

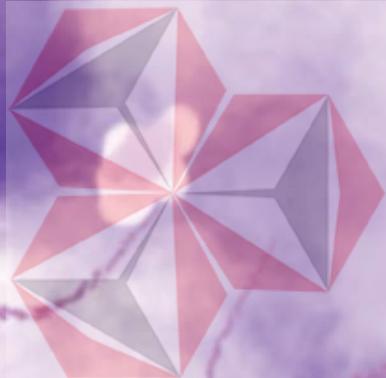
PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UNTUK MENJAGA KESTABILAN MENTAL REMAJA

ECHOES WITHIN



UNIVERSITAS
Dinamika





UNIVERSITAS
Dinamika

Lembar Pengesahan

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL SEBAGAI MEDIA EDUKASI
UNTUK MENJAGA KESTABILAN MENTAL REMAJA

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
Rabu, 30 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Dosen Pembimbing 2



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.
NIDN. 0721099105

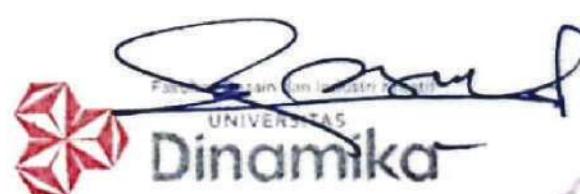
Dosen Penguji



Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.
NIDN. 0716127501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang berjudul “Perancangan *Game Visual Novel* sebagai Media Edukasi untuk Menjaga Kestabilan Mental Remaja” melalui karya berjudul ‘*Echoes Within*’.

Proyek ini dibuat sebagai bentuk kepedulian terhadap isu kesehatan mental remaja, dengan harapan *game* ini bisa menjadi media refleksi dan edukasi. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan, dukungan, dan kesempatan dalam proses perancangan karya ini.

Katalog ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas serta pemahaman mendalam mengenai proses perancangan dan tujuan dari karya ‘*Echoes Within*’ ini.

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Latar Belakang	1
<i>Keyword Karya</i>	3
Konsep Karya	7
<i>Color Palette</i>	9
<i>Coloring Method</i>	10
Judul Karya	11
Logo	12
Tipografi	13
<i>World Building</i>	15
Karakter	17
<i>Layout</i>	27
<i>User Interface</i>	29
Audio	37
Deskripsi dan Penjelasan Karya	39
Media Pendukung	59
Kode QR Karya	69
Biodata	70



JATAR UNIVERSITAS Dinamika BELAKANG

Usia remaja merupakan fase krusial yang penuh perubahan emosional dan rentan mengalami stres, kecemasan, hingga depresi. Data menunjukkan 1 dari 3 remaja Indonesia mengalami masalah kesehatan mental, dengan peningkatan kasus setiap tahunnya. Banyak remaja mencari pelarian melalui game, di mana 52,9% di antaranya bermain untuk meredakan tekanan.

Oleh karena itu, penggunaan media visual novel diterapkan. Genre tersebut memiliki tingkat kelayakan sebesar 75,12% sehingga efektif digunakan sebagai media edukatif dengan menghadirkan cerita yang relevan dan membantu remaja memahami serta mengelola kesehatan mental mereka.



KEYWORD

UNIVERSITAS
Diponegoro

KARYA

Pembentukan KCM (Key Communication Message)

SWOT

Visual novel yang imajinatif dan mudah dipahami.

Immersive

Pengalaman relevan dan kreatif yang menyeluruh.

STP

Membutuhkan media edukasi kelola stres melalui cerita interaktif.

Empowering

Mendorong remaja mengatasi emosi.

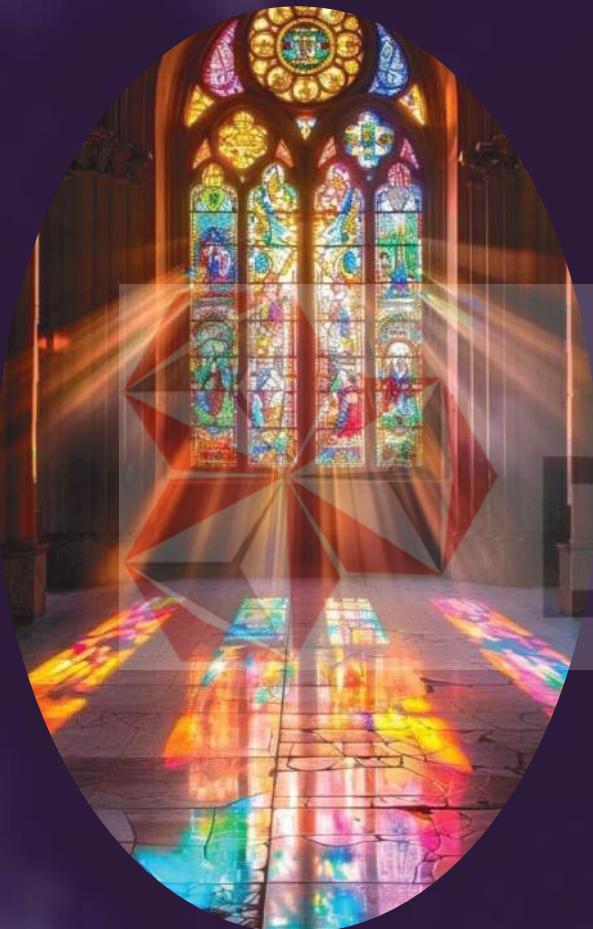
Radiant

USP

Narasi interaktif untuk bantu remaja atasi stres.

Resilience

Menumbuhkan ketahanan menghadapi tekanan.



Berdasarkan hasil analisis STP, USP, dan SWOT menghasilkan keyword berupa '*Radiant*'.

Keyword Radiant yang berarti 'memancarkan cahaya' menjadi inti dari narasi dan visual karya ini. Cahaya ini tidak selalu ditampilkan secara harfiah, melainkan sebagai representasi dari pertumbuhan emosional, pemahaman diri, dan harapan di tengah kegelapan.



Visualisasi radiant tercermin melalui perjalanan karakter-karakter yang awalnya berada dalam kebingungan, keterpurukan, dan tanpa arah. Seiring alur cerita, mereka perlahan mendapatkan pencerahan, baik melalui interaksi dengan karakter utama maupun melalui refleksi terhadap konflik batin masing-masing.



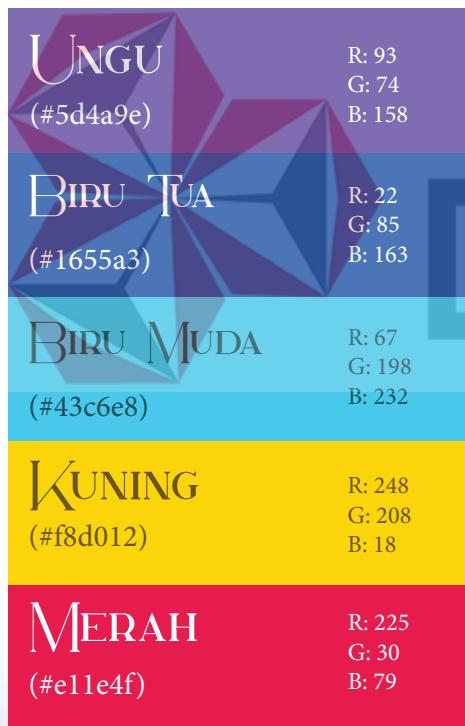
Karya ini mengisahkan seorang remaja tanpa identitas pasti yang mengalami tekanan emosional berat hingga memutuskan untuk mengakhiri dirinya sendiri.

Setelah itu, anehnya ia terbangun di sebuah tempat yang tak masuk akalxyaitu dunia di atas awan yang merepresentasikan alam bawah sadarnya. Bagaikan mimpi, di sana ia bertemu oleh seekor kucing hitam yang membantunya menyusuri fragmen-fragmen jiwanya, menjelajahi konflik batin dan pengalaman masa lalu melalui portal cermin.

Setiap dunia yang ia masuki mengungkap bagian dari dirinya yang hilang, sampai akhirnya ia mampu menerima kenyataan dan kembali ke dunia nyata dengan pemahaman diri yang utuh.

COLOR PALETTE

Color palette yang digunakan pada karya ini disesuaikan dengan *keyword* utama dalam konsep perancangan, yaitu ‘*Radiant*’, sehingga warna yang digunakan adalah warna *vibrant* (cerah dan mencolok) sesuai dengan arti *radian* yang secara harfiah berarti ‘cahaya’ .



Ungu: Memberikan rasa misterius, imajinatif, dan spiritualitas.

Biru tua: ketenangan, profesionalisme, otoritas, dan kemandirian.

Biru muda: Warna yang menenangkan, menyegarkan, dan ramah.

