

**“LEVEL TERAKHIR”: GAME VISUAL NOVEL FOTOGRAFI
UNTUK EDUKASI DAMPAK KECANDUAN GAME
TERHADAP HUBUNGAN REMAJA DAN ORANG TUA**

SKRIPSI

MUHAMMAD RIZKI RAMADHAN

20210060077



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
SUKABUMI 2025**

**“LEVEL TERAKHIR”: GAME VISUAL NOVEL FOTOGRAFI
UNTUK EDUKASI DAMPAK KECANDUAN GAME
TERHADAP HUBUNGAN REMAJA DAN ORANG TUA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh gelar
Sarjana Desain (S.Ds) Di Program Studi Desain Komunikasi Visual*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
SUKABUMI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : "LEVEL TERAKHIR": GAME VISUAL NOVEL FOTOGRAFI
UNTUK EDUKASI DAMPAK KECANDUAN GAME
TERHADAP HUBUNGAN REMAJA DAN ORANG TUA

NAMA : MUHAMMAD RIZKI RAMADHAN

NIM : 20210060077

"Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasilkarya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain (S.Ds) saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekatpada gelar tersebut".

Sukabumi, 15 Agustus 2025



MUHAMMAD RIZKI RAMADHAN

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : “LEVEL TERAKHIR”: GAME VISUAL NOVEL FOTOGRAFI
UNTUK EDUKASI DAMPAK KECANDUAN GAME
TERHADAP HUBUNGAN REMAJA DAN ORANG TUA

NAMA : MUHAMMAD RIZKI RAMADHAN

NIM : 20210060077

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Agustus 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S.Ds).

Sukabumi, 15 Agustus 2025

Pembimbing I



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506

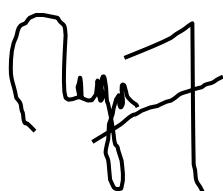
Pembimbing II



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN. 0416019501

Ketua Penguji



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

NIDN. 0430109501

Ketua Program Studi



Desain Komunikasi Visual.

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain

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

NIDN. 0402037401

ABSTRACT

Video games have come a long way since they were first created, growing from simple graphics into a huge industry that entertains millions of people. Today, video games are more than just fun. They can be used for storytelling, education, and even social connections. However, when teenagers play too much, they can become addicted, affecting their daily lives, school performance, and relationships. In the worst cases, video game addiction can cause problems between teenagers and their parents, leading to arguments and emotional distance. This study, "Final Level": A Photographic Visual Novel Game for Educating the Impact of Game Addiction on Teenagers' Relationships with Their Parents, aims to help teenagers understand the risks of video game addiction and how it can affect their family relationships.

To do this, the study uses a linear photography visual novel, which is a type of story-based game that combines real-life photos with storytelling and sound. The visual novel was created by collecting data on video game addiction in the Cicurug area, taking live-action photos using a digital camera, studying other visual novels for inspiration, and writing a meaningful story. By blending pictures, words, and sounds, this project creates an engaging and easy-to-understand way for teenagers to learn about the effects of video game addiction.

The story follows a teenager who is addicted to video games and struggles to connect with their parents. It shows their daily life, how their addiction affects them, and how they eventually work to overcome it. By telling a realistic and relatable story, this project hopes to make teenagers more aware of the dangers of too much gaming and encourage them to maintain a healthy balance in their lives.

Keywords: Video Game, Visual Novel, Teenager, Game Addiction, Education.

ABSTRAK

Video game telah berkembang dari hiburan sederhana menjadi industri besar yang memengaruhi banyak orang. Selain sebagai hiburan, *game* juga digunakan untuk bercerita dan edukasi. Namun, kecanduan *game* dapat berdampak buruk, terutama pada remaja, memengaruhi kehidupan sehari-hari, prestasi sekolah, dan hubungan dengan orang tua. Dalam kasus yang parah, kecanduan ini bisa menyebabkan konflik dan jarak emosional dalam keluarga. Penelitian ini, “Level Terakhir”: Game Visual Novel Fotografi untuk Edukasi Dampak Kecanduan Game terhadap Hubungan Remaja dan Orang Tua, bertujuan meningkatkan kesadaran tentang bahaya kecanduan *game* dan dampaknya pada hubungan keluarga.

