

## Abstrak

Sebanyak 2,45 juta remaja Indonesia didiagnosis mengalami gangguan jiwa dengan mayoritas diantaranya menderita fobia sosial atau *Social Anxiety Disorder* (SAD). Kurangnya budaya menormalisasi konseling dengan para psikolog menyebabkan banyak gangguan mental di Indonesia kurang mendapatkan penanganan. Hal ini didasari oleh beberapa faktor mulai dari segi ekonomi hingga kekhawatiran mereka mengenai tes-tes dari tenaga kesehatan yang sering ditakuti oleh para remaja. Sebagai warga negara Indonesia sudah sepantasnya kita untuk buka mata terhadap permasalahan ini dan mulai membantu mereka untuk keluar dari masalah ini. Salah satunya yaitu dengan merancang *game-based assessment*. *Game-based assessment* dengan genre *Visual Novel* ini dirancang menggunakan *unity* sebagai *game engine*. Di dalam *game* terdapat narasi cerita yang ringan dan menarik serta disusun berdasarkan variabel kuesioner Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS) yang telah tervalidasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game-based assessment* yang mudah diakses berjudul *Night Ride* dan telah melalui tahap pengujian fungsionalitas.

Kata Kunci: *Game-based assessment*, *Social Anxiety Disorder* (SAD), Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS)

## Abstract

About 2.45 million Indonesian teenagers have been diagnosed with mental disorders and majority of them suffering from Social Anxiety Disorder (SAD). The lack of a culture of normalizing counseling with psychologists causes many mental disorders in Indonesia get less treatment. This is based on several factors start from an economic perspective to their concerns about tests from health workers which are often feared by teenagers. As Indonesian citizens, it is appropriate for us to open our eyes into this and start helping them to get out of this problem. One of them is by designing a game-based assessment. This game-based assessment build with *visual novel* genre and designed using *Unity* as the *game* engine. In the *game* there is a light and interesting story narrative and is compiled based on the validated Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS) questionnaire variables. The result of this study is an easily accessible game-based assessment titled Night Ride which has gone through the functionality testing.

Key Word: *Game-based assessment*, *Social Anxiety Disorder* (SAD), Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS)