© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

RANCANG BANGUN SIMULASI UNITY PADA GAME "IT'S OKAY, I GUESS" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN COPING MECHANISM TERHADAP ACADEMIC BURNOUT BAGI MAHASISWA PNJ

SKRIPSI

RAFIQ ADI MASTRIA PUTRA
2207431060

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2026

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

RANCANG BANGUN SIMULASI UNITY PADA GAME "IT'S OKAY, I GUESS" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN COPING MECHANISM TERHADAP ACADEMIC BURNOUT BAGI MAHASISWA PNJ

SKRIPSI

Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik

Rafiq Adi Mastria Putra
2207431060

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
2026

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rafiq Adi Mastria Putra
NIM	: 2207431060
Jurusan/Program Studi	: T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital
Judul Skripsi	: Rancang Bangun Simulasi Unity Pada Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan Coping Mechanism Terhadap Academic Burnout Bagi Mahasiswa PNJ

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Tangerang, 29 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

Rafiq Adi Mastria Putra

NIM 2207431060

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama	: Rafiq Adi Mastria Putra
NIM	: 2207431060
Jurusan/ProgramStudi	: T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi	: Rancang Bangun Simulasi Unity Pada Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan Coping Mechanism Terhadap Academic Burnout Bagi Mahasiswa PNJ

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, Tanggal 1, Bulan Juli, Tahun 2026, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I	: Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T	(	)
Penguji I	: Noorlela Marcheta , S.Kom., M.Kom.	(	)
Penguji II	: Mira Rosalina , S.Pd., M.T.	(	)
Penguji III	: Sinantya Feranti Anindya , S.T., M.T.	(	)

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Mengetahui :
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197903082003122003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan judul "Rancang Bangun Simulasi Unity Pada Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan Coping Mechanism Terhadap Academic Burnout Bagi Mahasiswa PNJ". Penulisan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana pada Program Studi Teknik Multimedia Digital.

Penulis menyadari bahwa selesainya karya ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, saran, serta motivasi yang sangat berharga selama proses penyusunan penelitian ini.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, yang selalu memberikan dukungan moral maupun material, serta doa yang tidak pernah terputus sehingga penulis memiliki kekuatan untuk menyelesaikan studi ini.
3. Teman-teman dan Rekan Seperjuangan, yang telah berbagi tawa, diskusi, dan semangat dalam menghadapi setiap tantangan selama masa perkuliahan hingga selesainya laporan ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tangerang, 29 Juni 2026

Rafiq Adi Mastria Putra

NIM 2207431060

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafiq Adi Mastria Putra

NIM : 2207431060

Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Rancang Bangun Simulasi Unity Pada Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan Coping Mechanism Terhadap Academic Burnout Bagi Mahasiswa PNJ

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyatan ini saya buat dengan sebenarnya

Tangerang, 29 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

Rafiq Adi Mastria Putra

NIM 2207431060

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Rancang Bangun Simulasi Unity Pada Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan Coping Mechanism Terhadap Academic Burnout Bagi Mahasiswa PNJ

Abstrak

Academic burnout merupakan permasalahan yang dapat muncul akibat tekanan akademik mahasiswa. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun game simulasi It's Okay, I Guess berbasis Unity WebGL sebagai media pengenalan coping mechanism terhadap academic burnout bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. Metode pengembangan yang digunakan adalah Game Development Life Cycle (GDLC), meliputi tahap initiation, pre-production, production, testing, dan release. Game dirancang dalam satu chapter berisi tiga hari permainan dan tujuh Action, sedangkan implementasi build utama difokuskan pada alur Day 1 sebagai prototype fungsional. Fitur yang dikembangkan meliputi eksplorasi 2D top-down, sistem dialog, quest, binary choice, variabel permainan, ensiklopedia coping mechanism, persistent data, dan ringkasan reflektif berbasis AI. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian konten coping mechanism, batasan pengenalan, dan kelayakan materi agar tidak mengarah pada diagnosis atau terapi psikologis. Beta testing dilakukan kepada 35 mahasiswa PNJ menggunakan kuesioner skala Likert empat poin. Hasil pengujian menunjukkan fitur utama Day 1 berjalan sesuai cakupan pengujian, validasi ahli materi memperoleh 71,4% dengan kategori Baik, dan Beta testing memperoleh indeks 89,40% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian, game ini layak digunakan sebagai media pengenalan dan refleksi awal mengenai coping mechanism.

