

Abstrak

Jailangkung merupakan suatu ritual yang digunakan untuk memanggil arwah atau roh jahat. Pada awalnya, tujuan ritual ini hanya untuk sebuah hiburan untuk mengekspresikan diri terutama untuk menanyakan nasib. Seiring berjalannya waktu, Jailangkung sangat dipercaya masyarakat sebagai sebuah media untuk berkomunikasi dengan makhluk halus sehingga saat ini sebagian masyarakat masih melakukan ritual tersebut. Namun sebenarnya boneka Jailangkung tersebut bergerak disebabkan oleh efek ideomotor dan terkadang masyarakat berpikir benda-benda disekitarnya digerakkan oleh makhluk halus. Mitos tersebut dapat berdampak pada seseorang mengalami ketakutan terhadap makhluk halus yang dinamakan dengan *Phasmophobia*. Untuk mengatasi fobia ini, masyarakat harus diberikan informasi mengenai cara mengatasinya.

Pencarian data dilakukan melalui observasi tidak langsung, wawancara dan studi pustaka. Setelah mendapatkan seluruh data yang diperlukan, selanjutnya merancang sebuah *game* leh karena itu media berperan penting untuk memberikan informasi kepada masyarakat bagaimana cara mengatasi ketakutan tersebut, salah satunya adalah melalui media game. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Newzoo pada tahun 2019, sebanyak 74 laki-laki dan 70 perempuan bermain game pada ponsel mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa game dapat menjadi media yang tepat untuk memberikan informasi mengenai *Phasmophobia* agar masyarakat dapat memahami hal tersebut. Perancangan game ini dibuat dalam bentuk visual novel karena menurut Rantisi (2018) visual novel memiliki gambar yang membuat cerita menjadi menarik untuk dibaca sehingga dapat pengganti buku yang membuat sebagian orang malas untuk membacanya. Hal tersebut dapat memudahkan Penulis untuk menyampaikan informasi mengenai *Phasmophobia*.

Kata Kunci : Jailangkung, Phasmophobia, Visual Novel