu Pos Kepada Remaja Visual Novel Game Design Planning As an Effort for Introduce. 10(6), 9540–9557.
- Hafizalshah, M. H., Ghazali, A. S., & Sidek, S. N. im. (2024). Developing decision-making serious games using Ren'Py visual novel engine. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 14(5), 5458–5467. <https://doi.org/10.11591/ijece.v14i5.pp5458-5467>
- Handayani, E. S. (2022). Kesehatan Mental, Mental Hygiene. In A. R. Ridhani (Ed.), *Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin* (Vol. 1, Issue 1). Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin.
- Husaeni, F., & Fauzan, M. (2024). *Journal Artificial Intelligence , Multimedia , and Mobile Technology ( AI2MTEch ) Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Pembelajaran Budi Pekerti Berbasis Android dengan Metode GDLC. 01(01)*.
- Karisma, N., Wulandari, Y. E., & Putri, S. A. (2024). Pandangan Gen Z Terhadap Pemanfaatan Gaming Mobile Legends sebagai Peluang Sumber Penghasilan. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 2(6), 251–258. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i6.956>
- Kim, B.-S., & Kim, J. (2021). A Study on the Visual Elements of UI Design according to the Genre Characteristics of Game -Focus on Mobile Visual Novel Games-. *Journal of Next-Generation Convergence Information Services Technology*, 10(3), 269–277. <https://doi.org/10.29056/jncist.2021.06.04>
- Maidin, R. (2023). Conference e-Proceedings International Conference of Research on Language Education 2023. *Tahap Pengetahuan Guru Pelatih Mempengaruhi Kecepatan Pelaksanaan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (Kbat) Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Subjek Bahasa Melayu*, 643–651. <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/82014/>
- Malik, I., Putra, G. M., & Solihah, Y. A. (2024). Perancangan Konten Digital Komunitas Ilustrasi Corat-Coret Sebagai Media Promosi. 3, 218–230.
- Mujibah, S. N., & Faizah, I. N. (2023). Description of Future Anxiety on Generation Z. *Proceeding of International Conference on Psychology, Health and Humanity*, 1, 149–156. <https://proceeding.unisayogya.ac.id/index.php/ICPSYH2/article/view/127>
- Naratama, A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Game Visual Novel “Freshmen” sebagai Media Edukasi Etika Bermedia Sosial Sekolah Menengah Atas. *Nirmana*, 23(1), 32–39. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.1.32-39>
- Peo, S. (2019). *Visual Development of a Visual Novel Visual Storytelling in an Interactive Game*. South-Easter Finland University of Applied Sciences.
- Prasetyana, D. G. R., Astutik, I. R. I., & Eviyanti, A. (2024). Sistem Informasi Kependudukan Web untuk Desa Pasinan Lemahputih, Gresik. *Jurnal Teknoinfo*, 18(1), 284–295.
- Rasulong, I., Salam, R., Yusuf, M., Abdullah, I., Pembangunan, P. E., Makassar, U. M., Keperawatan, P., Syekh, U., Al, Y., Gowa, M., Manajemen, P., Makassar, U. M., Manajemen, P., Makassar, U. M., & Artikel, I. (2024). *Implikasi Kepribadian Gen Z Bagi Daya Saing Organisasi : Suatu Kajian Systematic Literature Review*. 13–21.
- Razrzan, M. A., Yuniarti, R., & Ilyas, R. (2024). *Desain Gim Edukasi Sejarah Bertemakan Visual Novel Petualangan Tentang Sri Baduga Maharaja Menggunakan Design Play Experience*. 404–409.
- Renpytom. (2024). *The Ren'Py Visual Novel Engine*. Ren'Py. <https://www.renpy.org/>

- Ricky, Muhammad Achsan, Y. (2022). Hubungan Kecemasan dengan Kecanduan Game Online pada Remaja ditinjau dari Jenis Kelamin. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Riska, H., & Khasanah, N. (2023). Herlina Riska, Nur Khasanah, 2023. *Faktor Yang Memengaruhi Fenomena Menunda Pernikahan Pada Generasi Z*, 2828–2809, 48–53.
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 11(1).
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 2(1).
- Sakitri, G. (2021). “Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!” *Forum Manajemen*, 35(2), 1–10.
- Sundara, A. K., Larasati, B., Meli, D. S., Wibowo, D. M., Utami, F. N., Maulina, S., Latifah, Y., & Gunarti, N. S. (2022). Review Article : Aromaterapi Sebagai Terapi Stres Dan Gangguan Kecemasan. *Jurnal Buana Farma*, 2(2), 78–84. <https://doi.org/10.36805/jbf.v2i2.396>
- Wahyuni, F., & Heryanto, N. Y. (2022). Mempengaruhi Emosi Penonton Melalui Penerapan Color Psychology Dalam Merancang Visual Adegan Film. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v2i1.5769>
- Wilson, D. R., & Cherney, K. (2023). *Effects of Anxiety on the Body*. Healthline. <https://www.healthline.com/health/anxiety/effects-on-body>