Untuk mencapai tujuan ini, penelitian ini menggunakan *visual novel linear* berbasis fotografi, yaitu jenis cerita interaktif yang menggabungkan foto nyata, narasi, dan suara. *Visual novel* ini dibuat dengan mengumpulkan data terkait kecanduan *game* di wilayah Cicurug, mengambil foto menggunakan kamera digital, menganalisis *visual novel* lain sebagai referensi, serta menyusun naskah dan alur cerita yang bermakna. Dengan menggabungkan gambar, teks, dan suara, proyek ini menciptakan cara yang menarik dan mudah dipahami bagi remaja untuk belajar tentang dampak kecanduan *game*.

Kisah dalam *visual novel* ini mengikuti seorang remaja yang mengalami kecanduan *game* dan menghadapi kesulitan dalam berhubungan dengan orang tuanya. Ceritanya menggambarkan kehidupan sehari-hari sang remaja, bagaimana kecanduan *game* memengaruhi dirinya, serta bagaimana ia akhirnya berusaha untuk mengatasi kecanduannya. Dengan menyajikan cerita yang realistik dan relevan, proyek ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja akan bahaya bermain *game* secara berlebihan dan mendorong mereka untuk menjaga keseimbangan dalam hidup.

Kata Kunci: *Video Game, Visual Novel, Remaja, Kecanduan Game, Edukasi.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi yang berjudul “LEVEL TERAKHIR”: GAME VISUAL NOVEL FOTOGRAFI UNTUK EDUKASI DAMPAK KECANDUAN GAME TERHADAP HUBUNGAN REMAJA DAN ORANG TUA. Penyusunan skripsi ini dibuat dengan maksud unuk memenuhi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Desain pada program studi SI Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Dr. Kurniawan, ST.,M.Si.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Anggy Praditha J., S.Pd., M.T.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds.
6. Dosen Pengaji I, Bapak Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn.
7. Dosen Pengaji II, Bapak Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds.
8. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
9. Orang tua dan keluarga yang telah mendukung saya dari awal kuliah hingga akhir dari penyelesaian skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

MUHAMMAD RIZKI RAMADHAN

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Rizki Ramadhan
NIM : 20210060077
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

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

“LEVEL TERAKHIR”: GAME VISUAL NOVEL FOTOGRAFI UNTUK EDUKASI DAMPAK KECANDUAN GAME TERHADAP HUBUNGAN REMAJA DAN ORANG TUA.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 15 Agustus 2025



(Muhammad Rizki Ramadhan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I	
PERNYATAAN PENULIS.....	II	
PENGESAHAN SKRIPSI.....	III	
<i>ABSTRACT.....</i>	IV	
ABSTRAK.....	V	
KATA PENGANTAR	VI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	VIII	
DAFTAR ISI	Nusa Putra UNIVERSITY 2002 ALMA DEUS, PARENTIUM, CONCERTA	IX
DAFTAR TABEL.....	XI	
DAFTAR BAGAN	XII	
DAFTAR GAMBAR	XIII	
BAB I PENDAHULUAN	1	
1.1. Latar Belakang	1	
1.2. Rumusan Masalah.....	4	
1.3. Batasan Masalah.....	4	
1.4. Tujuan Penelitian	5	
1.5. Manfaat Penelitian	6	
1.6. Kerangka Penelitian.....	8	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9	
2.1. Landasan Teori	9	
2.2. Kerangka Teori	16	

2.3. Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	20
3.1. Metode Penelitian	20
3.2. Metode Pengumpulan Data	20
3.3. Metode Analisis Data	23
3.4. Objek Perancangan	28
3.5. Metode dan Konsep Perancangan.....	30
3.6. Alat dan Bahan Yang Digunakan	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Hasil Perancangan dan Pembahasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Hasil Angket.....	25
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	56
Tabel 4.2 Latar	60
Tabel 4.3 Karakter	61



