



Perancangan Visual Novel Kampanye Edukasi Khasiat Teh Herbal untuk Remaja Putri

Audrey Lia Wardhani ^{a,1*}, Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., MT. ^{b,2}, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. ^{c,3}

^{a, b, c} Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

¹ liawardhani@isi.ac.id; ² mfaizalr@isi.ac.id; ³ vinc.andi.haryanto@gmail.com

* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Menjadi cantik merupakan impian semua wanita tidak terkecuali remaja putri. Namun banyak keterbatasan yang dimiliki oleh remaja malah mengantarkan mereka pada solusi yang memiliki efek negatif. Teh herbal menjadi salah satu opsi solusi yang tidak memiliki efek negatif, sebab tidak meninggalkan efek ketergantungan dan harga yang lebih terjangkau. Untuk menyampaikan pesan ini, visual novel dipilih sebagai media untuk mengedukasi remaja-remaja ini, terutama dengan maraknya *game* otome di kalangan remaja putri pada era ini, dengan cerita yang menarik secara narasi dan karakter yang menarik secara visual bagi demografis remaja putri. Metode analisis yang digunakan pada perancangan visual novel ini adalah 5W + 1H. Visual novel akan menceritakan tentang kehidupan remaja putri dan keluh kesah yang mereka rasakan terkait kesehatan dan kecantikan mereka.

Visual Novel as A Campaign for Health Benefits of Herbal Tea to Teenage Girls

Having a beautiful appearance is a dream of all women, not excluding teenage girls. But, with all the limitation that a teenager has, it more often than not lead them to a solution that comes with negative side effects. Herbal tea is one of the solutions to female beauty that doesn't come with a negative effect, the reason being it will not leave any addictive effects and more light on the price. To spread this message, visual novel is chosen as a media for educating these teenage girls, especially with how otome games are one of the trending genre of games among the teenage girl demographic, with interesting story driven narrative and visually appealing character. The analysis method that is being used for this project is 5W + 1H. The visual novel will tell a story about the life of some teenage girls and their struggles regarding their health and beauty

Kata kunci

Visual Novel
Teh
Herbal
Game Edukasi
Khasiat

Keywords

Visual Novel Tea
Herbs
Educational Game
Benefit

1. Pendahuluan

Remaja putri pada umumnya memiliki dorongan besar untuk ingin terlihat cantik seperti standar kecantikan yang kulitnya putih mulus dan langsing. Namun untuk mencapai standar kecantikan diperlukan biaya yang mahal, harga *skincare* yang tidak murah tentu tidak dapat dijangkau oleh sebagian besar remaja putri, selain itu tidak semua *skincare* bagus untuk kulit remaja putri yang masih muda. Kemudian iklan-iklan mengenai pil pelangsing badan, krim pemutih instan dan sebagainya menjadi sangat marak di media sosial, produk-produk ini tentu berbahaya jika dikonsumsi dalam jangka panjang, belum lagi obat-obatan ini biasanya mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi tubuh.

Teh herbal berbeda dengan teh yang umum dikenal di masyarakat Indonesia. Teh herbal biasanya lebih banyak menggunakan seduhan bahan-bahan herbal seperti ginseng, bunga-bunga dan sebagainya. Teh herbal memiliki banyak manfaat dan khasiat seperti teh hijau yang memiliki manfaat untuk diet, teh chamomile yang bermanfaat untuk rileksasi dan kecantikan, juga teh rosella yang mampu mengatasi nyeri haid. Selain itu banyak teh herbal lain yang memiliki banyak manfaat untuk kesehatan. Banyak pula *tea blend* yang disediakan oleh *tea artisan* dengan tujuan membantu masalah kesehatan tertentu seperti mual, pusing, bahkan rematik.

Teh herbal merupakan salah satu alternatif solusi untuk permasalahan remaja yang tidak memiliki efek negatif jika dikonsumsi dalam jangka panjang juga harganya cukup terjangkau untuk remaja. Namun teh herbal memiliki citra yang kuno sedangkan remaja lebih menyukai sesuatu yang gaul dan kekinian sehingga manfaat teh herbal kurang dikenal oleh remaja. Beberapa usaha untuk memperkenalkan teh herbal sudah mulai dilakukan salah satunya dengan video tiktok juga dengan workshop tetapi belum efektif untuk menyebarkan informasi mengenai manfaat teh herbal. Media lain dibutuhkan untuk memberikan informasi pada remaja dengan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh remaja.

Di era digitalisasi, novel atau *storytelling* berkembang menjadi berbagai hal, salah satunya menjadi visual novel. Visual novel merupakan *game* berbasis teks dengan ilustrasi baik statis maupun dinamis. Dengan menggunakan *storytelling* interaktif, *player* memiliki kuasa untuk menentukan *ending* dari jalan cerita. Umumnya visual novel memiliki beberapa cabang *ending* (Millah, 2022). Visual novel sama seperti *game* lainnya, memiliki *fanbase player* tersendiri yang lumayan besar seiring dengan dimudahkannya akses *platform* untuk bermain *game*.

Setelah meninjau hal di atas kemudian terpikirkan untuk membuat media kampanye yang menarik untuk mengedukasi remaja mengenai khasiat teh herbal atau teh herbal agar lebih banyak orang yang mengetahui khasiat teh herbal bukan hanya sekedar pelepas dahaga saja. Media *game* visual novel dapat menjadi sarana promosi yang menyenangkan untuk menyampaikan manfaat mengenai teh herbal terutama pada remaja putri. Dengan tahapan awal yaitu sebagai rancangan untuk menjadi panduan bagi *game dev* mewujudkan *game* tersebut. Perancangan ini akan dimulai akhir 2022 dengan prototype *game* visual novel hingga pada prolog.

Di Indonesia, ada standar kecantikan yang dimiliki baik secara sadar maupun tidak sadar oleh masyarakat Indonesia. Standar kecantikan itu diantaranya meliputi kulit putih yang mulus, rambut yang lebat panjang yang lurus serta badan yang langsing. Banyak orang yang menilai orang lain dari penampilannya, makanya orang-orang yang memiliki aspek-aspek standar kecantikan di Indonesia biasanya lebih lancar hidupnya, banyak diperlakukan *beauty privilege*. Beberapa survei ilmiah menunjukkan jika keberadaan seseorang akan lebih bisa diterima di lingkungan sosialnya jika ia berpenampilan menarik dan mempengaruhi kualitas hidup menjadi lebih baik (Laila, 2022). Beberapa selebriti yang memiliki *beauty privilege* kadang dapat terbebas dari sanksi sosial masyarakat ketika melakukan tindakan kriminal bahkan banyak yang membela walau kejahatan yang dilakukan sudah terkuak ke muka publik.

Tuntutan untuk selalu sehat dan berpenampilan menarik di tengah kesibukan remaja putri yang sangat padat tentu saja membuat banyak remaja putri kesulitan. Tidak adanya waktu untuk beraktivitas selain di hari Sabtu dan Minggu karena kegiatan sekolah yang menyibukkan mereka dari pagi sampai sore saat *weekdays* membuat remaja jadi malas untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat seperti olahraga. Selain karena tidak adanya waktu juga remaja lebih menyukai menghabiskan waktu dengan *gadget* mereka di hari libur (Rama, 2021). Hal ini membuat mereka lebih menyukai solusi instan untuk menjaga kesehatan dan kecantikan seperti mengonsumsi obat-obatan seperti pil pelangsing atau pemutih kulit yang jika dikonsumsi dalam jangka panjang dapat menimbulkan masalah-masalah lain dan jika dosisnya tidak tepat dapat menyebabkan overdosis. Selain harus dengan dosis yang pas dan tidak digunakan secara terus menerus, obat-obatan juga membutuhkan biaya yang tidak

sedikit. Peneliti Johns Hopkins mengatakan jika mengkonsumsi vitamin tidak menurunkan resiko penyakit kronis, malah jika dikonsumsi berlebihan beberapa jenis obat multivitamin akan menjadi racun untuk tubuh. Johns menyarankan untuk mendapatkan vitamin dari sumber aslinya terlebih dahulu daripada melalui obat-obatan jika tidak memiliki pantangan atau alergi (Mia, 2021).

Teh herbal memiliki banyak jenis dan banyak manfaat, walau dinamai teh tetapi teh herbal juga melingkupi seduhan tumbuhan lain seperti bunga, rempah, daun dan akar. Teh herbal ini memiliki banyak manfaat untuk kesehatan diantaranya seperti teh hijau, teh oolong dan teh hibiscus yang berkhasiat menurunkan berat badan (Arindya, 2022). Selain itu juga banyak manfaat untuk merawat kulit seperti teh peppermint yang membantu mengurangi redness yang disebabkan jerawat, teh dandelion yang meningkatkan pertumbuhan rambut dan teh mawar yang mampu melawan penuaan dini karena memiliki kandungan vitamin A, B3, C dan E yang terkandung di dalamnya (Mutia 2022). Ditinjau dari artikel-artikel di atas, teh herbal dapat menjadi solusi alternatif bagi remaja putri yang ingin diet atau kulit yang sehat tanpa harus mengeluarkan uang dan waktu. Melihat tanggal artikel yang terbit cukup baru yaitu tahun 2022, teh herbal kini mulai lumayan dilirik manfaatnya oleh masyarakat, namun mayoritas hanya sebatas pada kalangan orang dewasa saja karena media informasi yang kurang menarik untuk remaja putri.

Pada tahun 2020, mahasiswa UIN Walisongo Semarang melakukan kampanye usaha pencegahan COVID-19 dengan membuat minuman herbal. Minuman herbal dipilih karena harga bahan baku yang murah dan mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk upaya pengurangan konsumsi obat-obatan kimia. Kampanye tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kecintaan dan kesadaran masyarakat terhadap herbal rempah di Indonesia yang kaya akan manfaat (Admin, 2020).

Penelitian mengenai khasiat teh bunga rosella untuk mengatasi dismenore pada remaja putri pernah dilakukan oleh Muflih dan Rizki sebagai bentuk pengabdian. Kalangan remaja putri cenderung menganggap remeh *dismenore* (nyeri haid) karena membahas permasalahan reproduksi terkesan tabu untuk dilakukan padahal permasalahan ini jika dibiarkan secara jangka panjang dapat menyebabkan masalah kesehatan reproduksi yang lebih serius (Muflih, 2018). Penelitian ini terfokus pada pemanfaatan seduhan teh bunga rosella dan dibatasi pada permasalahan nyeri haid yang sering dialami remaja putri. Walau begitu, pemanfaatan teh bunga rosella juga dibahas secara singkat seperti sebagai antibiotik, aprosidiak, sedativ, diuretic, pelarut dan tonic (Chumsri, 2008).

2. Metode

2.1. Perancangan Desain

Teh herbal adalah bahan yang sering kali dimasukkan ke dalam bahan pembuatan *skincare* atau kosmetik, banyak brand yang menggunakan rempah selain untuk minuman juga menjadi produk *skincare* salah satu rempah yang sering digunakan adalah teh hijau. Teh hijau dipercaya dapat membantu mengatasi jerawat, meredakan redness di kulit juga mencegah penuaan dini (Meydiana, 2021). Salah satu brand lokal yang menggunakan teh hijau sebagai bahan produk mereka adalah Emina. Emina memiliki produk *facemask* dengan memberi nama varian ini Green Tea Latte, kemasannya pun dibuat dengan nuansa warna hijau khas daun teh. Selain Emina, beberapa brand juga memiliki produk dengan bahan dasar *greentea* seperti Innesfree yang memiliki Green Tea Sleeping Mask dan Green Tea Seed Serum, tentu saja mereka juga memiliki kemasan berwarna hijau namun Innesfree menambahkan gambar vektor pucuk daun teh pada kemasan mereka sehingga konsumen bisa langsung tau komposisi apa yang digunakan.

Salah satu bentuk dari perancangan desain adalah *branding*. *Branding* yang kuat akan memberikan value lebih pada produk yang akan dijual. Banyak *branding* teh di pasaran, banyak

juga produsen teh racikan yang mulai membangun brand seperti Silla house. Pada produk *tea blend*, salah satu strategi *branding* yang sering digunakan adalah dengan membuat *tea blend* yang terinspirasi dari suatu karakter fiksi. Estavia by Regnblue merupakan salah satu brand yang menjual *tea blend* dengan strategi membuat *tea blend* yang terinspirasi dari tokoh *game* genshin impact. Setiap *tea blend* dibuat dengan memikirkan karakteristik dan *personality* dari karakter *gamenya*, seperti teh Nahida yang beraroma *flowery* dan terasa sedikit manis secara alami menggambarkan karakter Nahida yang merupakan karakter anak kecil dengan kekuatannya yang bergubungan dengan tumbuhan bunga. Kemudian teh Raiden Shogun yang menggunakan bunga telang dan sedikit citrus sehingga membuat seduhan teh berwarna ungu, menggambarkan karakter Raiden yang identik dengan warna ungu dan petir. *Tea blend* karakter lain juga dibuat dengan sangat mempertimbangkan image yang dibawa oleh karakternya. Selain racikannya, *branding* kemasan pun disesuaikan dengan karakternya, warna yang dipakai adalah warna pakaian dan elemen dari karakter yang bersangkutan. Penamaan *tea blend* pun disesuaikan dengan latar belakang karakternya, seperti *tea blend* yang terinspirasi dari karakter Scaramouche diberi nama "Rhapsody of The Forsaken", Raiden dengan nama "Elixir of Eternity and Immortality". *Branding* menggunakan karakter fiksi cukup menarik dan mengundang rasa penasaran orang untuk mencoba teh herbal yang pada dasarnya belum begitu umum di Indonesia. Pemasaran mereka sendiri selain dengan online melalui sosmed dan marketplace juga dengan terjun langsung pada event-event offline. Pada event offline, mereka biasanya membawa *tester* sehingga pengunjung yang tertarik dapat mencoba terlebih dulu mana yang cocok untuk lidah mereka, ketika pengunjung mencoba teh *tester* yang disediakan, pihak dapat lebih paham mengenai teh herbal dan *tea blend*, selain itu mereka juga memberikan informasi mengenai cara penyajian seperti suhu dan durasi penyeduhan agar teh dapat dinikmati dengan cita rasa terbaiknya.