Kata Kunci: academic burnout, binary choice, coping mechanism, ringkasan reflektif berbasis AI, serious game, Unity WebGL

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS vi
Abstrak vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 4
1.4.1 Tujuan Penelitian 4
1.4.2 Manfaat Penelitian 6
1.5 Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Academic Burnout 7
2.2 *Coping Mechanism* 7
2.3 Game-based Learning dan Serious Game 9
2.4 *Binary Choice* 9
2.5 Konsekuensi Keputusan dalam Serious Game 10
2.6 Finite State Machine 10
2.7 Unity, WebGL, C#, dan ScriptableObjects 11
2.7.1 Unity 11
2.7.2 WebGL 11
2.7.3 C# 12
2.7.4 ScriptableObjects 12
2.7.5 Railway 13
2.6 Gemini API dan Ringkasan Reflektif Berbasis AI 13
2.7 GDLC (Game Development Life Cycle) 14
2.8 *Alpha Testing* dan *Black Box* Testing 14
2.9 Beta Testing 15
2.10 Skala *Likert-Type* 15
2.11 Penelitian Terdahulu 16
BAB III METODE PENELITIAN 20
3.1 Rancangan Penelitian 20
3.2 Tahapan Penelitian 21
3.2.1 Initiations 21
3.2.2 Pre-Production 22
3.2.3 Production 22
3.2.4 Testing 22
3.2.5 Release 23
3.3 Objek Penelitian 23

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data 24
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data 24
3.4.2 Analisis Data 25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 29
4.1 Analisis Kebutuhan 29
4.2 Perancangan 32
4.2.1 *Game* Overview 32
4.2.2 Perancangan Media Konten 35
4.3 Implementasi Game 63
4.3.1 Main Menu Parallax Effect 64
4.3.2 Persistent Data 66
4.3.3 Finite State Machine 71
4.3.4 Card Gameplay 82
4.3.5 Tablet 88
4.3.6 Implementasi Konsep Ensiklopedia 92
4.3.7 Sistem Dialog 99
4.3.8 Object Interaction 106
4.3.9 Sistem Quest 109
4.3.10 PrimaryQuest (ActData) 115
4.3.11 Summary AI 123
4.3.12 Build WebGL dan *Deployment* 132
4.3.13 Integrasi Sistem Simulasi 139
4.3.14 Petunjuk Bermain 142
4.4 Pengujian 143
4.4.1 Deskripsi Pengujian 143
4.4.2 Prosedur Pengujian 145
4.4.3 Data Hasil Pengujian 150
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian 153
4.5 Perilisan Produk 154
BAB V PENUTUP 155
5.1 Simpulan 155
5.2 Saran 156
DAFTAR PUSTAKA xii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP xvi
LAMPIRAN xii