Kuning: Optimisme dan symbol kehati-hatian.

Merah: melambangkan energi, kekuatan, keberanian.

COLORING METHOD

Coloring method pada karya ini menggunakan gaya monokrom sebagaimana yang hasil preferensi *artstyle* yang dilakukan. Sehingga dalam karya ini, pendekatan monokrom pada setiap warna digunakan dalam setiap chapter cerita guna untuk menegaskan nuansa emosi dominan di dalamnya.



JUDUL KARYA

Echoes Within

Makna:

‘Echoes Within’ secara harfiah memiliki arti ‘gema di dalam’. Dalam karya ini, frasa ini membawa makna ‘gema dari dalam diri’. Frasa ini digunakan untuk menggambarkan emosi mendalam, kenangan, atau luka batin yang terus terulang dan menggema di dalam diri seseorang.

‘Gema’ tersebut mewakili suara hati, kenangan, dan konflik emosional yang belum terselesaikan.



LOGO



Black ver.



White ver.

Desain logo menggabungkan beberapa elemen simbolis, yaitu kucing, bulan sabit, bintang, dan judul game itu sendiri.

Kucing mewakili karakter pendamping yang membantu MC dalam dunia mimpi. Bulan dan bintang memperkuat nuansa mimpi yang terjadi saat tidur di malam hari. Judul diletakkan di dalam kepala kucing sebagai simbol bahwa semua kejadian dalam game adalah gema dari dalam diri MC—karakter lain merupakan perwujudan suara hati dan fragmen kepribadiannya.

TIPOGRAFI

Karya ini menggunakan 2 jenis tipografi.

Tipografi Logo



ABCDEFGHIJKLMNOPQRZTU
VWXYZ
1234567890-=!><()[]{}

UNIVERSITAS Dian Nusantara

Penjelasan Tipografi

Font *Lotus Eater* dipilih karena tampilannya yang klasik dan elegan, menciptakan kesan psikologis, misterius, dan emosional. Gaya serif-nya mendukung nuansa cerita yang dalam dan penuh makna, selaras dengan tema utama *Echoes Within* tentang suara hati dan pencarian jati diri dalam dunia mimpi.

Tipografi *In-game*

Boriboon



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890-=!><()[]{}{}

Penjelasan Tipografi

Font Boriboon dipilih karena tampilannya yang simple membuat mata tidak lelah ketika membaca teks yang ada dalam permainan. Tak hanya itu, nuansanya yang tidak terlalu formal juga sesuai untuk penggunaan media game yang bergaya fantasi.



WORLD BUILDING

Dalam perancangan *game visual novel* 'Echoes Within', *world building* menjadi elemen krusial untuk menggambarkan kondisi psikologis remaja dalam bentuk simbolik dan naratif. Dunia yang dihadirkan bukanlah dunia nyata, melainkan sebuah alam mimpi yang berfungsi sebagai metafora dari konflik batin, trauma, serta proses refleksi diri tokoh utama (MC).

Elemen metafora yang digunakan dalam worldbuilding ini yaitu:

Lokasi utama: Dunia di atas awan

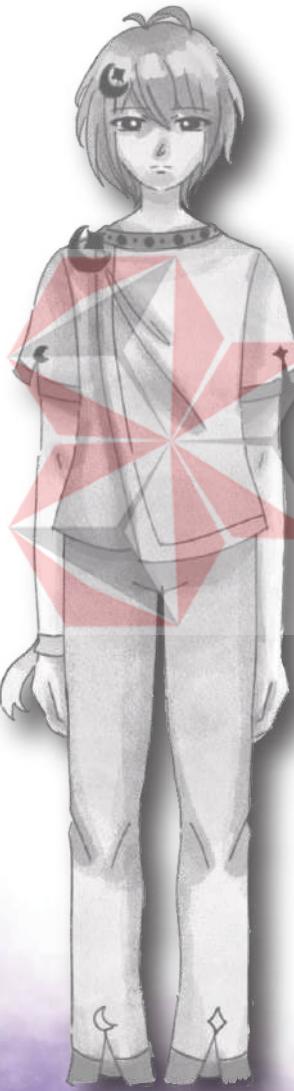
Lokasi utama tempat MC memulai perjalanannya, mewakili alam bawah sadar yang abstrak dan melayang. Visualnya didominasi warna ungu yang menimbulkan suasana misteri dan spiritualitas.



Cermin

Simbol refleksi diri. Cermin yang menampilkan bayangan buram menggambarkan MC yang belum mengenal dirinya. Setiap perjalanan membantu orang lain membuat refleksi itu makin jelas.

KARAKTER



Karakter Utama (MC)

MC adalah remaja depresi yang terbangun di dunia asing setelah percobaan bunuh diri. Penampilannya terinspirasi dari baju pasien rumah sakit yang dimodifikasi agar tampak magis sesuai tema dunia mimpi.

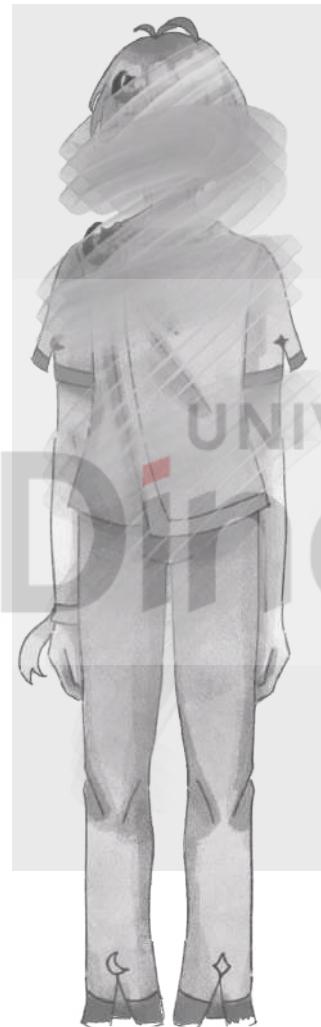
Tahap 1



Tahap 2



Tahap 3



MC dilambangkan dengan warna dominan putih ke abu-abuan, mencerminkan awal baru dan proses menuju penerimaan diri.

Bayangan MC pada saat pemain telah menyelesaikan setiap chapter akan berubah dan terlihat semakin jelas.

Hal ini guna menunjukkan bahwa hal yang MC cari semakin dekat dengan kebenarannya.

Nyx si Kucing Hitam



Konsep Nyx diambil dari referensi bahwa kucing dikenal mampu meredakan stres pemiliknya.

Kucing berwarna hitam dipilih karena kucing hitam sering dianggap sebagai simbol keberuntungan, perlindungan spiritual, dan bahkan sering dikaitkan dengan hal-hal mistis .



Nyx adalah kucing hitam yang merepresentasikan penuntun spiritual dalam dunia bawah sadar MC. Nama Nyx terinspirasi dari dewi malam dalam mitologi Yunani, ia melambangkan misteri, kekuatan, dan kedalaman.

Karakter Nyx digambarkan sebagai kucing hitam dengan bercak-bercak bintang di tubuhnya. Bintang-bintang ini menciptakan kesan bahwa Nyx berasal dari dunia yang sama dengan alam bawah sadar sang tokoh utama—sebuah dunia mimpi penuh misteri.

Chapter 1 Character: Shard



Warna dominan: Kuning

Warna kuning mencerminkan optimisme dan kehati-hatian, namun juga sering dikaitkan dengan rasa gelisah dan ragu.

Shard digambarkan sebagai sosok yang terbentuk dari potongan *puzzle* yang tidak lengkap, mewakili kebingungan identitas dan pencarian tempat di tengah tekanan sosial.



Latar *chapter* ini berupa dunia yang dipenuhi oleh tumpukan kepingan *puzzle* yang belum tersusun. Setiap keping menggambarkan pilihan untuk *Shard* yang bisa menjadi bagian dari diri atau identitas yang belum ditemukan.

Dunia ini menjadi simbol dari pencarian jati diri dan kebingungan akan tempat dalam masyarakat.



