

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME SEBAGAI ALAT INTERVENSI
BERLEBIHNYA MEMENDAM EMOSI PADA REMAJA



LAURENSIA PRISKA DYAHAYU

20.L1.0035

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME SEBAGAI ALAT INTERVENSI
BERLEBIHNYA MEMENDAM EMOSI PADA REMAJA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



LAURENSIA PRISKA DYAHAYU

20.L1.0035

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2024

ABSTRAK

Perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk menjadi alat intervensi mengatasi peningkatan jumlah depresi pada remaja, dengan menawarkan solusi kreatif yang murah dan mudah diakses. Pada tahun 2022, kesehatan mental yang memburuk dapat menyebabkan kesulitan dalam regulasi emosi dan mengakibatkan masalah emosional, perilaku, dan sosial. Dengan regulasi emosi dan kesehatan mental yang memburuk, remaja dapat mengalami depresi dan melakukan self-injury.

Perancangan visual game ini menggunakan metode ADDIE yang bersifat gamifikasi dengan mempertimbangkan prinsip dan teori Desain Komunikasi Visual (DKV), serta data-data dari jurnal dan umpan balik pengguna.

Elemen visual diterima dengan baik oleh pengguna dan menunjukkan potensi penggunaan game sebagai alat intervensi masalah kesehatan mental yang mudah diakses.

Kata kunci:

Intervensi Kesehatan Mental, Depresi Remaja, Regulasi Emosi, Gamifikasi, ADDIE