2.2. Visual Novel Sebagai Media

Visual Novel atau yang sering disingkat VN merupakan media bercerita secara interaktif yang memiliki ilustrasi statik maupun statis, teks dan suara dalam menyapaikan jalan cerita juga melibatkan *audience* dalam perjalanan cerita (Cavallaro, 2010). VN biasanya diasosiasikan dengan *game* yang memiliki beberapa cabang cerita dan *ending*, *player* terlibat dan memiliki kuasa untuk menentukan *ending* dari cerita. Visual Novel berasal dan berkembang pesat di Jepang, banyak novel yang kemudian diangkat menjadi adaptasi *game* visual novel (Anime, 2006). Banyak subgenre Visual Novel yang ramai di pasaran seperti otome untuk remaja putri, *nakige* yang memiliki cerita yang menyedihkan, *utsuge* yang memiliki cerita yang kelam dan *depressing*, *horror* dan sebagainya.

2.3. Isi Visual Novel

Game visual novel memiliki gaya penceritaan yang interaktif di mana *player* memiliki kuasa untuk menentukan alur berjalannya cerita juga memilih *ending* yang mereka inginkan. Visual novel biasanya memiliki visual berupa gambar baik ilustrasi yang diam maupun bergerak, satu karakter umumnya memiliki banyak ekspresi untuk menunjukkan emosi yang membantu *player* untuk lebih tenggelam dalam alur cerita, selain itu visual novel memiliki mini *game* atau pilihan ganda untuk mengajak *player* terjun langsung dalam mengambil keputusan yang akan berpengaruh pada alur cerita. Untuk membuat *player* lebih tenggelam dalam cerita, visual novel biasanya juga memiliki dubbing dan sound effect juga dengan animasi-animasi kecil yang membuat cerita terlihat lebih hidup. *Storytelling* interaktif membuat *player* memiliki kuasa untuk ikut terjun langsung dalam menentukan alur cerita hingga pada titik tertentu, hal ini membuat *player* dapat memanipulasi cerita hingga pada tahap tertentu untuk mendapatkan suatu *ending* yang mereka inginkan. Pada visual novel *player* memiliki peran penting dalam

pengambilan keputusan dalam mengambil keputusan yang akan membawa mereka pada suatu *ending* tertentu, penulis memerlukan keputusan *player* untuk membuka cabang cerita. Pada pemilihan keputusan ini di dalam jalannya cerita, alur akan bercabang menjadi banyak bagian (Lebowitz, 2012). Cabang-cabang cerita ini biasanya akan berakhir di suatu *ending*, tidak semua cabang memiliki *ending* yang berbeda, beberapa cabang kadang akan membawa *player* ke *ending* yang sama. Beberapa *game* visual novel membuat alur cabang menjadi loop kembali ke bagian cabang tertentu ketika *player* salah dalam mengambil keputusan, beberapa lainnya langsung membuat karakter mati dan harus mengulangi dari awal lagi, karena ini fitur save progress sangat berguna di *game* visual novel karena *player* tidak tau kapan akan salah dalam melangkah sehingga mereka tidak perlu mengulangi dari awal.

