

Visual Novel Sebagai Media Simulasi Pengambilan Keputusan Remaja dalam Konteks Pertemanan

Gwenna Nordica Setyawan*, Dieni Amalia Zamzamy

Nizamia Andalusia School, Indonesia

Email: gwenna080907@gmail.com*, nizamiahighschool2023@gmail.com

Keywords:

visual novel; decision-making
simulation; adolescent; id; ego

ABSTRACT

Friendship relationships have a significant role during adolescence, such as providing emotional support, building character, and establishing social support systems. However, adolescent friendships are not simple because they are influenced by various factors, namely gender differences and the dynamics between the id, ego, and superego. Therefore, this study aims to design a visual novel as a decision-making simulation media in the context of adolescent friendships using Sigmund Freud's psychoanalytic theory approach involving the id, ego, and superego. By employing the research and development (R&D) method from the stage of identifying potential and problems to design revision, this study successfully produced a visual novel with two main characters and a branching storyline based on decisions made by the player. The design results also show that the choices in the visual novel can represent tendencies of the id (impulsivity), ego (balance), and superego (morality). Afterward, the results of personality tendencies are measured and developmental suggestions are given to players in the form of self-reflection. Although time constraints resulted in only Nara's route being developed up to three scenes, this research is expected to serve as a reference for the future development of visual novels as simulation media.

Kata Kunci:

visual novel; simulasi pengambilan
keputusan; remaja; id; ego

ABSTRAK

Hubungan pertemanan memiliki peran yang signifikan dalam masa remaja, seperti memberikan dukungan emosional, membangun karakter, serta membangun sistem dukungan sosial. Akan tetapi, hubungan pertemanan remaja tidak bersifat sederhana karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu perbedaan jenis kelamin serta dinamika antara id, ego, dan superego. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang visual novel sebagai media simulasi pengambilan keputusan dalam konteks pertemanan remaja dengan pendekatan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang melibatkan id, ego, dan superego. Dengan menggunakan metode research and development (R&D) mulai dari tahap penentuan potensi dan masalah hingga revisi desain, penelitian ini berhasil menghasilkan visual novel dengan dua karakter utama serta alur cerita yang bercabang berdasarkan keputusan yang diambil oleh pemain. Hasil perancangan juga menunjukkan bahwa pilihan yang ada dalam visual novel dapat merepresentasikan kecenderungan id (impuls), ego (keseimbangan), dan superego (moral). Setelah itu, hasil kecenderungan kepribadian akan diukur dan saran pengembangan akan diberikan kepada pemain dalam bentuk refleksi diri. Meskipun keterbatasan waktu menyebabkan hanya rute Nara yang dapat dikembangkan hingga tiga scene, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan visual novel sebagai media simulasi pada masa mendatang.

PENDAHULUAN

Secara global, *World Health Organization* (2024) melaporkan bahwa sekitar 1 dari 7 remaja (usia 10-19 tahun) mengalami gangguan kesehatan mental. Salah satu faktor utama dari munculnya gangguan kesehatan mental adalah tekanan teman sebaya (Stuke. H., dkk, 2025). *World Health Organization* (2025) juga menjelaskan bahwa tekanan teman sebaya menyebabkan remaja mengambil keputusan yang berisiko, seperti merokok, konsumsi alkohol, dan melakukan tindakan agresif. Permasalahan serupa juga ditemukan di Indonesia. *Kelompok Perlindungan Anak Indonesia* (KPAI, 2024) melaporkan bahwa angka kekerasan yang terjadi di sekolah sekitar 114 kasus. Fenomena kekerasan ini seringkali melibatkan remaja yang terpengaruh oleh dinamika kelompok pertemanan yang tidak sehat. Data-data ini menunjukkan bahwa masalah pengambilan keputusan dalam konteks pertemanan remaja merupakan isu global yang memerlukan perhatian khusus.

Tambahan pula, masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa (Munthe et al., 2024; Sulhan, 2024; Wisudahningsih & Ramadhani, 2025). Saat masa ini berlangsung, remaja mengalami berbagai perubahan, diantaranya adalah perubahan hormonal, fisik, psikologis, dan sosial (Sulhan, N. A. A., dkk, 2024). Selain itu, remaja juga mengalami masa penyesuaian diri terhadap kelompok, terutama dalam pertemanan. Hubungan pertemanan pada masa remaja memiliki kontribusi yang signifikan dalam kehidupan mereka, seperti memberikan dukungan emosional, membentuk karakter, dan membangun sistem dukungan sosial. Santrock (dalam Matitaputty, J. S., dkk, 2021) menyatakan bahwa besarnya kualitas pertemanan antarremaja menyebabkan remaja dituntut untuk mempelajari sejumlah kemampuan dalam hubungan dekat termasuk bagaimana cara untuk memberikan dukungan emosi kepada teman dan menangani ketidaksetujuan agar tidak merusak keakraban dan persahabatan. Akan tetapi, memilih kelompok pertemanan yang buruk dapat memberikan dampak negatif, yakni remaja mengadopsi perilaku negativisme, tingkah laku yang agresif, dan perilaku yang merusak (Pasaribu, A. N., & Siregar, P. A., 2025).

Namun, dinamika pertemanan remaja tidak bersifat sederhana karena dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memengaruhi cara remaja berinteraksi dalam lingkungan sosial. Salah satu faktor yang berperan adalah jenis kelamin yang memengaruhi cara individu berinteraksi dalam hubungan pertemanan (Salsabila. N. R., dkk, 2023). Dalam hubungan pertemanan, perempuan cenderung mementingkan dukungan emosional dan perhatian personal, sedangkan laki-laki lebih fokus pada tindakan nyata (Salsabila. N. R., dkk, 2023). Perbedaan ini menyebabkan pengalaman pertemanan remaja menjadi beragam dan tidak dapat dipandang secara seragam.

Ada pun dalam proses pengambilan keputusan, remaja tidak terlepas dari berbagai faktor psikologis yang memengaruhi cara mereka menilai dan merespons situasi sosial. Salah satu faktor yang memengaruhi proses tersebut adalah dinamika antara id, ego, dan superego. Keputusan yang diambil oleh seorang remaja dapat dipengaruhi oleh dorongan id (naluri dasar) dan superego (bagian kepribadian yang berisi nilai moral dan aturan) (Lapsley, D. K., & Stey, P. C., 2011). Jika kepribadian id mendominasi dalam diri remaja, remaja tersebut cenderung impulsif dan egois terhadap temannya. Sebaliknya, jika kepribadian superego mendominasi, remaja cenderung terlalu moralistik dan keras terhadap diri sendiri. Sigmund Freud (dalam Lapsley, D. K., & Stey, P. C., 2011) menyatakan bahwa untuk mengatasi pertentangan antara

keinginan id dan superego, ego berperan sebagai penengah dan membantu memenuhi keinginan kedua kepribadian tersebut.

Namun demikian, tidak semua remaja mampu menyadari atau mengelola faktor-faktor psikologis tersebut secara optimal dalam proses pengambilan keputusan. Kondisi ini dapat menyebabkan remaja mengambil keputusan pertemanan secara impulsif, mengikuti tekanan kelompok, atau bertahan dalam pertemanan yang tidak sehat. Kurangnya pemahaman terhadap dinamika id, ego, dan superego yang dimiliki juga membuat remaja kesulitan mengevaluasi apakah hubungan pertemanan tersebut memberikan dampak positif atau justru merugikan bagi perkembangan dirinya.

Beberapa penelitian terdahulu telah mencoba mengatasi masalah ini melalui pendekatan media interaktif. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Reformasi, M. P. R., Dai, R. H., dan Tuloli, M. S. (2021) berhasil dalam merancang visual novel sebagai alat edukasi konsep pertemanan serta membantu dalam Program Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Visual novel yang dikembangkan, *Semangat Juang Gasgus Friends*, memberikan contoh sikap dan perilaku 18 nilai-nilai edukasi, yaitu nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, dengan tujuan untuk memengaruhi kualitas dalam hubungan pertemanan. Akan tetapi, karena visual novel merupakan hasil kutipan dari media yang sudah ada, visual novel belum dapat mengintegrasikan teori psikoanalisis (id, ego, dan superego) serta menyediakan simulasi konflik internal dalam pengambilan keputusan. Selain itu, visual novel tidak terdapat fitur *multiple endings* (beragam akhir cerita) untuk mengetahui konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil.

Di sisi lain, penelitian oleh Pasha, M. K. dan Prabowo, A. (2025) menegaskan bahwa fitur *branching storyline* (alur cerita bercabang) dan *multiple endings* dapat memperkaya pengalaman bermain sehingga mendorong pemain untuk memainkan ulang visual novel serta memikirkan keputusan yang akan diambil selanjutnya. Namun, penelitian ini belum mengintegrasikan aspek psikologis dalam visual novel. Akibatnya, simulasi konflik internal yang dialami remaja dalam kehidupan nyata belum tergambarkan secara eksplisit.

Secara teoritis, Lapsley, D. K., & Stey, P. C., 2011 telah menjelaskan bagaimana id, ego, dan superego berpengaruh dalam pengambilan keputusan remaja. Namun, studi masih berupa deskriptif-teoritis dan belum diimplementasikan ke dalam media interaktif yang dapat digunakan sebagai alat simulasi.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat membantu remaja dalam memahami dinamika faktor-faktor psikologis tersebut. Salah satu media yang berpotensi untuk digunakan adalah visual novel. Visual novel merupakan bentuk media interaktif berbasis narasi dengan keputusan pemain yang memungkinkan untuk memengaruhi jalannya cerita (Camingue, J., dkk, 2021). Selain itu, visual novel memungkinkan pemain untuk mendapatkan pengalaman dalam berbagai situasi tertentu tanpa harus terjun langsung ke dalamnya. Melalui mekanisme pilihan dan percabangan alur cerita, visual novel dapat berfungsi sebagai simulasi pengambilan keputusan dalam konteks pertemanan. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan aspek baru, yaitu pengintegrasian teori struktur kepribadian Sigmund Freud (id, ego, dan superego) ke dalam desain pengambilan keputusan visual novel yang khusus