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Fase dan Proses GDLC 21
Gambar 4.1 *Flowchart Game* 44
Gambar 4.2 *Detail* Alur *Chapter* 44
Gambar 4.3 *Subflow Card Gameplay / Binary Choice* 45
Gambar 4.4 Tampilan *Main Menu* dengan Efek *Parallax* 64
Gambar 4.5 Potongan Kode *MenuParallax* untuk Mengatur Gerak *Layer Main Menu* 65
Gambar 4.6 Potongan Kode SaveManager untuk Menyimpan Progress Cerita ... 67
Gambar 4.7 Potongan Kode PlayerData untuk Menyimpan dan Memuat Data Variabel Pemain 68
Gambar 4.8 Potongan Kode ActionLogger untuk Menyimpan Log Pilihan Pemain 70
Gambar 4.9 Flowchart Transisi Mode Permainan 72
Gambar 4.10 Kode Program GameModeManager 73
Gambar 4.11 Kode Program GameModeBase 74
Gambar 4.12 Kode Program ExplorationMode 75
Gambar 4.13 Kode Program CardMode 75
Gambar 4.14 Kode Program DialogueMode 77
Gambar 4.15 Kode Program TabletMode 78
Gambar 4.16 Hasil Gameplay pada ExplorationMode 80
Gambar 4.17 Hasil Gameplay pada DialogueMode 80
Gambar 4.18 Hasil Gameplay pada TabletMode 80
Gambar 4.19 Hasil Gameplay pada CardMode 81
Gambar 4.20 Tampilan Gameplay Card Mode 83
Gambar 4.21 Flowchart Alur Card Gameplay 83
Gambar 4.22 Kode Program Interaksi Drag dan Snap pada CardController 84
Gambar 4.23 Kode Program Pemrosesan Pilihan pada CardMode 85
Gambar 4.24 Kode Program Reveal Choice dan Tombol Konfirmasi pada CardUI 87
Gambar 4.25 Tampilan Tablet pada Section Profile 89
Gambar 4.26 Tampilan Tablet pada Section Settings 90
Gambar 4.27 Tampilan Tablet pada Section Ensiklopedia 90
Gambar 4.28 Kode Program Pengelolaan TabletMode 91
Gambar 4.29 Kode Program TabletManager dan SectionTablet 92
Gambar 4.30 Flowchart Unlock Ensiklopedia Coping mechanism 93
Gambar 4.31 Kode Program Struktur EncyclopediaEntry 94
Gambar 4.32 Kode Program EncyclopediaDatabase 95
Gambar 4.33 Kode Program Penyimpanan Progress Ensiklopedia 96
Gambar 4.34 Kode Program Unlock Ensiklopedia dari CardMode 97
Gambar 4.35 Tampilan Ensiklopedia Adaptive pada Tablet 98
Gambar 4.36 Tampilan Ensiklopedia Maladaptive pada Tablet 98
Gambar 4.37 Tampilan Ensiklopedia Adaptive pada Main Menu 98
Gambar 4.38 Tampilan Ensiklopedia Maladaptive pada Main Menu 99
Gambar 4.39 Tampilan Dialog pada Gameplay 100
Gambar 4.40 Tampilan Dialog dengan Opsi Pilihan 100
Gambar 4.41 Kode Program DialogueData sebagai ScriptableObject 101
Gambar 4.42 Inspector Unity Editor pada Asset DialogueData 102

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.43 Inspector Komponen DialogueManager pada Unity Editor..... 103
Gambar 4.44 Kode Program Inisialisasi Dialog pada DialogueManager 103
Gambar 4.45 Kode Program Perpindahan Node pada DialogueManager 104
Gambar 4.46 Kode Program Struktur DialogueNode dan Choices 105
Gambar 4.47 Kode Program Pembuatan Tombol Pilihan pada DialogueUI 105
Gambar 4.48 Kode Program Deteksi Area Interaksi dan Input Tombol E 107
Gambar 4.49 Kode Program ObjectInteraction sebagai Penghubung Objek, Dialog, dan Quest 108
Gambar 4.50 Tampilan Gameplay Saat Player Mendekati Objek Interaktif 109
Gambar 4.51 Tampilan Project Unity Editor yang Menampilkan Asset ScriptableObject Quest 110
Gambar 4.52 Kode Program Struktur Data Quest ScriptableObject..... 111
Gambar 4.53 Kode Program Inisialisasi Database dan Aktivasi Quest pada QuestManager 112
Gambar 4.54 Kode Program Pemrosesan Objective dan Penyelesaian Quest.... 113
Gambar 4.55 Kode Program Pembaruan Tampilan HUD Quest pada QuestUI. 114
Gambar 4.56 Tampilan HUD Panel Quest pada Gameplay..... 113
Gambar 4.57 Tampilan Asset ActData pada Unity Editor..... 116
Gambar 4.58 Kode Program Struktur ActData dan PQStep 117
Gambar 4.59 Flowchart Alur Eksekusi PrimaryQuest dan ActData 118
Gambar 4.60 Kode Program Inisialisasi dan Resume pada PrimaryQuestManager 119
Gambar 4.61 Kode Program Eksekusi Step pada PrimaryQuestManager..... 120
Gambar 4.62 Kode Program Event Handler dan AdvanceStep pada PrimaryQuestManager 121
Gambar 4.63 Kode Program Transisi Antar Act dan Trigger AI Summary 122
Gambar 4.64 Arsitektur Sistem AI Summary 124
Gambar 4.65 Flowchart Alur Kerja AIManager 125
Gambar 4.66 Kode Program Pencatatan Log Pilihan pada CardMode..... 127
Gambar 4.67 Kode Program Struktur LogEntry dan Penyimpanan Log pada ActionLogger 128
Gambar 4.68 Kode Program Penyusunan SystemPrompt dan Message pada AIManager 129
Gambar 4.69 Kode Program Request HTTP dan Penyimpanan Final Summary pada AIManager 130
Gambar 4.70 Kode Program Endpoint POST /chat pada Backend Railway 131
Gambar 4.71 Kode Program Trigger Final Summary pada PrimaryQuestManager 132
Gambar 4.72 Tampilan Build Settings Unity untuk Platform WebGL..... 134
Gambar 4.73 Kode Program Konfigurasi Project dan WebGL pada ProjectSettings 134
Gambar 4.74 Kode Program Konfigurasi Scene Build pada EditorBuildSettings 134
Gambar 4.75 Kode Program Deteksi Platform WebGL pada WebGLHandler.. 135
Gambar 4.76 Kode Program Plugin JavaScript untuk Deteksi Mobile Browser 135
Gambar 4.77 Diagram Deployment Sistem 136
Gambar 4.78 Kode Program Konfigurasi Endpoint dan Request HTTP pada AIManager 137