2.4. Pembuatan Visual Novel

Pembuatan visual novel memiliki beberapa tahapan dimulai dari tahap pra produksi, produksi, pasca produksi, uji publik kemudian barulah visual novel siap diluncurkan. Dalam tahapan pra produksi pembuatan visual novel, hal pertama yang dibutuhkan adalah merancang konsep cerita dan pesan yang ingin disampaikan pada pemain. Membuat skrip atau naskah cerita menjadi tahap utama yang dilakukan di fase ini, kemudian diikuti dengan membuat karakter desain untuk karakter-karakter yang akan dimasukkan ke dalam cerita setelah naskah selesai dibuat. Konsep latar juga dibutuhkan untuk menjadi acuan dasar untuk proses produksi nanti walau hanya berbentuk sketsa kasar saja. Kemudian naskah yang dibuat harus disesuaikan dengan *engine* yang akan digunakan karena setiap *engine* membunyai command yang berbeda untuk memunculkan gambar dan *asset* yang diinginkan.

Dilanjutkan tahap produksi di mana semua *asset* gambar dibuat dengan serius. Mulai dari menggambar karakter yang akan digunakan dengan berbagai ekspresi karena di dalam visual novel, biasanya satu karakter memiliki minimal tiga ekspresi yang diantaranya termasuk ekspresi default, ekspresi marah, ekspresi sedih dan ekspresi bahagia. Ekspresi yang dimasukkan akan disesuaikan dengan sifat karakter. Misal karakter yang pemurung tidak memerlukan ekspresi bahagia atau senang kecuali memang akan dibutuhkan di salah satu scene pada naskah. Setelah itu membuat gambar untuk *asset game* termasuk UI *game* visual novel, background yang digunakan di naskah juga beberapa *asset splash illustration* di mana pada visual novel, adegan yang menjadi point of interest akan digambarkan dengan ilustrasi yang lebih detail. Pembuatan atau pemilihan ost atau bgm juga ditentukan pada tahap ini.

Setelah melalui tahap produksi kemudian memasuki tahap pasca produksi. Tahap ini adalah tahap di mana semua *asset* yang sudah jadi akan digabungkan menjadi satu kesatuan pada *engine visual novel maker*. Seperti tahap editing, semua *asset* akan disusun dan ditata sedemikian rupa agar *player* dapat memainkan visual novel dengan nyaman. Pada perancangan ini, figma digunakan untuk membuat prototype dari *game* visual novel.

Beta test atau uji publik adalah tahap terakhir sebelum launching, tahap ini akan menentukan apakah *game* visual novel sudah layak untuk dirilis atau masih banyak kekurangan. Pada dasarnya developer perlu pendapat dan pengalaman bermain dari *player* sehingga mereka bisa menyadari hal apa saja yang kurang pada *gamanya*. Tahap terakhir adalah tahap perilis visual *game* ketika dirasa sudah cukup matang untuk dimainkan masyarakat. Produk biasanya akan dirilis di berbagai *platform* seperti *playstore* untuk target market ponsel, kemudian steam atau epic store untuk market pc.

2.5. Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan adalah metode 5W+1H yang mencakup Who, When, What, Where, Why dan How mengenai objek permasalahan yang diangkat yaitu permasalahan kebiasaan buruk remaja yang menyebabkan masalah kesehatan dan bagaimana menyampaikan media informatif yang menarik dan menyenangkan untuk remaja. Selain menggunakan metode 5W+1H, perancangan ini juga menggunakan analisis dengan data yang

diperoleh melalui survei yang dibagikan secara online di media sosial khususnya di lingkup remaja putri berusia 15-25 tahun yang gemar bermain *game*. Data yang diperoleh kemudian akan menjadi acuan perancangan *game* visual novel terutama untuk aspek visual yang cocok dan disukai remaja, kemudian juga jalan cerita yang *relateable* dengan remaja sehingga dapat lebih diterima.