menyimulasikan konflik pertemanan remaja. Selain itu, penelitian ini juga menghadirkan fitur *multiple endings* yang dikaitkan dengan dominasi salah satu struktur kepribadian pemain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada tiga rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang visual novel yang dapat menjadi simulasi pengambilan keputusan untuk remaja di kehidupan nyata, sejauh mana id, ego, dan superego berpengaruh dalam pengambilan keputusan pemain dalam visual novel, serta apa saran pengembangan yang sesuai dengan pola pengambilan keputusan siswa dalam visual novel. Adapun tujuan penelitian mengikuti rumusan masalah tersebut, yakni merancang visual novel yang dapat menjadi simulasi pengambilan keputusan untuk remaja di kehidupan nyata, mengukur sejauh mana id, ego, dan superego berpengaruh dalam pengambilan keputusan dalam visual novel, serta memberikan saran pengembangan yang sesuai dengan pola pengambilan keputusan siswa dalam visual novel.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa perluasan kajian struktur kepribadian (id, ego, dan superego) dalam bidang media interaktif. Hasil penelitian juga dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai alat refleksi dalam pengambilan keputusan, oleh pihak sekolah sebagai media simulasi dalam bidang pendidikan karakter, serta oleh pihak akademik sebagai referensi penelitian media berbasis psikologi. Implikasi penelitian ini mencakup potensi penggunaan visual novel sebagai alat intervensi ringan (*light intervention*) bagi remaja yang mengalami kesulitan dalam pengambilan keputusan dalam konteks sosial serta sebagai alat dalam mendukung pendidikan karakter siswa di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan sebuah produk berupa visual novel. Visual novel dirancang menggunakan research and development (R&D). Berdasarkan model R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (dalam Sumarni, S., 2019), langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri atas sepuluh langkah sebagai berikut.



Gambar 1. Model *Research & Development*

Sumber: Dokumen pribadi

Dalam perancangan produk, langkah pertama yang dilakukan adalah menemukan potensi dan masalah. Potensi yang dimaksud merupakan segala sesuatu yang jika dapat didayagunakan dapat memberikan nilai tambah, sedangkan masalah merupakan penyimpangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi (Sumarni, S., 2019).

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi (Sumarni, S., 2019). Setelah data yang diperlukan terkumpul, tahap berikutnya adalah membuat desain produk. Pembuatan desain produk ini dilakukan dengan menganalisis produk-produk yang serupa dengan rencana pengembangan (Sumarni, S., 2019). Penilaian pun dilakukan dengan melihat kelemahan dan kelebihan masing-masing produk. Hasil akhir dari tahap ini berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya yang divisualisasikan melalui gambar atau bagan (Sumarni, S., 2019).

Kemudian, desain produk akan dilakukan validasi atau penilaian untuk melihat apakah rancangan produk akan lebih efektif dari produk-produk sebelumnya serta mencari kelebihan dan kelemahan produk tersebut (Sumarni, S., 2019). Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli untuk menilai produk. Setelah diketahui kelemahan produk, produk perlu dilakukan revisi untuk mengurangi kelemahannya (Sumarni, S., 2019).

Langkah-langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Namun, karena penelitian ini berfokus pada perancangan produk, proses penelitian dibatasi hingga tahap ke-5, yaitu revisi desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan mulai dari penentuan potensi dan masalah hingga revisi desain, diperoleh hasil perancangan visual novel. Proses ini mengikuti model Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah metode penelitian meliputi identifikasi masalah dan potensi, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, serta revisi desain produk. Seluruh tahapan tersebut menghasilkan visual novel yang menggabungkan aspek id, ego, dan superego dalam alur cerita dan pemilihan keputusan pemain. Oleh karena itu, bagian ini akan membahas hasil perancangan, pengaruh id, ego, dan superego dalam pengambilan keputusan pemain, serta hasil akhir visual novel.

Perancangan Visual Novel

Perancangan visual novel didasarkan pada tujuan penelitian untuk menyediakan media simulasi pengambilan keputusan yang relevan bagi remaja, khususnya dalam konteks pertemanan. Seluruh elemen visual novel, mulai dari tokoh, alur, hingga latar, dirancang dengan mengacu pada teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu teori pengambilan keputusan, teori id, ego, dan superego, serta teori struktur naratif. Elemen-elemen tersebut disusun secara sistematis untuk membentuk visual novel yang efektif digunakan sebagai media simulasi pengambilan keputusan, khususnya dalam konteks pertemanan remaja. Berikut adalah hasil desain produk visual novel.

1. Tokoh



Gambar 2. Tampilan Pemilihan Karakter

Sumber: Dokumen pribadi

Visual novel ini memiliki dua karakter utama yang dapat dipilih oleh pemain di awal game, yaitu Nara, yang merepresentasikan remaja perempuan, dan satu karakter utama lainnya, yang merepresentasikan remaja laki-laki. Kedua karakter utama tersebut dirancang dengan konflik dan perkembangan psikologis yang berbeda sehingga masing-masing karakter menawarkan pengalaman naratif yang unik. Dalam rute Nara, cerita akan berfokus pada masalah otonomi diri (*self-autonomy*), sedangkan rute remaja laki-laki akan berfokus pada tema konflik pertemanan yang berbeda. Perbedaan tema cerita setiap karakter utama ini bertujuan untuk memberikan variasi perspektif cerita yang dapat dieksplorasi oleh pemain.

