

ABSTRAK

Amarah sebagai emosi yang umum merupakan pisau bermata dua dimana kita, manusia, adalah tuannya. Tanpa pemahaman dan pengaturan yang tepat, amarah dapat mencelakai diri kita sendiri dan orang lain. Kasus pembunuhan dan bunuh diri dengan amarah sebagai motif merupakan contoh terburuknya. Remaja akhir yang masih dihadapkan dengan emosi tak terkendali dan terprediksi dari fase keremajaan mereka rentan dengan amarah mereka sendiri, terutama bagi mereka yang memiliki sifat introvert karena mereka merasakan emosi secara lebih intens, dan hidup di daerah perkotaan di mana mobilitas manusia dan tekanan tuntutan masyarakatnya tinggi. Buku mengenai amarah sudah diterbitkan di banyak tempat untuk membantu remaja akhir memahami amarah mereka dan cara mengaturnya. Tetapi media pembelajaran ini terbukti tidak efektif karena pandangan remaja akhir bahwa buku dengan topik tersebut merupakan bacaan berat tanpa rasa keterhubungan, yang hanya akan membuat mereka bosan. Dalam penelitian ini, metode kualitatif dan kuantitatif akan digunakan dalam mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuisioner. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan metode analisis naratif, matriks, dan deskriptif. Melalui penelitian ini, penulis bertujuan mendesain media alternatif buku dalam bentuk visual novel yang dapat membantu remaja akhir introvert di Indonesia lebih memahami amarah mereka dan cara mengaturnya.

Kata kunci: *pengaturan amarah, remaja akhir, visual novel*