Dari survei yang dibagikan pada 736 responden remaja putri, data yang terkumpul kemudian mulai memperlihatkan fakta lapangan mengenai awareness remaja putri terhadap kesehatan dan kecantikan diri. Dari 736 responden, sebanyak 69,3% atau 510 orang menjawab mereka memperhatikan kesehatan sementara sisanya tidak memperhatikan. Kemudian untuk berat badan, tidak banyak yang sangat memperhatikan hanya 6,8% saja, sementara 45,5% memperhatikan namun tidak tutin menimbang dan sisanya tidak memperhatikan berat badan. Alasan remaja putri menjaga berat badan paling banyak karena menjaga kesehatan, takut diejek dan pembuktian diri jika mereka bisa menjadi cantik. Lalu untuk awareness mengenai kesehatan kulit dan rambut, hanya 23,6% yang sangat memperhatikan dan sisanya tidak begitu memperhatikan kesehatan kulit dan rambut. Alasan paling banyak dipilih remaja putri untuk merawat kesehatan rambut dan kulit adalah ingin tampil cantik, alasan ini dipilih oleh 677 responden, jauh lebih banyak dari alasan-alasan lainnya. Dari survei ini dapat dilihat jika remaja putri sangat memperhatikan standar kecantikan, juga membuktikan jika tidak sesuai dengan standar kecantikan maka masyarakat masih sering memberikan tindakan diskriminasi karena beberapa remaja putri juga takut diejek ketika tidak sesuai dengan standar kecantikan di masyarakat. Ketika responden ditanya mengenai solusi alternatif tanpa efek samping, sebanyak 422 responden menjawab tertarik, 284 responden masih ragu dan hanya 30 yang tidak tertarik. Responden yang pernah menggunakan metode herbal untuk kecantikan dan kesehatan hanya 162 orang dan yang pernah menggunakan teh herbal hanya 67 responden saja. Ini membuktikan jika belum banyak yang tau dan kurangnya promosi serta edukasi mengenai khasiat teh herbal pada remaja putri.

Terakhir survei ini kemudian mengungkapkan jika 64,7% dari 736 responden tertarik untuk bermain visual novel informasi mengenai khasiat teh herbal untuk kesehatan dan kecantikan, 30,8% masih ragu dan hanya 4,5% yang tidak tertarik. Antusiasme responden cukup besar, beberapa responden menyatakan jika mereka siap untuk menjadi beta *tester* ketika *game* visual novel sudah selesai digarap.

- a. *What*. Perancangan *game* visual novel untuk memberikan informasi mengenai khasiat teh herbal pada remaja putri, terutama mengenai kesehatan yang berhubungan erat dengan permasalahan yang biasa dialami oleh remaja putri seperti teh yang berkhasiat untuk kecantikan juga teh yang berkhasiat untuk meredakan nyeri haid.
- b. *When*. Perancangan ini ditargetkan untuk siap mulai dipublikasikan pada tahun 2023.
- c. *Who*. Target *audience* dari perancangan ini adalah remaja putri usia sekolah hingga remaja akhir yang berada di fase beranjak dewasa.
- d. *Why*. Standar kecantikan di Indonesia sangat mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Ini kemudian memunculkan *beauty privilege*. Banyak kasus dimana remaja putri yang tidak memenuhi standar kecantikan mendapatkan perlakuan tidak adil. Hal ini membuat banyak remaja putri yang lebih dulu membuka mata untuk merawat diri dan kecantikannya agar dapat memenuhi standar kecantikan di masyarakat.
- e. *Where*. Hasil perancangan berupa aplikasi akan diluncurkan pada *playstore* dan *steam* serta promosi *game* akan dilakukan di pameran dan *convention event* seperti Comifuro atau Paripico.
- f. *How*. Visual novel akan dibuat berdasarkan hasil dari survei yang sudah disebar. Diawali dengan pra-produksi membuat naskah dan mendesain karakter. Setelah itu produksi membuat *asset* seperti karakter, ekspresi, background, CG dan UI. Kemudian pasca produksi, memasukkan semua *asset* ke dalam *engine* dan menyatukan semuanya hingga berbentuk *game*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tujuan Kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan sebagai sarana informasi mengenai alternatif solusi bagi permasalahan kesehatan dan kecantikan wanita yang dialami remaja putri dengan memperkenalkan khasiat teh herbal dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan bermain *game* visual novel. Pendekatan cerita yang digunakan adalah dengan sesi curhat seperti yang biasa dilakukan oleh remaja putri sehingga dapat lebih relateable dan dapat diterima. Karakter yang muncul pun mempresentasikan remaja putri dengan tokoh yang masih duduk di bangku sekolah dan mengenakan seragam lucu sehingga pemain dapat lebih relate dengan visual novel yang dimainkan. Untuk visualisasinya akan menggunakan gaya gambar anime style dengan UI bernuansa art nouveau yang menggambarkan kecantikan yang elegan. Karakter yang muncul pada perancangan ini akan digambarkan dengan bentuk tubuh berbeda sebagai representasi agar mendapat simpati dari *player* yang memiliki bentuk tubuh serupa mau pun permasalahan serupa.