Selain itu, setiap rute memiliki karakter pendukung yang memiliki peran penting dalam cerita tokoh utama. Dalam rute Nara, karakter pendukung, yaitu Sinta, berperan sebagai karakter yang mendorong pemain dalam mempertimbangkan keseimbangan antara kebutuhan diri pemain dengan tuntunan darinya. Sementara itu, karakter utama remaja laki-laki juga akan memiliki karakter utamanya sendiri. Dengan demikian, kehadiran karakter pendukung bertujuan untuk memperkaya narasi serta memperkuat perbedaan pengalaman dalam masing-masing rute karakter utama.

2. Alur

Setelah memilih karakter utama, pemain akan langsung memasuki alur cerita sesuai dengan karakter yang dipilih. Perancangan alur dalam visual novel mengikuti struktur Piramida Freytag, yaitu *Introduction*, *Rising Action*, *Climax*, *Falling Action*, dan *Resolution* (Hoek. L., 2020, p. 176). Struktur naratif ini dipilih karena efektif dalam menggambarkan perkembangan konflik secara bertahap sekaligus menyediakan titik-titik pengambilan keputusan bagi pemain. Berikut merupakan detail perkembangan alur untuk rute Nara.

1. *Introduction*

Bagian *introduction* berfungsi sebagai pengenalan tokoh Nara. Dalam bagian ini, peneliti menggambarkan pertemanan tokoh Nara dengan Sinta yang bersifat sepihak, di mana Nara digambarkan sebagai seseorang yang selalu mengikuti arahan Sinta tanpa memilih keputusannya sendiri. Dinamika ini merepresentasikan kondisi remaja yang mengalami ketidakhadiran otonomi diri (*self-autonomy*). Hal ini sejalan dengan penjelasan Salsabila. N. R., dkk. (2023) bahwa remaja cenderung mementingkan harmoni dalam hubungan pertemanan. Dari segi psikoanalisis, Nara berada dalam kondisi dominan superego karena ia terus-menerus mengikuti

tuntunan Sinta tanpa mempertimbangkan keinginan dirinya (id) atau rasionalnya (ego) (Ajvazi, I. 2021).

Konflik mulai terbangun ketika Sinta mengajak Nara untuk memilih jurusan yang sama. Ajakan ini membuat Nara dilema antara pilihan untuk mengikuti keinginan Sinta (superego) atau mempertimbangkan minat dirinya (id). Puncak dari *introduction* terjadi ketika Nara, yang sedang menunggu Sinta di luar ruang laboratorium, melihat ruang klub seni dan merasa ketertarikan terhadap klub tersebut. Di titik ini, pemain dihadapkan pada tiga keputusan: masuk ke dalam ruang klub seni (id), mengintip dari luar (ego), atau tetap menunggu Sinta di depan ruang laboratorium (superego). Ketiga pilihan tersebut sengaja dirancang untuk merepresentasikan konflik antara id (rasa penasaran dan keinginan untuk eksplorasi), ego (mencari keseimbangan antara kepatuhan dan eksplorasi), dan superego (kepatuhan terhadap Sinta). Keputusan yang pemain ambil di titik ini juga akan menentukan arah perkembangan karakter Nara.

2. *Rising Action*

Bagian *rising action* berfungsi untuk mengembangkan konflik secara bertahap hingga puncak konflik (Hoek. L., 2020). Bagian ini dimulai pada saat kegiatan pengenalan klub, di mana Nara, bersama dengan Sinta dan teman-temannya, mencoba berbagai klub yang tersedia. Akan tetapi, tidak ada satu pun klub yang dicoba memberikan kesan berarti bagi Nara hingga akhirnya mereka mengunjungi klub seni dan mencoba aktivitas menggambar di sana. Ketika hasil gambar mereka dipajang, gambar Nara menarik perhatian para anggota klub seni. Namun, berbeda dengan teman-teman lainnya yang ikut kagum, Sinta justru menunjukkan ketidaksenangan.

Salah satu anggota klub seni mengajak Nara bergabung, tetapi Sinta langsung menolak atas nama Nara dengan alasan bahwa Nara tidak punya waktu. Kejadian ini menjadi titik balik cerita karena cerita mulai mengemukakan konflik antara kesetiaan terhadap Sinta dan keinginan untuk mengeksplorasi minat pribadi secara eksplisit. Setelah titik ini pun, Nara mulai sering datang ke klub seni atas ajakan para anggotanya dan merasa nyaman di sana. Sementara itu, Sinta semakin menunjukkan ketidaksukaan terhadap perubahan perilaku Nara. Di titik ini, pemain dihadapkan pada tiga pilihan lagi: mengejar minat sendiri di klub seni (id), menyeimbangkan antara Sinta dan klub seni (ego), atau menetap bersama Sinta (superego).

3. *Climax*

Bagian *climax* merupakan puncak konflik dalam struktur Piramida Freytag (Hoek. L., 2020). Di rute Nara, konflik memuncak ketika dua kepentingan yang saling bertabrakan terjadi pada waktu yang bersamaan. Di satu sisi, Sinta mengingatkan Nara tentang konser yang mereka rencanakan bersama sebagai bentuk komitmen pertemanan. Di sisi lain, salah satu anggota klub seni memercayakan Nara peran penting dalam proyek kompetisi dengan tenggat waktu yang terbatas.