23

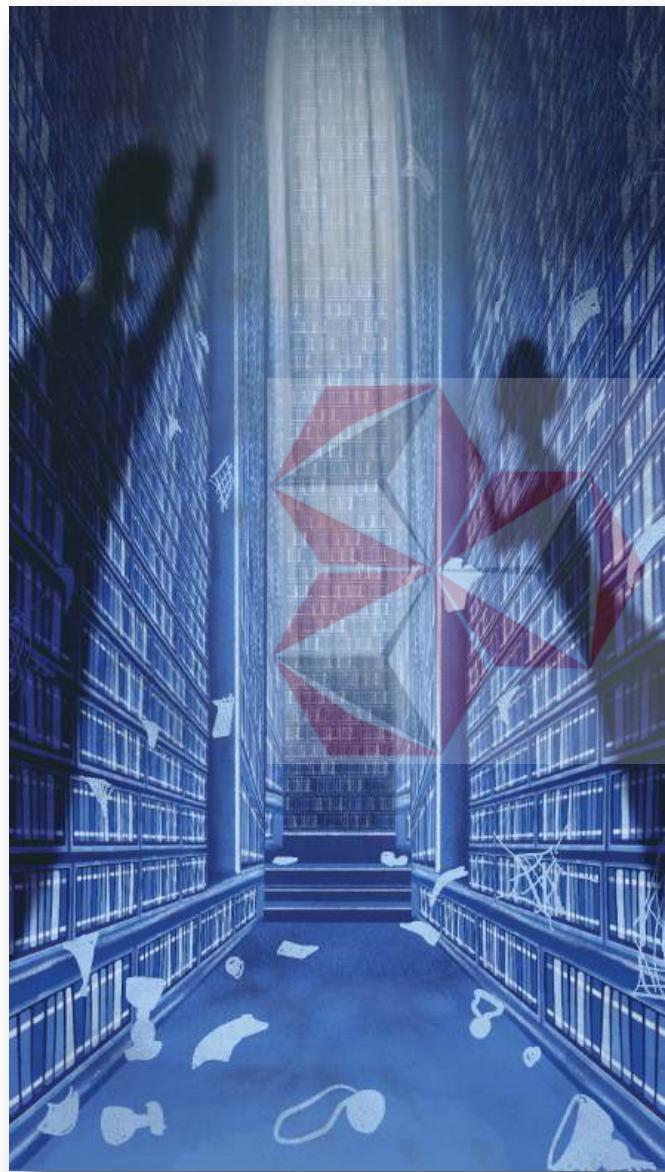


Chapter 2 Character: The Axis

Warna dominan: Biru Tua

Biru tua melambangkan ketenangan, otoritas, dan kemandirian.

Sosok *The Axis* digambarkan sebagai sosok yang kepalaanya dihiasi lengkap dengan timbangan yang berat sebelah, menyimbolkan konflik batin antara harapan orang tua dan keinginan pribadi yang tidak seimbang.



Latar kisah ini adalah perpustakaan luas dengan rak yang menjulang tinggi, piagam berserakan, dan dua siluet yang tampak sedang berteriak.

Lingkungan ini menggambarkan tekanan akademik dan ketidakadilan dalam hubungan keluarga, di mana karakter harus mendahulukan keinginan dan keegoisan orang tuanya dibandingkan dengan kehdendak terhadap dirinya sendiri.

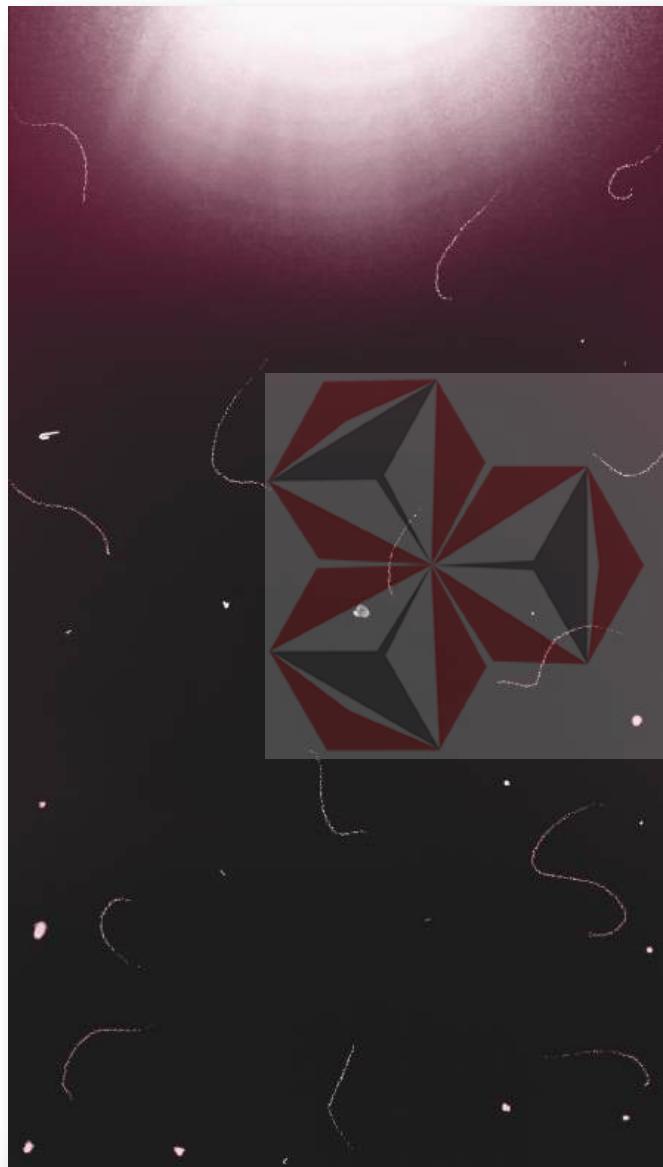


Chapter 3 Character: Marion

Warna dominan: Merah

Warna merah mencerminkan emosi kuat—dari kemarahan, luka batin, hingga keberanian untuk bertahan.

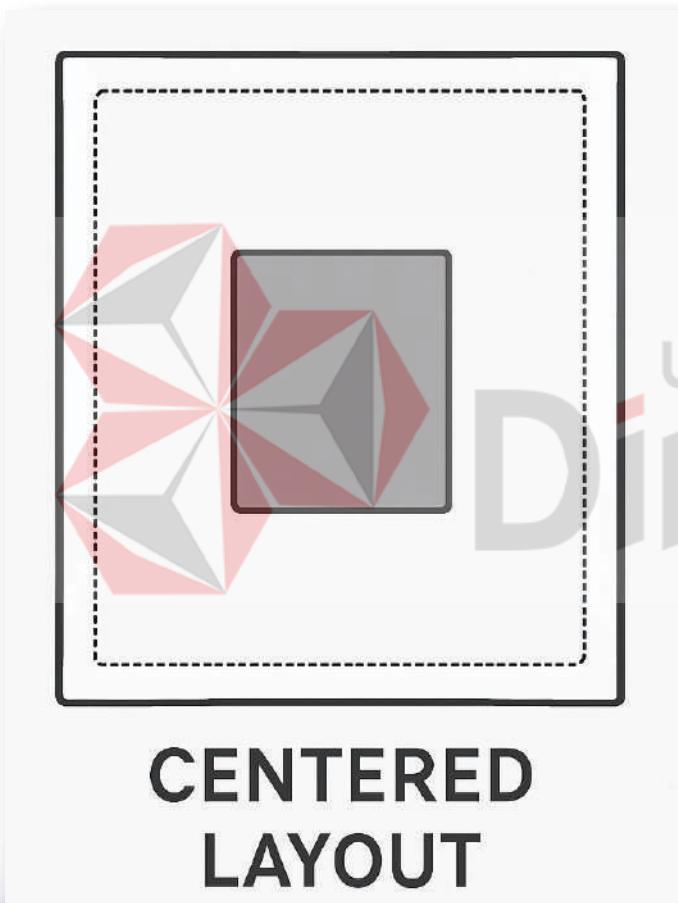
Marion, boneka penuh sayatan yang membawa dua buah gunting, merepresentasikan masalah yang berkaitan dengan *self-harm* dan tekanan emosional yang mendalam.



Latar ini berupa ruang gelap dengan potongan benang dan kapas yang melayang-layang yang akan menggambarkan serpihan tubuh Marion. Ruang ini juga merupakan lokasi tanpa pijakan, dan meskipun ada sedikit cahaya di atas, cahayanya tak dapat menerangi dunia ini.

Dunia ini mencerminkan pengalaman seseorang yang bergulat dengan *self-harm* dan rasa putus asa, serta perasaan mengambang dalam kekosongan emosional.