3.2. Strategi Kreatif

Target *audience* dari perancangan ini adalah remaja putri akhir dengan usia dari 15 hingga 25 tahun. Penyebaran untuk proyek visual novel ini akan lebih diutamakan pada remaja putri di kota-kota besar di pulau jawa namun tidak menutup kemungkinan distribusi yang lebih luas melalui media digital.

3.3. Konsep Visual Novel

Judul dari visual novel ini adalah "Pesta Teh si Penyihir" dengan genre VN edukasi informatif, *otome game*. Visual novel ini akan menceritakan mengenai permasalahan remaja putri yang memiliki kesibukan luar biasa akibat sekolah sehingga mereka tidak memiliki waktu untuk merawat dan menjaga kesehatan diri. Kemudian Rosaleia si penyihir mengundang mereka pada jamuan minum teh yang memang rutin diadakan untuk memberikan solusi permasalahan orang-orang yang membutuhkan. Ketiga remaja putri ini memiliki beberapa permasalahan seperti Aulia yang gemuk hingga dihina oleh masyarakat, Zeeta yang kulitnya kusam berjerawat lalu ditolak oleh crushnya, dan terakhir Maya yang memiliki masalah insomnia dan nyeri haid yang tidak biasa. Rosaleia kemudian memberikan *tea blend* berbeda untuk menjadi solusi permasalahan ketiga remaja putri tersebut. Namun hasil akhir ada di tangan ketiga remaja putri itu, apakah mereka mau berubah dan rutin mengkonsumsi tehnya dibarengi dengan hidup sehat atau tidak. Rute *ending* dibelah menjadi dua tergantung dari respon dan keputusan yang diambil oleh *player*.

3.4. Media Utama



Gambar 1. Rancangan Karakter Aulia



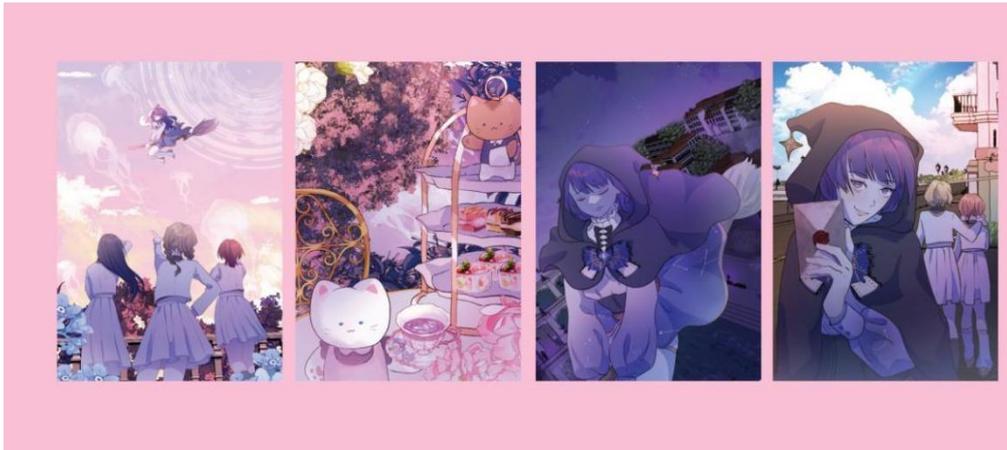
Gambar 2. Karakter dalam Visual Novel



Gambar 3. Rancangan Background



Gambar 4. Background dalam Visual Novel



Gambar 5. Ilustrasi CG



▶ UI Ingame



▶ Loading Screen



▶ Main Menu

Gambar 6. UI dalam *Game* Visual Novel



Gambar 7. Social Media VN Pesta Teh Si Penyihir



Gambar 8. Website

4. Kesimpulan

Visual novel merupakan media yang menarik untuk memberikan edukasi pada remaja terutama di jaman digital seperti sekarang ini. Perancangan ini memperlihatkan berbagai kendala dalam merancang visual novel secara individu. Beberapa hal teknis yang harus diperhatikan ketika proses perancangan berlangsung diantaranya adalah saat mencari sumber informasi terkait, untuk topik terkait remaja putri banyak sumber medis yang tersedia dan lebih terfokus sehingga setelah memfokus objek perancangan pada remaja putri, pencarian informasi dapat dilakukan dengan lebih lancar saat melakukan perancangan.

Perancangan ini diharapkan dapat membantu remaja putri untuk meningkatkan rasa percaya diri dan memberikan solusi alternatif yang aman dikonsumsi oleh remaja serta lebih terjangkau untuk kantong remaja. Selain itu diharapkan juga visual novel ini menjadi media yang dapat mengedukasi mengenai khasiat seduhan herbal terutama untuk kecantikan dan kesehatan organ dalam khususnya pada remaja putri.