Di titik ini, pemain akan dihadapkan pada tiga pilihan yang ditentukan oleh dominasi antara id, ego, dan superego, yaitu ikut membantu klub seni dan membatalkan rencana konser (merepresentasikan id karena mengutamakan

kepuasan pribadi), menyeimbangkan kedua acara (merepresentasikan ego karena mempertimbangkan secara realitas), atau tetap pergi ke konser bersama Sinta (merepresentasikan superego karena mengutamakan loyalitas dan kewajiban moral). Keputusan yang diambil pemain di bagian *climax* menjadi momen yang krusial karena merepresentasikan bagaimana individu menghadapi tekanan sosial ketika dua hal yang penting saling bertentangan.

4. *Falling Action*

Bagian *falling action* menjadi bagian cerita yang penting dalam visual novel karena menunjukkan konsekuensi dari keputusan yang diambil di puncak cerita. Di bagian ini, setiap keputusan yang diambil pemain akan membawakan konsekuensi yang berbeda serta merepresentasikan dampak psikologis dari masing-masing kepribadian yang dominan.

Jika id lebih dominan, Nara akan memilih membantu proyek klub seni dan membatalkan rencana pergi ke konser dengan Sinta. Keputusan ini mencerminkan kecenderungan individu untuk mengutamakan kepuasan dan keinginan diri tanpa mempertimbangkan dampaknya di hubungan sosial. Selain itu, keputusan ini juga menghadirkan konsekuensi, Faith Sinta merasa terluka dan menuduh Nara bahwa ia telah menggantikannya dengan teman-teman baru. Keesokan harinya, Nara pergi ke rumah salah satu anggota klub seni sesuai perjanjian mereka. Salah satu dari mereka bertanya jika Nara baik-baik saja dengan pilihan ini dan Nara menjawab mereka dengan menegaskan bahwa ia datang atas keinginannya sendiri.

Jika opsi pemain yang lebih dominan adalah superego, Nara akan tetap pergi ke konser dan menolak permintaan anggota klub seni melalui pesan. Mereka memahami kondisi Nara dan berkata bahwa mereka baik-baik saja dengan keputusan yang diambilnya. Meskipun begitu, Nara justru merasa tidak senang dengan keputusan yang ia pilih. Konsekuensi ini merepresentasikan individu yang cenderung mengutamakan tuntutan orang lain merasa penyesalan terhadap keinginan dirinya yang tidak tercapai (Ajvazi, I., 2021)

Jika opsi ego lebih dominan, Nara tetap pergi ke konser, tetapi memutuskan untuk pulang lebih awal. Awalnya, Sinta sedikit meragukan keputusan Nara, tetapi akhirnya mengizinkan Nara untuk tetap ikut membantu klub seni. Setelah konser, Nara datang ke rumah salah satu anggota klub dan tetap membantu proyek mereka. Pilihan ini mencerminkan kemampuan individu untuk menyeimbangkan antara keinginan diri (id) dan tuntutan moral (superego) dengan mempertimbangkan realitas yang ada (Ajvazi, I., 2021). Konsekuensi dari pilihan ini adalah tidak ada pihak yang benar-benar dirugikan meskipun Nara haru menghabiskan waktu dan energinya.

5. *Resolution*

Bagian *resolution* merupakan bagian akhir cerita dalam struktur Piramida Freytag yang menyajikan keadaan karakter setelah konflik selesai. Pada tahap ini, setiap pilihan yang diambil pemain memiliki konsekuensi jangka panjang yang berbeda serta dampak yang dibawa dalam hubungan sosial dan kesejahteraan psikologis individu.

Jika pilihan id dominan, Nara akan menemukan kebahagiaan baru di klub seni, tetapi hubungan dia dengan Sinta menjadi renggang. Resolusi ini mencerminkan bahwa kepuasan pribadi seringkali harus dibayar dengan melemahnya ikatan sosial. Dengan demikian, walaupun remaja yang didominasi oleh id mencapai keinginannya, ia akan berisiko kehilangan dukungan yang ada sebelumnya.

Jika pilihan superego dominan, Nara kembali ke kehidupan lamanya bersama Sinta, tetapi ia memendam rasa penyesalan karena tidak mengikuti keinginan dirinya sendiri. Resolusi ini mencerminkan kondisi psikologis remaja yang tidak sehat, di mana keharmonisan dan kestabilan hubungan sosial tercapai dengan mengorbankan keinginan diri sendiri.

Jika pilihan ego dominan, Nara akan menyeimbangkan antara keinginannya dan pertemanannya serta memiliki harapan untuk terus berkembang. Resolusi ini mencerminkan kemampuan individu untuk mempertahankan hubungan sosial serta memenuhi keinginan pribadi. Individu dengan dominasi ego menunjukkan kemampuan untuk mengelola konflik sebagaimana dijelaskan dalam konsep *ego strength*, yaitu kapasitas psikologis seseorang untuk menyeimbangkan tuntutan hasrat dan batasan moral (Imaniar. A., dkk., 2025).

Dengan demikian, perancangan alur cerita berdasarkan struktur Piramida Freytag memungkinkan visual novel ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media simulasi psikologis yang memperlihatkan bagaimana dominasi id, ego, dan superego menghasilkan konsekuensi yang berbeda.