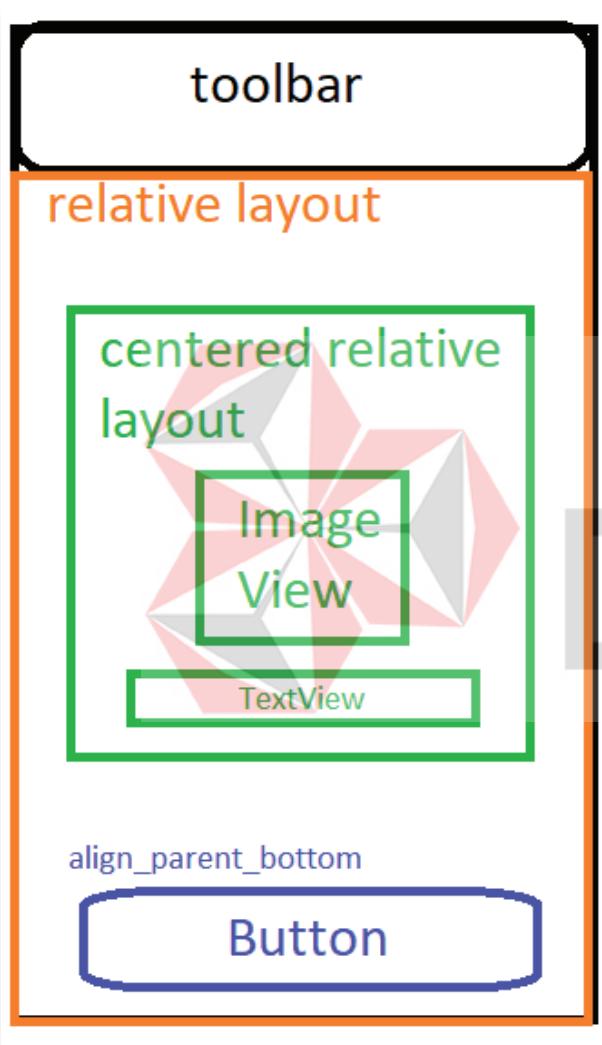
LAYOUT



Centered Layout

Pada *layout* ini elemen-elemen desain ditempatkan di tengah-tengah area tampilan atau wadah (*container*). Itu artinya konten utama ditampilkan di tengah layar, baik secara horizontal maupun vertikal, menciptakan tampilan yang simetris dan seimbang.

Layout ini digunakan pada bagian *title screen* dan *level page*.



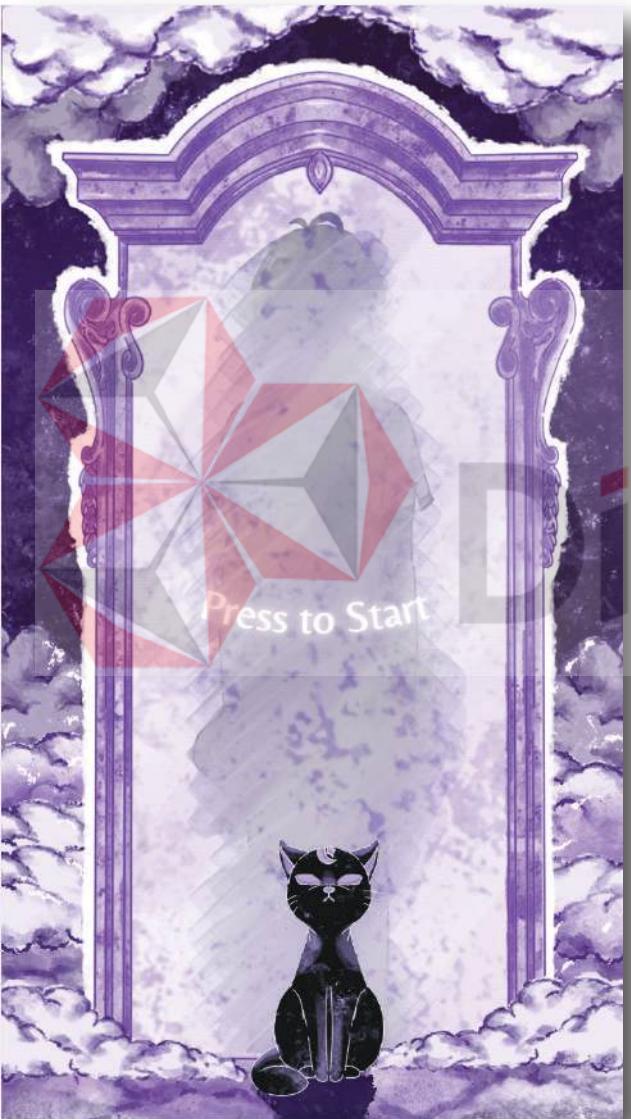
Bottom-Align Layout

Pada *layout* ini elemen utama (konten penting, navigasi, *dialog box*, tombol, dll) ditempatkan dan difokuskan di bagian bawah layar.

Layout ini digunakan pada bagian *gameplay*.

Sumber: Stackoverflow

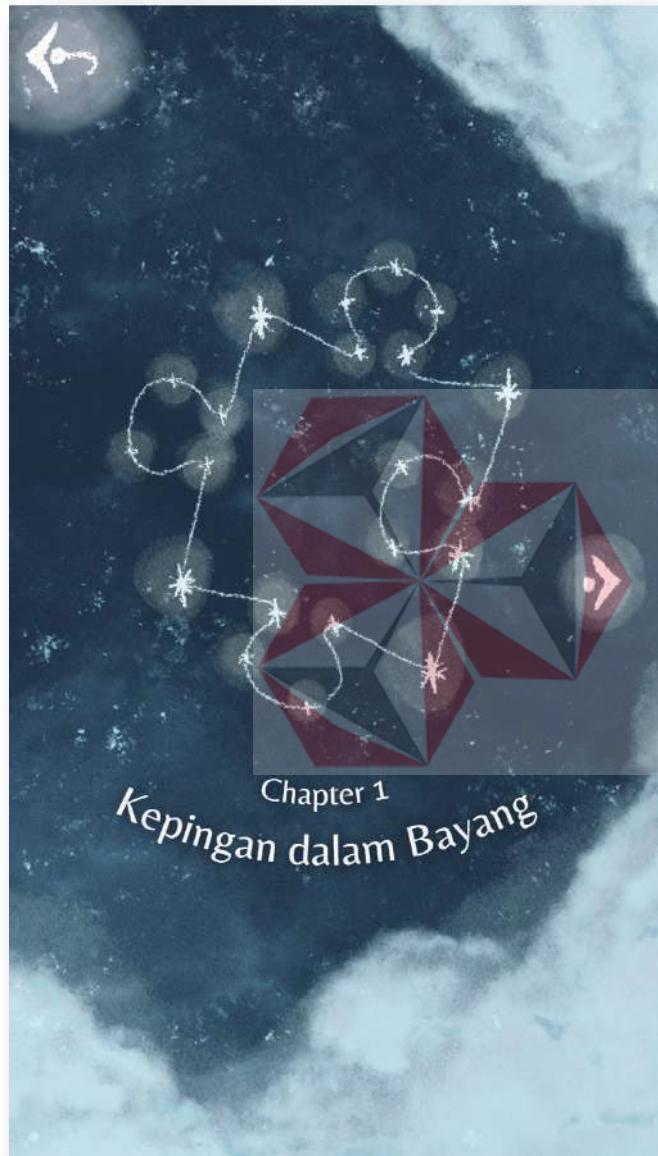
USER INTERFACE



Title Screen

Halaman awal yang menampilkan latar visual utama berupa dunia di atas awan dengan nuansa galaksi.

Pemain dapat memulai permainan dengan menekan gambar cermin atau tulisan 'start' yang ditampilkan. Hal ini guna memvisualisasikan maksud bahwa cermin tersebut menjadi jalan utama MC untuk mengenali dan menemukan dirinya kembali.



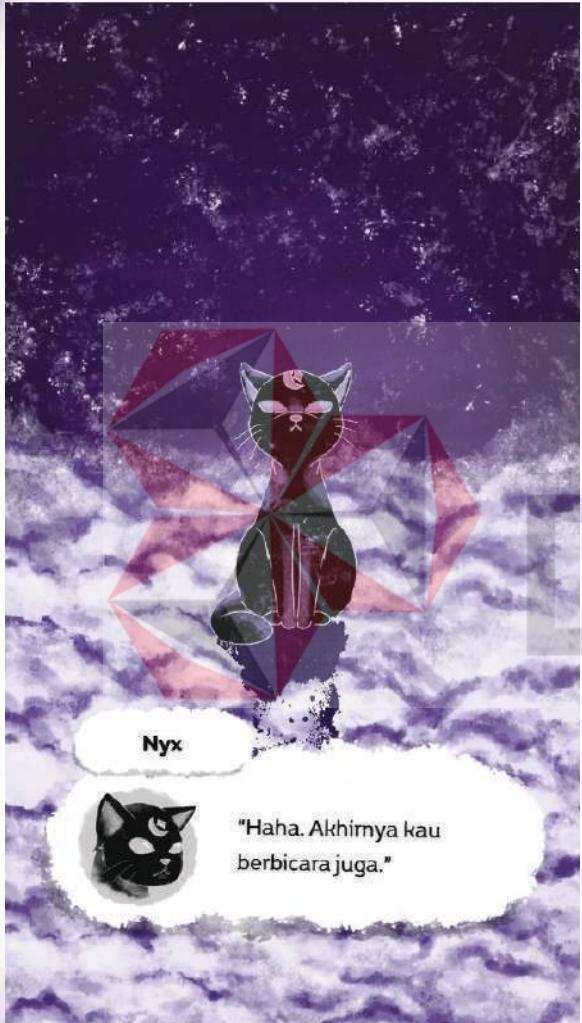
Level Page

Halaman pemilihan level yang menggunakan visual rasi bintang sebagai simbol representasi tiap *chapter/karakter*.