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	8
Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Game Visual Novel Steins Gate</i>	37
Gambar 3.2 <i>UI Steins Gate</i>	37
Gambar 3.3 Contoh Latar Sekolah.....	38
Gambar 3.4 Palet Warna.....	38
Gambar 3.5 <i>Font Mina</i>	39
Gambar 3.6 Komputer.....	40
Gambar 3.7 Kamera <i>DSLR</i>	40
Gambar 3.8 Kartu Memori	41
Gambar 3.9 <i>Handphone</i>	41
Gambar 3.10 Seragam Sekolah.....	42
Gambar 3.11 <i>Adobe Photoshop</i>	42
Gambar 3.12 <i>TyranoBuilder</i>	43
Gambar 3.13 <i>Microsoft Word</i>	43
Gambar 4.1 Proses Pengambilan Foto Karakter	56
Gambar 4.2 Pengolahan Foto Karakter	62
Gambar 4.3 Contoh <i>Sprite</i> Karakter Rizki	63
Gambar 4.4 Pengolahan Foto Latar	63
Gambar 4.5 Perancangan Antarmuka	64
Gambar 4.6 Aset Antarmuka	65
Gambar 4.7 <i>TyranoBuilder</i>	65

Gambar 4.8 Fitur <i>Nodes</i> pada <i>TyranoBuilder</i>	67
Gambar 4.9 Fitur <i>Export</i> pada <i>TyranoBuilder</i>	68
Gambar 4.10 <i>itch.io</i>	69
Gambar 4.11 Hasil Akhir <i>Game</i>	70



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game adalah permainan yang dimainkan di perangkat elektronik seperti komputer, konsol, atau ponsel. Sejak pertama kali dibuat pada tahun 1950-an, *video game* terus berkembang, dari permainan sederhana seperti Pong hingga dunia virtual yang luas dan kompleks seperti dalam MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) (Haltev.id). Saat ini, *video game* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga memiliki banyak manfaat, seperti melatih kreativitas, strategi, dan kerja sama, terutama melalui permainan edukatif dan berbasis simulasi (Almaata.ac.id). Namun, di sisi lain, jika dimainkan secara berlebihan, *video game* bisa berdampak buruk, terutama bagi anak muda. Kecanduan *video game* dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, gangguan tidur, hingga masalah dalam hubungan sosial dengan keluarga dan teman (Honestdocs.id).

Salah satu dampak negatif dari *video game* adalah kecanduan. Saat seseorang terlalu sering bermain, mereka bisa lupa waktu dan mengabaikan hal-hal penting, seperti belajar, bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan keluarga. Masalah ini banyak terjadi pada remaja, karena mereka lebih mudah terbawa suasana dalam permainan. Sebuah penelitian menemukan bahwa 69,3% remaja mengalami kecanduan *game online* yang tidak terkontrol. Hasil penelitian menunjukkan hampir seluruh responden merupakan laki-laki (87,1%) dengan durasi waktu ≤ 3 jam/hari atau ≤ 21 jam/minggu untuk bermain *game online*. Hampir setengahnya mengalami adiksi ditingkat ringan (49,8%) dan sebagian kecil ditingkat berat (10,8%) (Surbakti, Rafiyah, & Setiawan, 2022). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) pemanfaatan internet untuk bermain *game* di Indonesia yaitu sebesar 54,13%. Data tersebut menunjukkan angka pemanfaatan internet untuk bermain *game* di Indonesia cukup tinggi. Di Jawa Barat, sepanjang tahun 2020, sebanyak 104 anak harus menjalani perawatan di Rumah

Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat akibat kecanduan *gadget* dan *game online*, dan pada Januari-Februari 2021, ditemukan 14 kasus serupa (Saputra, 2021).

Kasus kecanduan game di Sukabumi telah menjadi perhatian serius dalam beberapa tahun terakhir. Data dari Lembaga Konsultasi Kesejahteraan Keluarga (LK3) Kota Sukabumi mencatat bahwa antara Oktober 2018 hingga November 2019, sebanyak 38 anak usia SD hingga SMA mengalami kecanduan game online. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga mengganggu perkembangan emosi dan sosial anak-anak (Indiraphasa, 2023).

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organization (WHO)* menetapkan adiksi *game* atau *game disorders* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa adiksi bermain *game* dapat menjadi salah satu masalah nasional yang berdampak buruk terhadap kesehatan mental remaja jika tidak ditangani dengan segera. Jika tidak dikendalikan, kecanduan *game* bisa merusak hubungan dengan orang tua dan membuat remaja semakin tertutup dari dunia nyata.