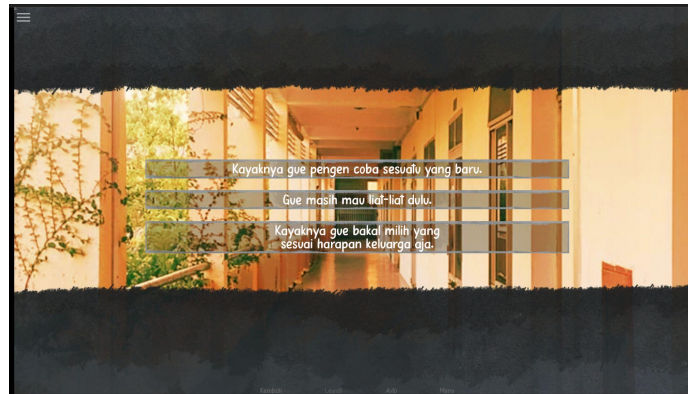
3. Latar

Latar utama yang digunakan dalam rute Nara adalah lingkungan sekolah menengah atas (SMA). Pemilihan latar tersebut didasarkan pada target audiens visual novel, yaitu remaja tingkat SMA, sehingga lingkungan yang digunakan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang terasa relevan dan dekat dengan keseharian pemain.

Selain itu, lingkungan sekolah dipilih karena merupakan salah satu ruang sosial utama bagi remaja dalam membangun karakter dan perilaku mereka (Nurfirdaus, N., & Sutisna, A., 2021). Di sekolah, remaja tidak hanya belajar secara akademik, tetapi juga berinteraksi, menghadapi konflik, serta mengambil keputusan dalam berbagai situasi sosial, khususnya dalam konteks pertemanan. Oleh karena itu, penggunaan latar sekolah mendukung tujuan visual novel sebagai media simulasi pengambilan keputusan yang efektif dan relevan bagi remaja.

Pengaruh Id, Ego, dan Superego dalam Pengambilan Keputusan Pemain

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud yang membagi struktur kepribadian manusia ke dalam tiga komponen, yaitu id, ego, dan superego, yang masing-masing berperan dalam proses pengambilan keputusan. Bentuk simulasi pengambilan keputusan dalam visual novel ini direpresentasikan melalui respons tokoh utama saat menjawab pertanyaan atau menghadapi situasi tertentu. Representasi tersebut ditampilkan melalui pilihan-pilihan dialog yang tersedia bagi pemain, sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Tampilan Pilihan
Sumber: Dokumen pribadi

Pada saat tertentu, pemain akan dihadapkan pada tiga pilihan yang tersedia. Masing-masing pilihan tersebut merepresentasikan kecenderungan respons yang berbeda, yaitu berdasarkan dominasi id, ego, atau superego. Sebagai contoh, pemain dihadapkan pada tiga pilihan untuk menjawab terkait pemilihan jurusan: “*Kayaknya gue pengen coba sesuatu yang baru.*”, “*Gue mau liat-liat dulu.*”, atau “*Kayaknya gue bakal milih sesuai harapan keluarga aja.*” Seperti yang telah dijelaskan, masing-masing pilihan merepresentasikan id, ego, dan superego. Pilihan “*Kayaknya gue pengen coba sesuatu yang baru.*” merepresentasikan id karena mencerminkan keinginan remaja untuk mengikuti keinginan dirinya sendiri. Pilihan “*Gue mau liat-liat dulu.*” merepresentasikan ego karena mencerminkan respons yang netral. Pilihan “*Kayaknya gue bakal milih sesuai harapan keluarga aja.*” merepresentasikan superego karena mencerminkan respons yang disesuaikan dengan keinginan orang lain.

Hasil Akhir Visual Novel

Setelah pemain menyelesaikan rute cerita dalam visual novel, tampilan layar akan menampilkan hasil dari setiap keputusan yang diambil selama cerita berlangsung. Hasil ini meliputi kepribadian apa yang paling dominan antara id, ego, dan superego dan persentase masing-masing kepribadian. Hal ini dilakukan agar pemain dapat melihat sejauh mana kecenderungan impulsif, rasional, dan moral memengaruhi kepribadian mereka. Selain itu, hasil akhir juga akan menampilkan saran pengembangan yang mencakupi penjelasan dan saran sesuai dengan kecenderungan kepribadian yang pemain dapat. Berikut pun adalah detail untuk penampilan hasil akhir visual novel.

1. Skor Akhir dan Interpretasi

Setelah pemain menyelesaikan seluruh cerita visual novel hingga akhir, layar akan menampilkan hasil rekapitulasi dari setiap keputusan yang telah dipilih selama permainan berlangsung. Tampilan layar tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Tampilan Hasil Skor

Sumber: Dokumen pribadi

Pada tampilan hasil skor, pemain akan diperlihatkan kepribadian mana yang paling dominan di antara id, ego, dan superego dalam proses pengambilan keputusan. Selain itu, layar juga akan menampilkan persentase masing-masing kepribadian untuk memberikan gambaran tingkat pengaruh setiap kepribadian dalam proses pengambilan keputusan pemain. Persentase tersebut dihitung menggunakan rumus:

$$\frac{((\text{jumlah pilihan pada kepribadian tertentu})/(\text{jumlah seluruh pertanyaan})) * 100\%}{}$$

2. Saran Pengembangan

Selain itu, pemain juga akan diperlihatkan saran yang sesuai dengan kepribadian yang mereka peroleh. Saran tersebut disusun berdasarkan karakteristik id, ego, dan superego dalam teori psikoanalisis Freud serta didukung oleh penelitian-penelitian yang relevan.