Tidak ada karya seni yang sempurna di dunia, tidak terkecuali perancangan ini. Walau begitu, ada beberapa saran yang didapat ketika melakukan perancangan yang bisa dipertimbangkan untuk perancangan serupa selanjutnya. Pertama mencari tahu *platform* di mana target *audience* aktif sehingga memudahkan untuk mendapatkan sumber informasi perancangan. Observasi juga menjadi lebih mudah ketika dapat berbaur dengan kelompok tersebut. Kedua mempelajari terlebih dahulu *engine* yang akan digunakan karena *coding* setiap *engine* akan berbeda sehingga jika sudah mengetahui *engine* apa yg akan digunakan akan lebih efektif ketika pembuatan naskah. Jika tidak menguasai *coding*, maka program Figma menjadi alternatif *engine* yang dapat digunakan karena ramah untuk pemula. Keempat melakukan banyak studi visual terutama visual yang banyak digemari oleh target *audience*. Kelima mengatur waktu seefisien mungkin terutama jika perancangan dikerjakan secara individu. Membuat tabel kerja akan efektif untuk *tracking* waktu yang dibutuhkan untuk pengerjaan. Terakhir mencari masukan dari orang sekitar agar dapat membuat karya yang lebih berkualitas.

Referensi

Adhytya, R. (2022). Gambaran persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah di TK Islam Terpadu Al-Ikhlash Boyolali. *E-Journal Psikologi*, 10(1), 1-11.

-
- Adinda, M. (2021, Maret 25). 8 Rekomendasi *Skincare* dengan Khasiat Teh Hijau, Bantu Atasi Jerawat. *Beautynesia*. <https://www.beautynesia.id/beauty/8-rekomendasi-skincare-dengan-khasiat-teh-hijau-bantu-atasi-jerawat/b-202187>
- Rahma, L. A. (2022, November 20). *Beauty privilege* dan Beauty Standards di Indonesia yang Toxic. *Kompasiana.com*.
<https://www.kompasiana.com/lailaainurrahma1707/6379a69d08a8b523453f6dd4/beauty-privilege-dan-beauty-standards-di-indonesia-yang-toxic>
- AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads. (2006, February 8). *animenewsnetwork.com*. <https://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-anime-advanced-announce-anime-game-demo-downloads>
- Bella, A. (2022, Februari 25). 7 Jenis Teh Herbal yang Baik untuk Kesehatan. *Alodokter.com*.
<https://www.alodokter.com/berbagai-manfaat-teh-herbal-untuk-kesehatan>
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. USA: McFarland & Company.
- Dinisari, M. C. (2021, September 24). Bahayanya Minum Multivitamin Setiap Hari. *Lifestyle.Bisnis.com*.
<https://lifestyle.bisnis.com/read/20210924/106/1446328/bahayanya-minum-multivitamin-setiap-hari>
- Chumsri, P., Sirichote, A., & Itharat, A. (2008). Studies on the optimum conditions for the extraction and concentration of roselle (*Hibiscus sabdariffa* Linn.) extract. *Songklanakarin Journal of Science & Technology*, 30.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Taylor & Francis.
- Mahasiswa KKN Berbagi Minuman Herbal Tradisional, Wujud Kampanye Kesehatan? (2020, Oktober 17). *Lpminvest.com*.
<https://lpminvest.com/2020/10/racik-minuman-herbal-tradisional-strategi-mahasiswa-kkn-menangkal-covid-19/>
- Millah, S. (2022, August 2). Mengenal Gim Visual Novel, Gabungan Cerita Fiksi Interaktif dan Anime. *Hypeabis.id*. <https://hypeabis.id/read/15188/mengenal-gim-visual-novel-gabungan-cerita-fiksi-interaktif-dan-anime>
- Muflih, M. (2018). Upaya Pengurangan Nyeri Dismenore Pada Remaja Dengan Pemanfaatan Olahan Tanaman Herbal Rosella. *Jurnal Pengabdian Dharma Bakti*, 1(1).
- Nugraheni, M. (2022, Agustus 20). 5 Teh Herbal Nikmat yang Bisa Bikin Rambut dan Kulit Glowing. *Dream.co.id*. <https://www.dream.co.id/culinary/5-teh-herbal-nikmat-yang-bisa-bikin-rambut-dan-kulit-glowing-220823v.html>