Dalam hal ini, rasi bintang memiliki makna sebagai penunjuk arah dan jalan. *Level page* menggunakan warna biru muda.



Rasi bintang akan membentuk simbol sesuai tema permasalahan di tiap level.

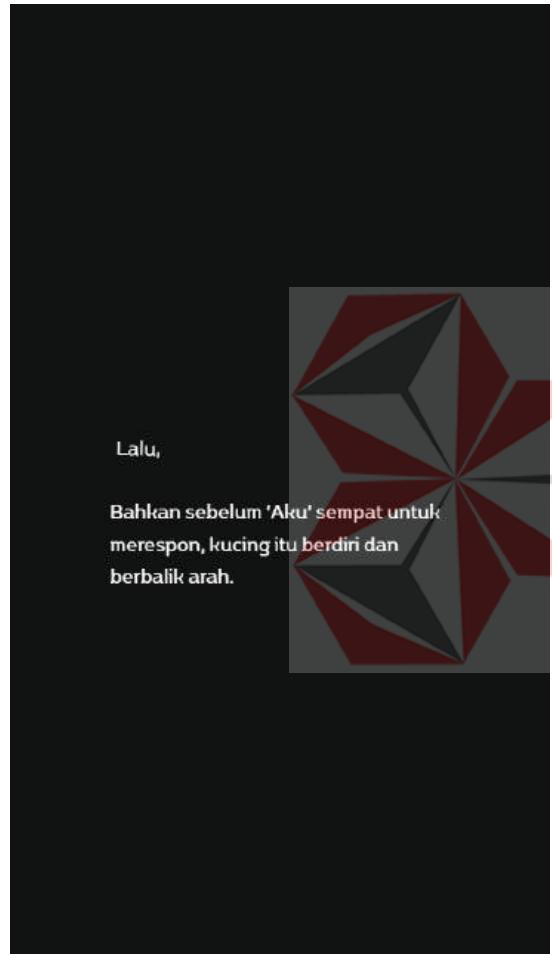


Gameplay

Setiap *gameplay* disajikan dalam susunan *layout* yang sama, dengan posisi elemen seperti *dialog box* dan tombol navigasi yang tetap konsisten.

Konsistensi ini membantu pemain memahami alur permainan tanpa kebingungan.





Transition Page

Halaman transisi ditampilkan sebagai jeda antar adegan atau pergeseran alur cerita, dengan latar belakang polos berwarna hitam.



Bagian pilihan jawaban

Pada bagian pilihan jawaban, *layout* yang digunakan tetap konsisten di setiap *chapter*. Susunan ini bertujuan untuk menjaga kenyamanan pemain dan memudahkan proses pengambilan keputusan, dengan menempatkan fokus utama pada pilihan yang tersedia.



Game Asset

Dialog Box-External Dialog

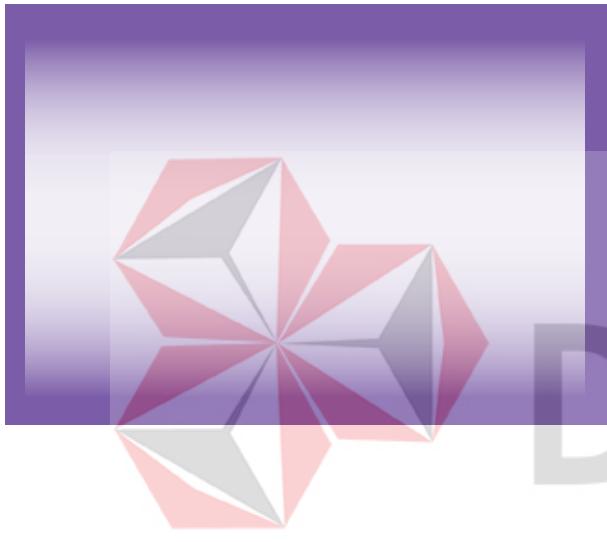


Ditampilkan menggunakan balon dialog berbentuk awan.

Bentuk awan merepresentasikan bahwa percakapan tersebut ‘mengambang’ di dunia luar, terdengar dan dapat direspon oleh karakter lain.

Bentuk ini juga digunakan untuk dialog pilihan yang dapat dipilih oleh pemain.

Dialog Box-Internal Dialog



Chapter Prolog



Dialog ini muncul dalam kotak gradasi sederhana.

Bentuk ini digunakan ketika karakter utama sedang berpikir dalam hati. Warna *dialog box* ini berubah-ubah mengikuti chapter yang dimainkan.

UNIVERSITAS
Dinamika

Dialog box berwarna putih digunakan secara umum pada bagian halaman transisi.



Chapter 1



Chapter 2



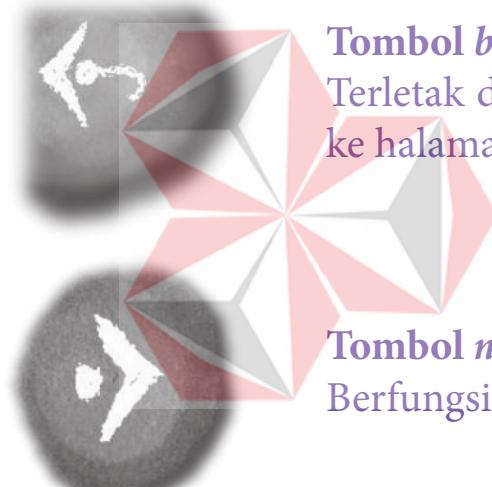
Chapter 3

Ingame Icon



Icon Unknown Person

Icon ini muncul sebagai perwakilan sosok asing yang belum MC ketahui dalam setiap chapter.



Tombol back

Terletak di halaman *level page*. Tombol ini berfungsi untuk kembali ke halaman homepage.



Tombol next level page

Berfungsi untuk berpindah ke halaman level berikutnya.



Tombol next chapter

Berfungsi untuk melanjutkan ke *chapter* berikutnya setelah menyelesaikan satu bagian cerita.

AUDIO

Pada karya ini, setiap chapter memiliki musik latar yang berbeda-beda mengikuti nuansa yang ditampilkan.

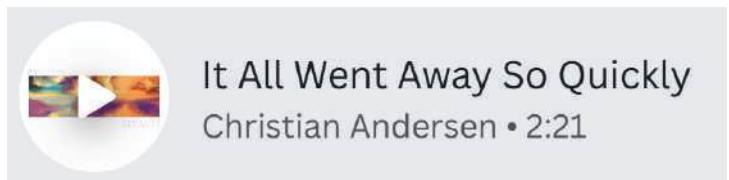
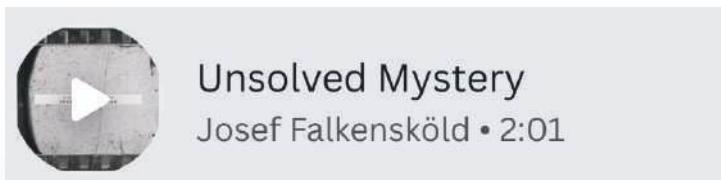
1.) Prolog & Homepage



2.) Level Page



3.) Chapter 1



Musik *gameplay*

Musik *ending*
chapter 1

4.) Chapter 2



Mysterious Tunnels (Instru...
Lana Palmer • 1:23

Sumber : Aset Canva

Musik *gameplay*



Stress Relief Piano
PianoAmor • 2:45

Sumber : Aset Canva

Musik ending
chapter 2

5.) Chapter 3



Gloomy Atmosphere for Do...
Universfield • 2:06

Sumber : Aset Canva

Musik *gameplay*



Tiny Torches and a Sea of Fire
Christian Andersen • 2:17

Sumber : Aset Canva

Musik ending
chapter 3

6.) Animasi Epilog



Flashback scene / sad memory / drama(871248)
おみおつけ • 03:31



A sad piano song that traces sad memories(103...
Toru • 01:09

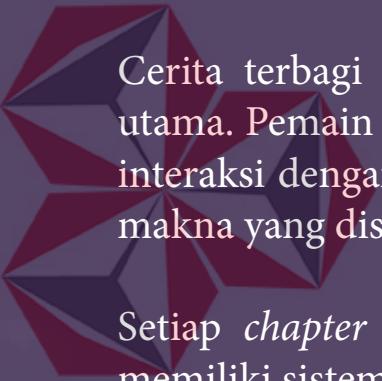
Sumber : Aset Capcut



DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA

UNIVERSITAS
Dinchmika

Karya ini merupakan *game visual novel* interaktif berbasis narasi dengan ilustrasi 2D bergaya simbolis.