Pemain dengan kecenderungan id akan diberikan saran untuk melatih empati sosial dan mempertimbangkan perasaan orang lain dalam hubungan pertemanan. Hal ini didasarkan pada penelitian The Compass Project yang dilakukan oleh Dr. Neema Trivedi-Batemen mengenai perilaku prososial, yaitu perilaku sosial yang memberikan manfaat kepada masyarakat, yang efektif dalam meningkatkan kualitas hubungan interpersonal seseorang (Research impact: Researcher partnership with youth charity and schools boosts empathy and decision-making skills in young people, 2024).

Sementara itu, pemain dengan kecenderungan superego akan diberikan saran untuk melatih sikap asertif agar mampu mengambil keputusan secara mandiri. Saran ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Akbar dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa pelatihan sikap asertif dapat mengurangi perilaku konformitas pada remaja (Nawawi, E., 2025).

Adapun pemain dengan kecenderungan ego akan diberikan saran untuk mempertahankan kemampuan regulasi diri dan keseimbangan dalam mengambil keputusan. Hal ini didukung oleh penelitian yang memaparkan bahwa teknik ego strength, yaitu kapasitas psikologis seseorang untuk menyeimbangkan tuntutan hasrat dan batasan moral, dapat membantu dalam menghadapi konflik sosial dan membangun hubungan yang sehat (Imaniar, A., dkk., 2025).

Dengan demikian, saran-saran yang dibuat berdasarkan penelitian yang relevan diharapkan dapat membantu remaja melakukan refleksi diri berdasarkan pola keputusan yang mereka miliki.

Validasi Ahli

Untuk menilai kelayakan visual novel sebagai media simulasi pengambilan keputusan remaja, peneliti melakukan validasi ahli dengan melibatkan satu guru Bimbingan Konseling (BK) dari SMA Nizamia Andalusia. Ada pun validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh umpan balik mengenai relevansi, kejelasan representasi id, ego, dan superego, kelebihan, kekurangan, serta saran perbaikan visual novel secara keseluruhan. Validasi dilakukan melalui wawancara yang berfokus pada lima aspek utama, yaitu relevansi konflik cerita dengan kehidupan remaja, kejelasan tiga pilihan keputusan (id, ego, dan superego) dalam merepresentasikan dilema nyata, kelebihan, kekurangan, serta saran perbaikan produk. Berikut adalah hasil validasi yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Validasi Ahli oleh Guru Bimbingan Konseling (BK)

Aspek Penilaian	Tanggapan Ahli	Tindak Lanjut
Relevansi konflik	Konflik yang disajikan masih cukup relevan dengan kehidupan remaja, terutama dalam menggambarkan dinamika pertemanan yang intens. Namun, terdapat beberapa adegan yang dinilai kurang umum terjadi di kehidupan nyata, seperti sikap posesif yang berlebihan.	Peneliti akan mempertimbangkan untuk mengurangi intensitas sikap posesif pada karakter pendukung agar lebih mencerminkan pertemanan remaja di dunia nyata.
Kejelasan pilihan id, ego, dan superego	Ketiga pilihan keputusan sudah cukup mewakili dilema nyata. Pada <i>scene</i> pemilihan jurusan, pilihan yang tersedia mencerminkan kebimbangan remaja yang nyata, di mana preferensi setiap remaja berbeda-beda. Ada remaja yang memilih jurusan berdasarkan pengaruh teman, ada yang karena ketertarikan pribadi, atau ada yang memilih berdasarkan kombinasi kedua faktor. Pada <i>scene</i> ketertarikan dengan klub seni, pilihan juga relevan karena rasa penasaran yang muncul ketika seseorang dihadapkan pada sesuatu yang baru. Namun, ahli menambahkan catatan bahwa remaja umumnya cenderung lebih impulsif dalam hal ini.	Peneliti akan mempertahankan ketiga keputusan tersebut dengan catatan membuat karakter utama sedikit lebih impulsif.
Kelebihan	Visual novel ini dinilai menarik dan mudah dipahami dari segi visual. Cerita pun tidak terlalu panjang dengan tulisan yang singkat dan jelas sehingga pemain tidak merasa bosan.	Peneliti akan mempertahankan aspek-aspek ini.
Kekurangan dan saran perbaikan	Ahli memberikan dua saran perbaikan. Pertama, karena visual novel langsung terjun ke dalam cerita, pemain akan kebingungan dengan konteks dan mekanisme visual novel. Ahli menyarankan untuk menyajikan	Peneliti akan menambahkan paragraf yang berisi penjelasan konteks cerita dan mekanisme visual novel di awal cerita. Selain itu,

Aspek Penilaian	Tanggapan Ahli	Tindak Lanjut
	penjelasan konteks visual novel agar pemain memiliki gambaran yang lebih utuh. Kedua, karena visual novel tidak memiliki musik, pemain tidak dapat merasakan pengalaman emosional yang efektif. Oleh karena itu, ahli menyarankan untuk memberikan latar musik (<i>background music</i>) untuk lebih menghidupkan suasana dan meningkatkan pengalaman emosional pemain.	peneliti akan mempertimbangkan untuk menambahkan latar musik sesuai dengan suasana cerita visual novel tertentu.