Gambar 4.79 Kode Program Endpoint POST /chat pada Backend Railway 137
Gambar 4.80 Kode Program Konfigurasi package.json Backend..... 138
Gambar 4.81 Tampilan Deployment Backend Railway 138
Gambar 4.82 Diagram Integrasi Sistem Simulasi Game It's Okay, I Guess 141

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 16
Tabel 3.1 Parameter Penilaian..... 27
Tabel 3.2 Rentang Nilai dan Penjelasan Nilai 27
Tabel 4.1 Hasil Survei Awal Mahasiswa 30
Tabel 4.2 Identifikasi Permasalahan 31
Tabel 4.3 Kebutuhan Sistem 31
Tabel 4.4 Informasi Game..... 33
Tabel 4.5 Distribusi *Action* per Hari 35
Tabel 4.6 Daftar *Scene* dan *Map* 36
Tabel 4.7 Perancangan *Level Layout* Setiap *Map* 37
Tabel 4.8 Daftar *Primary Quest Chapter* 1..... 39
Tabel 4.9 Contoh *Data Dialogue* (Representatif) 40
Tabel 4.10 Daftar Entri Ensiklopedia Coping mechanism..... 42
Tabel 4.11 *Wireframe*..... 45
Tabel 4.12 List *Asset* Visual..... 49
Tabel 4.13 Deskripsi Pengujian 144
Tabel 4.14 *Checklist* Fungsionalitas Internal 145
Tabel 4.15 Skala Penilaian Kuesioner *Beta Testing* 147
Tabel 4.16 Instrumen Kuesioner *Beta Testing* 148
Tabel 4.17 Ringkasan Hasil *Checklist* Fungsionalitas 150
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil *Beta Testing* Per Aspek..... 151
Tabel 4.19 Distribusi Jawaban Kuesioner *Beta Testing*..... 153
Tabel 4.20 Informasi Perilisan Produk 154

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa berada pada lingkungan akademik yang menuntut kemampuan untuk menyelesaikan tugas, memenuhi tenggat waktu, mencapai target pembelajaran, serta menghadapi ketidakpastian terkait masa depan akademik maupun karier. Tekanan akademik yang berlangsung secara terus-menerus dapat berkembang menjadi *academic burnout*, yaitu kondisi kelelahan dalam konteks akademik yang dapat berdampak pada keterlibatan belajar, performa akademik, dan keberlanjutan proses studi mahasiswa. *Academic burnout* pada mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, serta perlu diperhatikan karena dapat menimbulkan implikasi serius terhadap proses belajar dan kehidupan akademik mahasiswa (El Barusi dan Kurniawati, 2024).

Dalam menghadapi tekanan akademik, mahasiswa membutuhkan pemahaman mengenai *coping mechanism*. *Coping mechanism* berkaitan dengan cara individu merespons dan mengelola tekanan yang dialami, baik melalui strategi yang berorientasi pada penyelesaian masalah maupun pengelolaan respons emosional. Kajian mengenai *coping behaviour* pada mahasiswa menunjukkan bahwa pola *coping* memiliki keterkaitan dengan kerentanan terhadap *burnout* dan permasalahan akademik, sehingga pemahaman mengenai strategi *coping* menjadi penting untuk membantu mahasiswa mengenali respons yang lebih adaptif terhadap tekanan (Mašková, 2023).