Cerita terbagi dalam satu *chapter* prolog dan tiga *chapter* utama. Pemain akan menjalani perjalanan emosional melalui interaksi dengan karakter lain, pilihan dialog, dan eksplorasi makna yang disampaikan secara simbolik.

Setiap *chapter* memiliki struktur naratif yang serupa dan memiliki sistem yang repetitif.

PROLOG



Ilustrasi
perkenalan latar
tempat

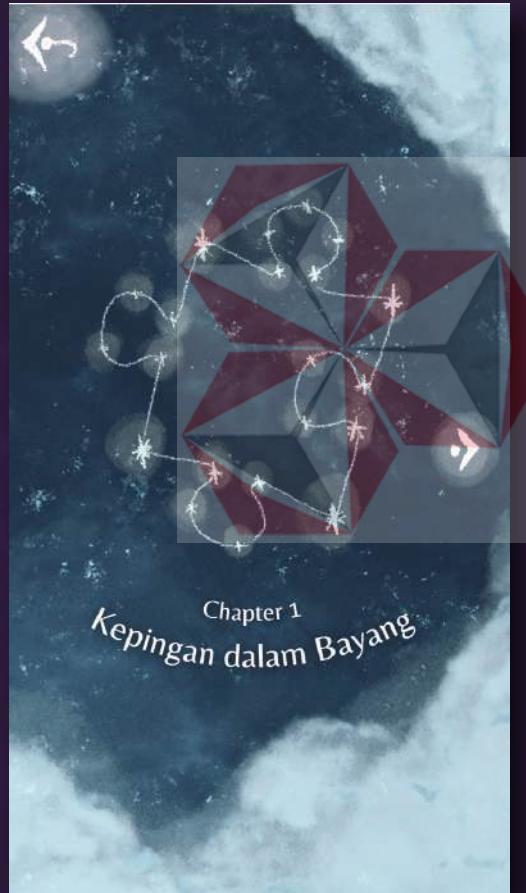


Ilustrasi
perkenalan
karakter

MC membuka matanya di tempat asing, berpijak di atas gumpalan awan tak berujung.

MC akan ditemani oleh seekor kucing hitam bernama Nyx, yang dapat berbicara dan membaca pikirannya. Nyx menyebut bahwa MC sedang berada dalam dunia mimpi, lalu membawanya ke sebuah cermin misterius dengan bayangan yang buram. Di sanalah perjalanannya dimulai.

LEVEL PAGE



Transisi – *Level Page*

Setelah prolog, pemain diarahkan ke *Level Page* untuk memilih *chapter*. Cermin menjadi portal ke tiap dunia simbolik yang mencerminkan konflik batin.

CHAPTER 1- KEPINGAN DALAM BAYANG



Ilustrasi perkenalan latar tempat



Ilustrasi perkenalan karakter

Pemain akan menemani sosok karakter yang mengalami kesulitan dalam menempatkan dirinya di lingkungan sosial. Isu yang diangkat adalah tentang kecenderungan untuk menyesuaikan diri secara berlebihan hingga kehilangan identitas pribadi.

CHAPTER 2 - KESEIMBANGAN BERPOROS



Ilustrasi perkenalan latar tempat



Ilustrasi perkenalan karakter

Pemain akan membantu karakter yang terlalu mendahulukan logika dan menekan perasaannya sendiri. Konflik ini merefleksikan perjuangan seseorang yang mengabaikan sisi emosionalnya demi memenuhi tuntutan pihak luar.

CHAPTER 3 - SOSOK YANG BERARTI



Ilustrasi perkenalan
latar tempat



Ilustrasi perkenalan
karakter

Pemain akan berinteraksi dengan sosok karakter yang mengalami konflik batin mendalam dan melakukan *self-harm*. Di sini, pemain diajak untuk mengenali pentingnya keberadaan diri dan penerimaan atas luka pribadi.

TRANSISI DAN PERKEMBANGAN MC



Setelah pemain menyelesaikan *Chapter 1* dan *Chapter 2*, mereka akan diarahkan ke halaman level transisi yang menampilkan bayangan MC di cermin yang mulai terlihat lebih jelas. Hal ini menandakan perkembangan kesadaran diri sang tokoh utama.

PILIHAN INGAME

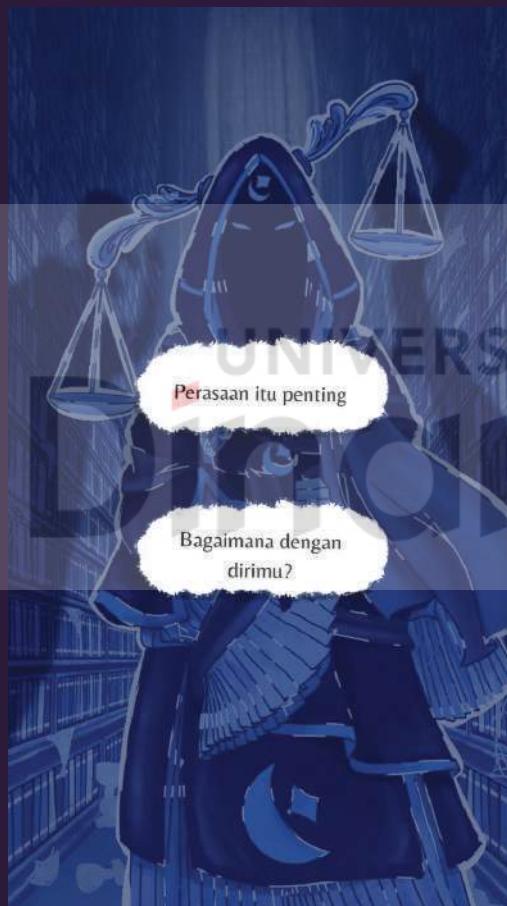
Pilihan Netral



Pilihan netral terdapat di dua *chapter* yaitu *chapter 1* dan *chapter 3*.

Ketika pemain memilih pilihan netral, baik pilihan satu ataupun dua tidak akan mempengaruhi alur permainan.

Pilihan Krusial



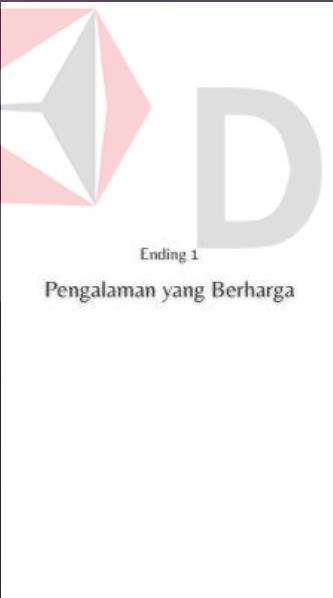
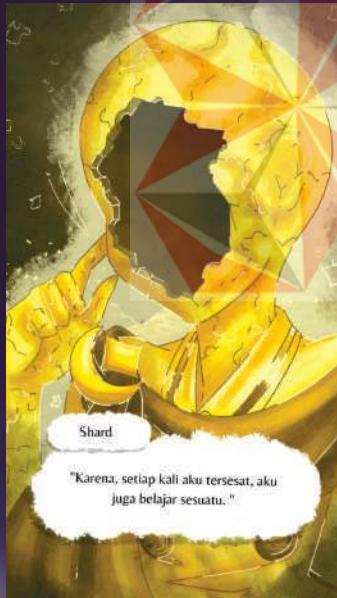
Pilihan krusial terdapat di *chapter 1* dan *chapter 2*.

Pilihan ini akan mempengaruhi ending yang didapat oleh pemain.

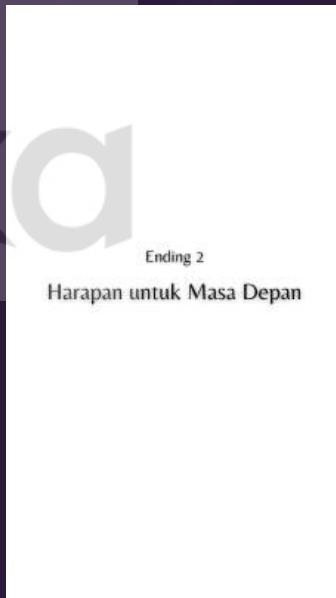
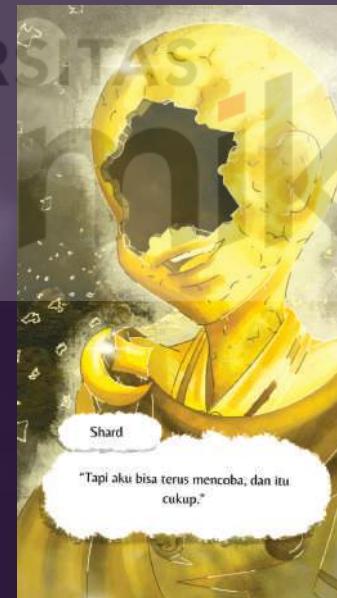
CHAPTER ENDING

Di akhir tiap *chapter*, pemain akan mendapatkan ending khusus yang merefleksikan keputusan yang telah diambil.