Sumber: Dokumen pribadi

KESIMPULAN

Dari perancangan visual novel yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa visual novel, yang umumnya digunakan sebagai media hiburan, dapat menjadi alat yang membantu pengguna dalam memahami pola pengambilan keputusan. Peneliti menyadari bahwa suatu masalah dan media yang digunakan, jika dimanfaatkan dengan baik, dapat menghasilkan nilai yang bermanfaat. Selain itu, visual novel harus melibatkan setidaknya dua elemen, yaitu elemen visual dan elemen verbal. Elemen visual berfungsi sebagai pembangun suasana dan representasi karakter, sedangkan elemen verbal berfungsi sebagai pembawa alur cerita dan dialog dalam memberikan kedalaman emosi kepada pemain. Kedua elemen tersebut harus dirancang secara kohesif untuk menciptakan pengalaman visual novel yang imersif sehingga dapat digunakan sebagai simulasi dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan hasil perancangan dan validasi ahli, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan rute karakter utama laki-laki agar tersedia pilihan karakter yang lebih beragam dan memberikan pengalaman naratif yang lebih lengkap bagi pemain. Kedua, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan elemen audio berupa latar musik (*background music*) dan efek suara (*sound effects*) pada setiap *scene* untuk meningkatkan pengalaman emosional dan imersi pemain, sebagaimana disarankan oleh ahli validasi. Ketiga, peneliti selanjutnya dapat menambahkan paragraf pengantar di awal permainan yang berisi penjelasan mengenai konteks cerita dan mekanisme visual novel agar pemain tidak kebingungan saat pertama kali memainkannya. Keempat, bagi praktisi pendidikan, visual novel ini dapat digunakan sebagai media pendukung dalam bimbingan konseling atau pendidikan karakter di sekolah untuk membantu siswa memahami konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil dalam konteks pertemanan. Kelima, bagi pihak sekolah, disarankan untuk mengintegrasikan visual novel ini dalam program penguatan pendidikan karakter sebagai alat simulasi pengambilan keputusan yang interaktif dan relevan bagi remaja.

REFERENSI

- Ajvazi, I. (2021). Freud's Id, Ego and Superego-Irfan Ajvazi.
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a visual novel?. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1–18.
- Hoek, L. (2020). Tools for shaping stories? Visual plot models in a sample of Anglo-American advice handbooks. In *Writing Manuals for the Masses: The Rise of the Literary Advice Industry from Quill to Keyboard* (pp. 171–198). Cham: Springer International Publishing.
- KPAI. (2024, Maret 8). KASUS KEKERASAN TERHADAP ANAK PADA SATUAN PENDIDIKAN TERUS TERJADI: KPAI LAKUKAN FGD DENGAN STAKEHOLDER DAN SEPAKATI BEBERAPA REKOMENDASI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/kasus-kekerasan-terhadap-anak-pada-satuan-pendidikan-terus-terjadi-kpai-lakukan-fgd-dengan-stakeholder-dan-sepakati-beberapa-rekomendasi>
- Lapsley, D. K., & Stey, P. C. (2011). Id, ego, and superego. *Encyclopedia of Human Behavior*, 2, 1–9.
- Matitaputty, J. S., & Rozali, Y. A. (2021). Gambaran kualitas persahabatan pada remaja DKI Jakarta. *JCA of Psychology*, 2(03).
- Munthe, M. V. R., Panjaitan, R., Ivo Julius, F., Sitorus, B. O., & Situmeang, H. (2024). Perkembangan Masa Anak-Anak, Kanak-Kanak, Remaja, dan Dewasa. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 782–792.
- Nawawi, E. (2025). Factor analysis of the effectiveness of assertive training techniques in reducing adolescent conformity behaviour. *Priviet Social Sciences Journal*, 5(9), 157–163.
- Nurfirdaus, N., & Sutisna, A. (2021). Lingkungan sekolah dalam membentuk perilaku sosial siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 895–902.
- Pasaribu, A. N., & Siregar, P. A. (2025). Pengaruh teman sebaya dalam perilaku sosial remaja pada siswa SMAN 21 Medan. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(10), 3110–3115.
- Pasha, M. K., & Prabowo, A. (2025). Penggunaan Metode MDLC dalam Pengembangan Game Visual Novel Anastasia Love Story berbasis Ren'Py. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(2), 148-155.
- Reformasi, M. P. R., & Tuloli, M. S. (2021). Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, 1(2), 58-69.
- Salsabila, N. R., Martono, N., & Sulistyoningsih, E. D. (2023). *Jurnal dinamika sosial budaya*. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(3), 112–123.
- Stuke, H., Erhart, M., Kaman, A., Ravens-Sieberer, U., & Irrgang, C. (2025, May 12). Peer Relationships Are a Direct Cause of the Adolescent Mental Health Crisis: Interpretable Machine Learning Analysis of 2 Large Cohort Studies. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12088615/>
- Sulhan, N. A. A. (2024). Periodisasi perkembangan anak pada masa remaja: Tinjauan psikologi. *Behavior*, 1(1), 9–36.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP).

- Wisudahningsih, E. T., & Ramadhani, I. (2025). Tahapan Perkembangan Remaja: Perspektif Psikologis dan Implikasi Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 1204–1222.
- World Health Organization. (2024, October 9). WHO and UNICEF release guidance to improve access to mental health care for children and young people.
- World Health Organization. (2025, September 1). Mental health of adolescents. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>