Urgensi pengembangan media ini didukung oleh studi pendahuluan terhadap 45 mahasiswa PNJ dari berbagai jurusan. Berdasarkan hasil survei awal, 91,1% responden mengaku mengalami gejala stres, dengan faktor pemicu dominan berupa deadline tugas sebesar 68,9% dan ketidakpastian masa depan sebesar 66,7%. Selain itu, 82,2% responden belum memahami istilah coping mechanism secara utuh, baik karena baru pertama kali mendengar maupun pernah mendengar tetapi belum memahami maknanya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tekanan akademik yang dialami mahasiswa dengan pemahaman mereka terhadap

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

strategi penanganan stres. Sejauh ini, bentuk penanganan stres yang umum dilakukan mahasiswa masih cenderung spontan, seperti beristirahat, mencari hiburan, mengalihkan perhatian, atau bermain game, sehingga belum sepenuhnya diarahkan pada pengenalan coping mechanism yang lebih terstruktur. Di sisi lain, 95,6% responden menyatakan membutuhkan panduan pengenalan coping mechanism, dan 97,8% responden menunjukkan ketertarikan terhadap media berbasis game.

Media pengenalan mengenai pengelolaan stres akademik masih banyak disampaikan melalui bentuk satu arah, seperti materi teks, seminar, atau video informatif. Media tersebut dapat menyampaikan informasi, tetapi belum sepenuhnya memberikan pengalaman interaktif yang memungkinkan pengguna memahami hubungan antara situasi, pilihan respons, dan konsekuensi yang muncul. *Serious game* dapat menjadi alternatif karena menggabungkan tujuan edukatif dengan interaksi dan pengalaman bermain (Maheu-Cadotte dkk., 2021). Penelitian pada jurnal (Marcheta dan Hartanto, 2024) juga menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis Unity dan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Marcheta dan Hartanto, 2024), serta penerapan *Finite State Machine* (FSM) dapat membantu pengelolaan kondisi dan skenario dalam *game* edukasi (Firman Sasetyo dan Asmiatun, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan rancang bangun *serious game* simulasi berbasis Unity WebGL berjudul It's Okay, I Guess sebagai media pengenalan *coping mechanism* terhadap *academic burnout* bagi mahasiswa PNJ. *Game* ini menggunakan mekanik *binary choice* yang memengaruhi variabel Kesehatan, Energi, Sosial, dan Keuangan, dilengkapi dengan ensiklopedia *coping mechanism*, serta sistem *AI-generated summary* berbasis log pilihan pemain. Gemini API digunakan untuk menghasilkan umpan balik berbasis teks dari data pilihan yang dikirimkan ke sistem (Google AI for Developers, 2026). Sistem ini dirancang sebagai media pengenalan dan refleksi awal, bukan sebagai alat diagnosis, terapi, maupun asesmen psikologis klinis.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah yang akan diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun *serious game* simulasi berbasis Unity sebagai media pengenalan *coping mechanism* terhadap *academic burnout* bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta?
2. Bagaimana mengimplementasikan mekanik *binary choice* yang terintegrasi dengan ensiklopedia *coping mechanism* untuk menyampaikan konten pengenalan secara interaktif?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem ringkasan reflektif berbasis AI yang mengolah log pilihan pemain dalam konteks permainan?
4. Bagaimana hasil *Alpha testing* dan *Beta testing* pada *game* It's Okay, I Guess sebagai media pengenalan *coping mechanism* terhadap *academic burnout* bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta?