Chapter 1 memiliki 2 Ending

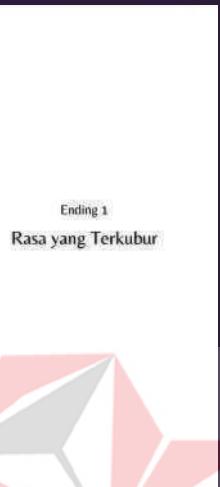
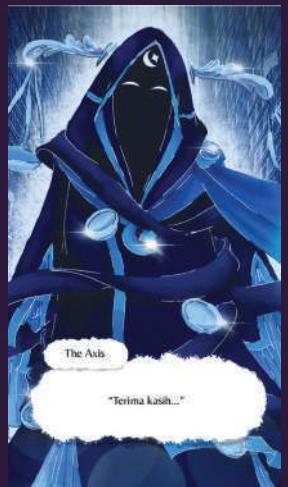


Ending satu dari pilihan pertama



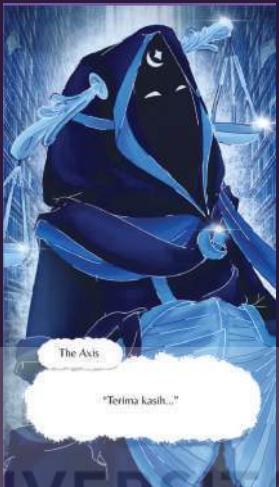
Ending dua dari pilihan kedua

Chapter 2 memiliki 2 Ending



Ending 1
Rasa yang Terkubur

Ending satu dari
pilihan pertama



Ending 2
Suara yang Hening

Ending dua dari
pilihan kedua

Chapter 3 memiliki 1 Ending



Tampilan ending *chapter 3* yang akan langsung
diarahkan ke video animasi ending
keseluruhan

ANIMASI ENDING



Scene 1:
Menampilkan karakter Nyx sedang mendongak ke atas.

Scene 2:
Menampilkan MC yang sedang menganga terkejut.

Scene 3:
Menampilkan kaca yang terdapat pantulan MC dan Nyx.

Scene 4:
Transisi ke scene yang menampilkan bayangan MC terganti oleh karakter yang ia bantu.

Scene 5:
Transisi kembali ke awal dan selanjut menampilkan perubahan wajah MC yang terkejut.



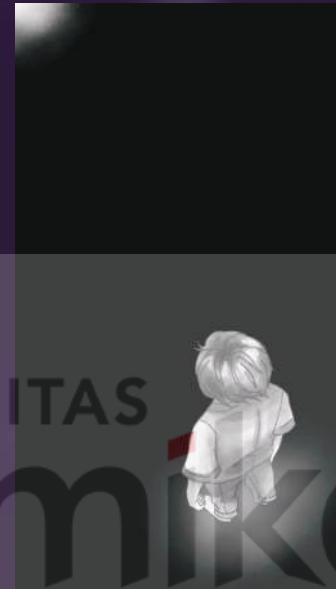
Scene 6:
Nyx berdiri
dan masuk ke
dalam cermin.



Scene 7:
MC menelan
ludah.



Scene 8:
MC berjalan
masuk ke
dalam cermin
mengukuti
Nyx.



Scene 9:
MC mendapati
dirinya berada
di ruang gelap
dan tiba-tiba
muncul
secercah cahay
di depannya.



Scene 10:
Menampilkan
kepingan
puzzle yang
membentuk
hati. MC
berjalan
mendekatinya.



Scene 11:
MC terdiam
mematung
melihat
kepingan-
kepingan itu.

Scene 12:
Memperlihatkan
kepingan *puzzle*
yang bergoyang
dan muncul
transisi putih.

Scene 13:
Memperlihatkan
masa lalu MC
yang pertama.
Terlihat MC
sedang dikucilkan
oleh
teman-temannya.

Scene 14:
Memperlihatkan
masa lalu MC
yang kedua.
Terlihat MC
sedang dimarahi
oleh kedua orang
tuanya.

Scene 15:
Memperlihatkan
masa lalu MC
yang ketiga.
Terlihat MC
sedang memegang
sebuah *cutter*.



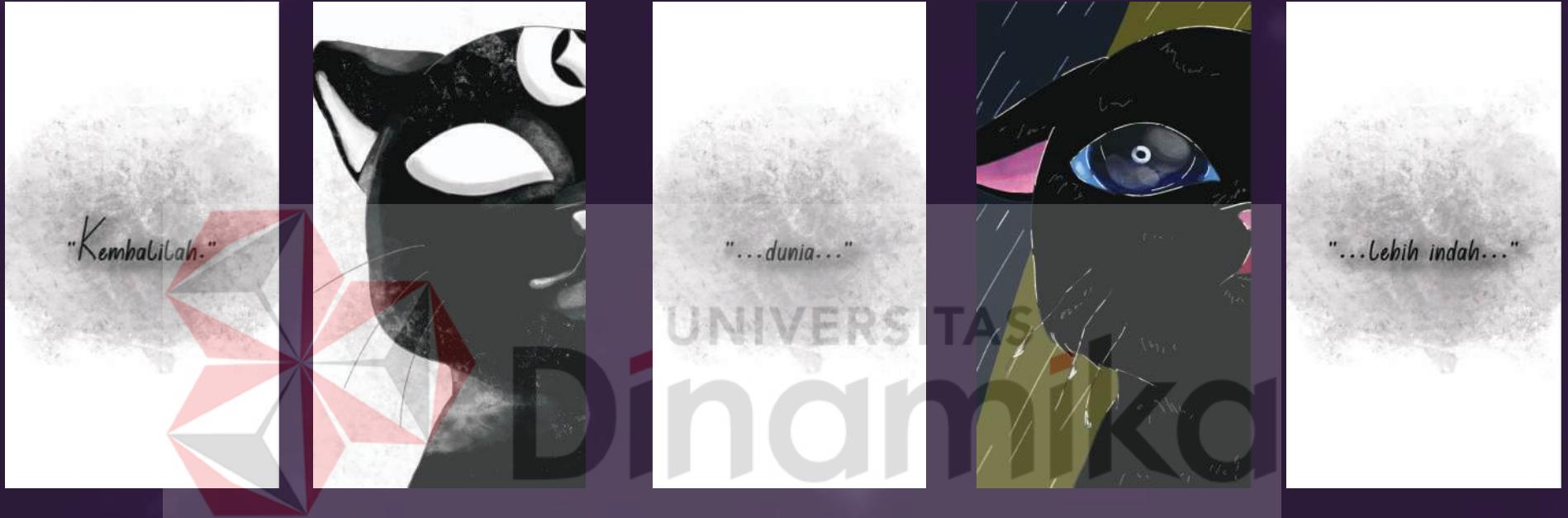
Scene 16:
Transisi ke layar
hitam.

Scene 17:
Menampilkan MC
yang terkejut. Kini
MC berada di
sebuah dimensi
berwarna putih.

Scene 18:
Menampilkan MC
dan Nyx yang
saling berhadapan

Scene 19:
Transisi yang
menampilkan MC
dan sosok
malaikat maut
yang saling
berhadapan.

Scene 20:
Transisi kembali
ke *scene* yang
menampilkan MC
dan Nyx.



Scene 21:
Menampilkan
tulisan
“kembalilah”.

Scene 22:
Menampilkan
wajah Nyx.

Scene 23:
Menampilkan
tulisan
“...dunia...”

Scene 24:
Menampilkan
wajah seekor
kucing hitam
yang basah
karena terkena
hujan.

Scene 25:
Menampilkan
tulisan “...lebih
indah...”



Scene 26:
Menampilkan
memori MC
yang sedang
memayungi
kucing hitam
tersebut.

Scene 27:
Transisi ke
wajah MC
yang sedang
tersenyum
meski diguyur
hujan.

Scene 27:
Menampilkan
tulisan "...jika
kau...ada."

Scene 27:
Menampilkan
tangan sedang
dipasangkan
selang infus
dengan seekor
kucing hitam
disampingnya.

Scene 27:
Menampilkan
tangan
tersebut
bergerak
sedikit.



Scene 28:
Menampilkan
tangan tersebut
mengelus kucing
hitam dan kucing
tersebut menoleh.

