

**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