Remaja didefinisikan sebagai individu yang sedang berada dalam fase transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yaitu rentang usia 10 hingga 24 tahun (*World Health Organization*, 2022). Pada fase ini, akan terjadi beberapa perubahan besar selain perkembangan pada fisik (Pratama & Puspita Sari, 2021). Perubahan yang terjadi pada fisik maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan tantangan hidup yang ada di hadapannya (Latifah et al., 2023). Orang tua memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan psikososial remaja. Dukungan fisik dan emosional dari orang tua dapat membantu remaja mengatasi tantangan dan mencapai kesejahteraan psikososial (Aulia & Nasution, 2022). Hubungan yang baik antara remaja dan orang tua sangat penting, karena dukungan keluarga membantu remaja melewati masa sulit dan mencapai perkembangan psikososial yang optimal.

Banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa remaja rentan terhadap adiksi *game*. Masa remaja merupakan masa pencarian identitas diri, yang mana dalam hal ini remaja menjadikan *game* sebagai tempat pelarian. Banyak cara

telah dilakukan untuk menyebarkan kesadaran tentang bahaya kecanduan *game*, seperti kampanye sosial dan iklan layanan masyarakat. Sebelumnya, telah ada penelitian yang merancang video iklan layanan masyarakat yang menampilkan visual remaja kecanduan *game online* pada *smartphone* sebagai upaya meningkatkan kesadaran pengguna *smartphone* bagi remaja usia 12-15 tahun. Namun, pendekatan ini sering kurang menarik bagi remaja (Wijaya, 2020). Oleh karena itu, cara yang lebih efektif adalah menggunakan media yang mereka sukai, yaitu *video game* itu sendiri. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti permainan *ludo*, efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa sekolah dasar dalam pencegahan adiksi *video game* (Indah, 2016).

Salah satu jenis *game* yang cocok untuk menyampaikan pesan adalah *visual novel*, yaitu *game* berbasis cerita yang menggabungkan teks, gambar, dan suara untuk memberikan pengalaman yang lebih imersif. Hasil analisis menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game* kekerasan, seperti *Call of Duty (first-person shooter)*, *Mortal Kombat* (perkelahian), atau *Grand Theft Auto* (aksi dan kejahatan), selama beberapa tahun mengalami peningkatan agresi selama studi. Sebaliknya, remaja yang bermain *game* bukan kekerasan, seperti *The Sims* (simulasi kehidupan), *Minecraft* (petualangan dan kreativitas), atau *Civilization* (strategi), tidak terbukti mengalami peningkatan agresi (Willoughby, Adachi, & Good, 2011). Hal ini menunjukkan beberapa *game* dapat memberikan efek negatif dan tidak sedikit pula *game* yang dapat memberikan efek positif. Dengan demikian, *game* memiliki efek positif yang dapat di manfaatkan untuk memberikan lebih banyak manfaat bagi para penggunanya.

Visual novel memiliki keunikan dibandingkan dengan bentuk media lain karena menawarkan kombinasi antara teks, suara, dan gambar untuk menciptakan keterlibatan emosional yang lebih mendalam bagi pemain (Matsui, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode perancangan *visual novel* yang menceritakan kehidupan seorang remaja yang kecanduan *game*, sehingga diharapkan pesan ini bisa lebih mudah diterima. Melalui cerita yang dekat dengan

kehidupan mereka, remaja dapat memahami dampak kecanduan *game* dan belajar menjaga keseimbangan dalam hidup mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang, penyampaian pesan dan kesadaran terhadap kecanduan *game* masih kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kecenderungan remaja yang mengalami kecanduan *game* untuk menutup diri secara sosial. Mereka umumnya tidak tertarik dengan kampanye, iklan layanan masyarakat, seminar, atau kegiatan organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan dampak kecanduan *game*. Bahkan, remaja yang tidak tertutup secara sosial pun cenderung kurang memperhatikan hal-hal yang tidak menarik bagi mereka.

