ABSTRAK

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL "OVERSWEET" TENTANG ADIKSI MINUMAN MANIS PADA REMAJA

Muhammad Rafi Siddiq¹⁾, Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Di Indonesia sedang marak minuman manis yang memiliki kandungan gula yang tinggi dan sangat disukai remaja. Konsumsi gula berlebih dapat menyebabkan diabetes. Penyakit diabetes diketahui lebih sering menyerang orang yang sudah tua. Perlu diketahui bahwa diabetes juga bisa menyerang orang dengan usia yang lebih muda, termasuk remaja. Tujuan penulisan membahas tentang perancangan *game visual novel* yang dapat memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga gula darah kepada remaja. Penulisan ini menggunakan metode campuran dan *design thinking* digunakan sebagai dasar teori. Data dikumpulkan melalui survei, studi literatur, dan wawancara. Hasil yang diharapkan dari perancangan ini adalah para remaja paham akan bahaya manis berlebih setelah memainkan *gamanya*.

Kata kunci : Minuman manis, Gula, Diabetes, UI/UX, Permainan, *Visual Novel*