Scene 29:
Menampilkan
view orang
pertama yang
sedang berkedip.

Scene 30:
Sosok kucing
hitam muncul.

Scene 31:
Menampilkan
tulisan "Aku
kembali..."

Scene 32:
Menampilkan
ilustrasi MC yang
memeluk bahagia
sang kucing
hitam.



Scene 33:
Menampilkan
tulisan “...Nyx.”

Scene 34:
Transisi *white
screen*.

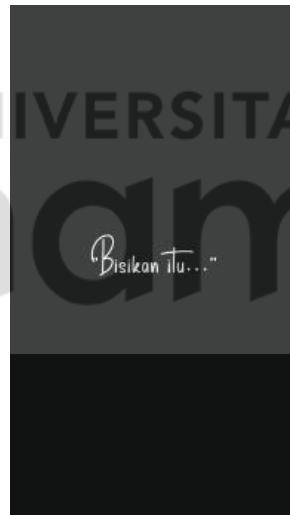
Scene 35:
Animasi ditutup
dengan tulisan
“*Thank you for
Playing!*”



MEDIA Dinamika PENDUKUNG

TRAILER GAME

Trailer berfungsi sebagai alat promosi visual untuk memperkenalkan konsep game secara singkat namun menarik. Dengan *trailer*, calon pemain atau audiens dapat memahami genre, suasana, dan inti cerita dari game ini.



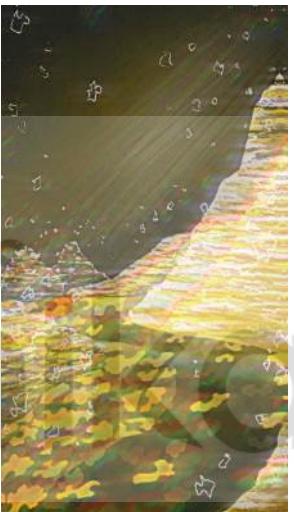
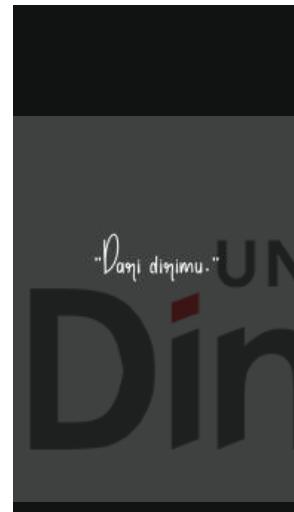
Scene 1:
Menampilkan
gambar
cermin dalam
mode jauh.

Scene 2:
Transisi layar
hitam lalu
muncul tulisan
“Apa kau
dengar...?”

Scene 3:
Kembali
menampilkan
cermin yang
perlahan
zoom-in.

Scene 4:
Transisi layar
hitam lalu
muncul tulisan
“Bisikan itu...”

Scene 5:
Kembali
menampilkan
cermin yang
telah *zoom-in*.



Scene 6:
Transisi layar
hitam lalu
muncul tulisan
“Adalah
‘Gema’...”

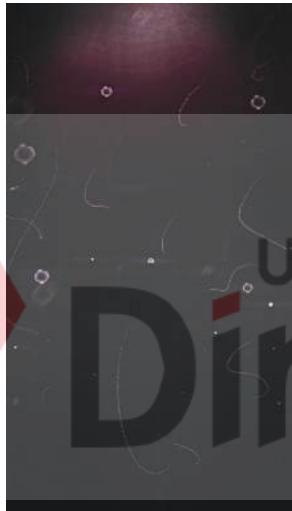
Scene 7:
Menampilkan
bagian kaca
cermin yang
perlahan
bercahaya.

Scene 8:
Transisi layar
hitam lalu
muncul tulisan
“Dari dirimu”
dan perlahan
zoom-in.

Scene 9:
Menampilkan
gambar
cermin lalu
perlahan
transisi ke
scene
selanjutnya.

Scene 10:
Menampilkan
latar *chapter 1.*

Scene 11:
Menampilkan
karakter
chapter 1.



Scene 12:
Menampilkan
latar *chapter 2*.

Scene 13:
Menampilkan
karakter
chapter 2.

Scene 14:
Menampilkan
latar *chapter 3*.

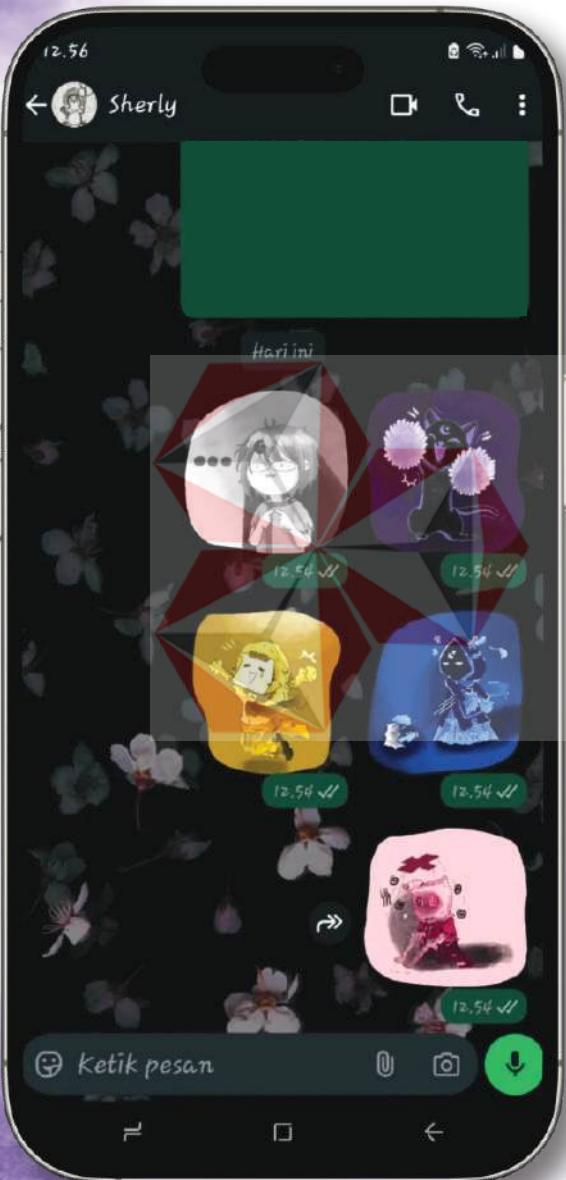
Scene 15:
Menampilkan
karakter
chapter 3.

Scene 16:
Black screen.

Scene 17:
Perlahan logo
game muncul.

STIKER WHATSAPP

Stiker WhatsApp berfungsi untuk memperkenalkan karakter game secara interaktif dan memperkuat identitas visual melalui media yang dekat dengan keseharian pengguna.



Scan disini untuk mendapatkan stiker.

NOTEBOOK DAN PULPEN



Notebook

Sebagai media untuk mencatat, mencerahkan isi pikiran, atau membuat jurnal pribadi. Relevan dengan tema *game* yang mendorong refleksi diri dan ekspresi emosi.



Pulpen

Pasangan dari *notebook*, digunakan untuk menulis ide, perasaan, atau pesan. Simbol sederhana dari proses mengenal dan memahami diri sendiri.

PIN, KEYCHAIN, DAN STICKER



Pin

Identitas visual kecil yang dapat dikenakan. Dapat digunakan di tas atau pakaian.

Keychain

Merchandise kecil yang mudah dibawa, berfungsi sebagai identitas visual game.



Sticker

Elemen visual yang mudah dibagikan dan ditempel
diberbagai media fisik.
Membantu memperluas jangkauan promosi *game*
sambil menjaga nuansa visual yang khas.

TOTEBAG



Tas yang bisa digunakan sehari-hari. Fungsinya tidak hanya praktis, tapi juga sebagai media promosi bergerak yang membawa identitas visual *game* ke ruang publik.

BONEKA



Merchandise boneka berfungsi akan merepresentasikan karakter game sekaligus menjadi media kedekatan emosional dengan pemain.

*TRY IT FOR
YOURSELF!*



<https://echoes-within.my.canva.site/prolog>

BIODATA



Nama: Jennifer Lauwrance Andika

Instagram: @jenjeni102

Jennifer adalah desainer yang menempuh pendidikan desainnya di Universitas Dinamika. Desainer memulai perjalannya pada tahun 2021 dan berhasil meraih gelarlaunya di tahun 2025.

Desainer memiliki ketertarikan pada media interaktif dan pendekatan emosional dalam karya visual. Melalui proyek tugas akhirnya, ia ingin menghadirkan karya yang bisa menjadi teman rasa bagi para remaja yang tengah berjuang mengenal diri.



UNIVERSITAS
Dinamika