Selain itu, metode penyampaian yang digunakan dalam kampanye atau sosialisasi sering kali kurang relevan dengan situasi yang dihadapi remaja dalam kehidupan nyata. Akibatnya, pesan yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami atau diterima dengan baik oleh target audiens. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih efektif dan menarik, yang dapat membuat remaja merasa lebih terhubung dengan pesan yang ingin disampaikan.

1. Bagaimana cara menyampaikan pesan tentang bahaya kecanduan *game* secara efektif kepada remaja?
2. Bagaimana proses perancangan desain dalam pembuatan *game visual novel* berbasis fotografi sebagai media edukasi?
3. Bagaimana *visual novel* dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak kecanduan *game* pada hubungan mereka dengan orang tua?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang terbatas pada perancangan fotografi *visual novel linear* yang mengangkat tema tentang seorang remaja yang mengalami kecanduan *game*. Fokus utama dari penelitian ini adalah:

1. Topik cerita terbatas pada pengalaman seorang remaja yang kecanduan *game* dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, terutama hubungannya dengan orang tua.
2. Tujuan utama dari *visual novel* ini adalah memberikan edukasi dan meningkatkan kesadaran kepada generasi muda mengenai dampak negatif kecanduan *game*.
3. Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dari daerah Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi.
4. Metode perancangan menggunakan pendekatan fotografi sebagai ilustrasi utama, dikombinasikan dengan narasi dan suara untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif.
5. Cakupan penelitian difokuskan pada pembuatan cerita, desain visual, serta pengolahan fotografi untuk mendukung penyampaian pesan.
6. Target audiens dari *visual novel* ini adalah remaja, khususnya mereka yang rentan terhadap kecanduan *game*.
7. Produk akhir dari penelitian ini berupa *game visual novel* berbasis fotografi yang menyajikan kisah kehidupan seorang remaja yang kecanduan *game*. *Game visual novel* ini tidak mencakup animasi, video interaktif, atau bentuk multimedia lainnya di luar konsep *visual novel* dan fotografi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi serta meningkatkan kesadaran mengenai dampak buruk yang dapat ditimbulkan oleh kecanduan *game*, terutama terhadap hubungan keluarga. Selain itu, penelitian ini juga menjelaskan proses perancangan *game visual novel* berbasis fotografi dengan tema cerita yang relevan dengan kehidupan nyata seorang remaja yang mengalami kecanduan *game*. Dengan menggunakan kombinasi teks, gambar, dan suara, *visual novel* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik bagi remaja. Melalui pendekatan berbasis cerita, penelitian ini berusaha menciptakan pengalaman interaktif yang dapat membantu remaja memahami dampak kecanduan *game* dengan lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk

menyediakan alternatif edukasi yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional, seperti kampanye atau iklan layanan masyarakat, dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan minat remaja.

1. Memberikan edukasi dan meningkatkan kesadaran mengenai dampak buruk kecanduan *game*, khususnya terhadap hubungan keluarga.
2. Menjelaskan proses perancangan *game visual novel* berbasis fotografi dengan tema yang relevan dengan kehidupan nyata seorang remaja yang kecanduan *game*.
3. Mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi remaja dengan menggunakan kombinasi teks, gambar, dan suara dalam format *visual novel*.
4. Menciptakan pengalaman interaktif yang membantu remaja memahami dampak kecanduan *game* melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka.
5. Menyediakan alternatif edukasi yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional, dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan minat remaja.

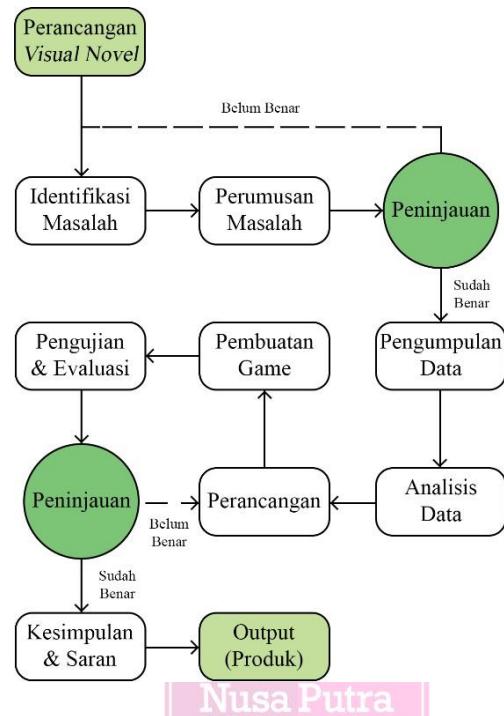
1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kesadaran dan edukasi mengenai dampak kecanduan *game*, terutama pada hubungan antara remaja dan orang tua. Dengan menggunakan pendekatan *visual novel* berbasis fotografi, penelitian ini berupaya menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembang *game* edukatif dan akademisi yang tertarik dalam kajian terkait kecanduan *game* dan dampaknya terhadap kehidupan sosial.

1. Manfaat bagi Remaja
 - a. Memberikan pemahaman mengenai bahaya kecanduan *game* dan dampaknya terhadap kehidupan sosial serta hubungan dengan keluarga.
 - b. Menawarkan media edukasi yang lebih menarik melalui pendekatan teks, gambar, dan suara dalam *visual novel*.

- c. Mendorong remaja untuk lebih bijak dalam mengatur waktu bermain *game* agar tidak berdampak negatif pada kehidupan mereka.
- 2. Manfaat bagi Pendidikan dan Akademisi
 - a. Menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang edukasi berbasis *game* dan teknologi interaktif.
 - b. Menginspirasi metode baru dalam penyampaian pesan edukatif melalui *visual novel* sebagai media pembelajaran.
 - c. Memberikan wawasan tentang bagaimana narasi dan visual dapat digunakan dalam pembuatan media edukatif yang efektif.
 - d. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional seperti kampanye atau seminar.
- 3. Manfaat bagi Pengembang *Game* Edukatif
 - a. Menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang edukasi berbasis *game* dan teknologi interaktif.
 - b. Kesempatan untuk memperkenalkan genre *game* berbasis *visual novel* pada kalangan generasi muda.
 - c. Menginspirasi metode baru dalam penyampaian pesan edukatif melalui *visual novel* sebagai media pembelajaran.
 - d. Memberikan wawasan tentang bagaimana narasi dan visual dapat digunakan dalam pembuatan media edukatif yang efektif.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kerangka penelitian ini menggambarkan proses perancangan *game* visual novel linier berbasis fotografi sebagai media edukasi dampak kecanduan *game* terhadap hubungan remaja dan orang tua. Penelitian dimulai dari identifikasi dan perumusan masalah, yang kemudian ditinjau untuk memastikan arah penelitian sudah tepat. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data melalui angket, dokumentasi, dan studi referensi visual, dengan fokus wilayah di Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi.

Data yang diperoleh dianalisis untuk menjadi dasar perancangan cerita, karakter, latar fotografi, dan elemen *audio*. Setelah itu, dilakukan pembuatan prototipe *game* yang kemudian diuji kepada remaja sebagai target pengguna. Berdasarkan hasil pengujian, dilakukan peninjauan ulang. Jika sudah sesuai, penelitian ditutup dengan penyusunan kesimpulan dan saran. Hasil akhir dari proses ini adalah sebuah produk media edukatif berbentuk *game visual novel* yang komunikatif dan relevan secara emosional bagi remaja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* “Level Terakhir” sebagai media edukasi tentang dampak kecanduan *game* terhadap hubungan remaja dan orang tua telah berhasil memenuhi tujuan awal penelitian ini. *Game* ini mampu memberikan edukasi serta meningkatkan kesadaran pemain, khususnya remaja, mengenai konsekuensi negatif dari kecanduan *game* terhadap hubungan sosial dan keluarga.

Perancangan *game visual novel* berbasis fotografi ini juga telah berhasil mengangkat tema yang relevan dengan kehidupan nyata, dengan menampilkan cerita yang dekat dengan pengalaman remaja masa kini. Penggabungan elemen visual, teks, dan *audio* terbukti mampu menciptakan pengalaman bermain yang imersif sekaligus mendidik.

Hasil perancangan telah berhasil menghasilkan sebuah *game visual novel* yang dapat dimainkan dengan mudah melalui perangkat *handphone* maupun komputer/laptop, menggunakan platform distribusi *itch.io*. Level Terakhir menawarkan alur cerita yang menarik dan emosional, mengisahkan seorang remaja yang mengalami kecanduan *game* dan berusaha memperbaiki dirinya serta hubungannya dengan keluarga.

Secara keseluruhan, *game* ini mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik bagi remaja. Melalui pendekatan interaktif dan naratif, Level Terakhir tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang kuat mengenai pentingnya keseimbangan dalam bermain *game* dan menjaga hubungan dengan keluarga.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil umpan balik dari responden, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap *game* “Level Terakhir.” Salah satu saran

utama adalah meningkatkan aspek *audio*, terutama dalam penggunaan *backsound* yang lebih menggambarkan suasana agar cerita terasa lebih hidup dan emosional. Selain itu, penggunaan kalimat imperatif atau penekanan secara verbal juga disarankan agar pesan moral dalam cerita bisa lebih mengena. Beberapa responden juga mengusulkan penambahan narasi suara untuk memperkuat penghayatan terhadap cerita yang disampaikan. Dari sisi visual, saran yang muncul meliputi penambahan ekspresi karakter, *motion*, serta memperbanyak variasi visual agar pengalaman bermain menjadi lebih imersif dan menarik.

Tidak hanya itu, responden juga menginginkan peningkatan dalam aspek interaktivitas, karena beberapa menyebut bahwa *game* ini masih terasa seperti *webcomic* atau *cutscene* pasif. Dengan menambahkan pilihan interaktif atau percabangan cerita, pengalaman pemain dapat menjadi lebih personal dan dinamis. Selain itu, cerita yang lebih panjang dan pengembangan alur yang lebih kompleks juga menjadi harapan agar pemain bisa lebih tenggelam dalam kisahnya. Secara umum, para responden mengapresiasi pesan edukatif yang sudah disampaikan dengan baik, namun berharap *game* ini terus dikembangkan agar semakin kuat sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk lebih mendalami aspek teknis pengembangan *game visual novel*, seperti sistem percabangan cerita, penggunaan *voice over*, dan peningkatan kualitas visual agar hasil akhir semakin menarik dan interaktif. Selain itu, pengujian bisa dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang atau dengan jumlah responden yang lebih beragam untuk mendapatkan data yang lebih representatif. Peneliti juga dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan versi lanjutan dari *game* ini dengan cerita baru yang masih mengangkat isu-isu remaja lainnya sebagai bentuk kesinambungan edukasi melalui media interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Baumrind, D. (1991). *The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use*. *The Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95.
- Cavallaro, D. (2019). *Anime and Memory: Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives*. McFarland & Company.
- Daradjat, Z. (2012). *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Duhigg, C. (2012). *The Power of Habit: Why We Do What We Do in Life and Business*. New York: Random House.
- Entertainment Software Association. (2020). *Essential Facts About the Video Game Industry*. [Online] <https://www.theesa.com>
- Freeman, M. (2007). *The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos*. Oxford: Focal Press.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
- Hunter, F., Biver, S., & Fuqua, P. (2012). *Light: Science and Magic: An Introduction to Photographic Lighting* (4th ed.). Oxford: Focal Press.
- Juliani, R., & Wulandari, D. (2022). Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Remaja di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 14(1), 45–56.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311.
- Lupton, E. (2019). *Design Is Storytelling*. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. MIT Press.
- McCloud, S. (2018). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperbacks.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2021). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 178(7), 567–573.
- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (16th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sarfika, R., Maulana, H., & Kartika, D. (2023). The Role of Family in Preventing Game Addiction Among Adolescents. *Journal of Social and Family Psychology*, 8(2), 120–130.
- Schwarz, M. (2020). The emergence of visual novel genres in digital storytelling. *New Media & Society*, 22(5), 873–891.
- Tahirah, S., Ramadhani, I., & Fadillah, L. (2024). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak di Era Digital. *Jurnal Psikologi Keluarga*, 11(1), 32–40.
- Tomita, H., Kato, S., & Yamamoto, Y. (2020). Narrative immersion and empathy in visual novels: A comparison with traditional fiction. *Game Studies Journal*, 20(3), 45–62.
- Wells, L. (2015). *Photography: A Critical Introduction* (5th ed.). London: Routledge.
- World Health Organization. (2022). Adolescent health.
<https://www.who.int/health-topics/adolescent-health>