1.3 Batasan masalah

Agar pembahasan dan pengembangan sistem lebih terarah serta tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan implementasi sistem simulasi berbasis pemrograman, meliputi logika sistem, arsitektur kode, pengelolaan *state* permainan, mekanik *binary choice*, ensiklopedia *coping mechanism*, *persistent data*, dan sistem *AI-generated summary*. Perancangan aset visual, ilustrasi, dan antarmuka dilakukan oleh rekan satu tim dan tidak menjadi fokus utama laporan ini.
2. Aplikasi dikembangkan menggunakan *game engine* Unity dengan bahasa pemrograman C# dan ditargetkan untuk platform WebGL agar dapat diakses melalui peramban web.
3. Sistem simulasi menggunakan mekanik *binary choice* yang memengaruhi empat variabel permainan, yaitu Kesehatan, Energi, Sosial, dan Keuangan. Variabel tersebut digunakan sebagai elemen permainan untuk menggambarkan kondisi karakter dan konsekuensi pilihan, bukan sebagai parameter klinis atau instrumen pengukuran psikologis.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Pengelolaan alur permainan menggunakan pendekatan *Finite State Machine* untuk mengatur perpindahan antar mode permainan, seperti *ExplorationMode*, *DialogueMode*, *CardMode*, *TransitionMode*, dan *TabletMode*.
5. Konten pengenalan *coping mechanism* dalam *game* disusun berdasarkan studi literatur dan konsultasi dengan ahli materi. Sistem yang dikembangkan bukan merupakan alat diagnosis maupun terapi psikologis.
6. Sistem AI-generated summary menggunakan Gemini API untuk menghasilkan ringkasan reflektif berdasarkan log pilihan pemain. Pada pengujian pengguna, fitur AI Summary ditampilkan melalui build pengujian terpisah yang menggunakan struktur log, ActionLogger, AIManager, backend Railway, dan endpoint yang sama dengan rancangan sistem.
7. Ruang lingkup rancangan konten disusun untuk satu *chapter* dengan tiga hari permainan dan tujuh Action utama. Namun, karena keterbatasan waktu produksi, implementasi dan pengujian *build* utama pada penelitian ini difokuskan pada alur Day 1 sebagai *prototype* fungsional yang memuat fitur utama sistem.
8. Target pengguna dalam pengujian adalah mahasiswa aktif Politeknik Negeri Jakarta, dengan data awal penelitian diperoleh dari mahasiswa PNJ sebagai dasar analisis kebutuhan.
9. Pengujian dilakukan melalui *Alpha testing* untuk memeriksa kesesuaian fungsi sistem dengan cakupan *build* uji coba, validasi ahli materi untuk menilai kelayakan konten, serta *Beta testing* untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kelayakan media.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan rancangan *serious game* simulasi It’s Okay, I Guess berbasis Unity WebGL sebagai media pengenalan *coping mechanism* terhadap *academic burnout* bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta.
2. Mengimplementasikan *prototype* fungsional pada alur Day 1 yang memuat fitur utama, yaitu eksplorasi, sistem dialog, *quest*, mekanik *binary choice*,

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

variabel permainan, ensiklopedia *coping mechanism*, *persistent data*, dan pengelolaan mode permainan menggunakan *Finite State Machine*.

3. Mengimplementasikan dan menguji sistem ringkasan reflektif berbasis Gemini API melalui build pengujian terpisah yang menggunakan struktur log pilihan pemain, backend Railway, dan endpoint yang sama dengan rancangan sistem utama.
4. Mengevaluasi fungsi sistem melalui *Alpha testing*, memvalidasi kelayakan konten melalui ahli materi, dan menilai kelayakan media melalui *Beta testing* berdasarkan persepsi mahasiswa aktif Politeknik Negeri Jakarta.

.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan *serious game* sebagai media pengenalan *coping mechanism* yang interaktif dan reflektif bagi mahasiswa.
2. Memberikan media interaktif yang dapat membantu mahasiswa memahami konsep *coping mechanism* melalui simulasi berbasis keputusan.
3. Menjadi referensi implementasi mekanik *binary choice*, ensiklopedia interaktif, dan *AI-generated summary* dalam pengembangan *game* edukatif.
4. Menjadi alternatif media pengenalan berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung literasi *coping mechanism* di lingkungan perguruan tinggi.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini disusun secara sistematis yang terbagi menjadi lima bab utama. Adapun gambaran umum mengenai isi dari setiap bab adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan menjelaskan dasar pemikiran dilakukannya penelitian. Pembahasan mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
2. BAB II Tinjauan Pustaka menguraikan teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, meliputi *academic burnout*, *coping mechanism*, *serious game*, *binary choice*, Unity, *Finite State Machine*, ringkasan reflektif berbasis AI, *Alpha testing*, *Beta testing*, dan Skala Likert.
3. BAB III Metode Penelitian menjelaskan rancangan penelitian, tahapan pengembangan *game*, objek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan memaparkan hasil analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi *game*, pengujian *Alpha testing* dan *Beta testing*, serta evaluasi hasil pengujian.
5. BAB V Penutup berisi simpulan berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, serta saran untuk pengembangan sistem pada penelitian selanjutnya.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Game simulasi It's Okay, I Guess berhasil dirancang sebagai *serious game* berbasis Unity WebGL untuk media pengenalan *coping mechanism* terhadap *academic burnout* bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. Rancangan konten disusun untuk satu *chapter* yang mencakup tiga hari permainan dan tujuh Action, sedangkan implementasi dan pengujian *build* utama pada penelitian ini difokuskan pada alur Day 1 sebagai *prototype* fungsional.
2. *Prototype* fungsional Day 1 berhasil mengimplementasikan fitur utama *game*, yaitu eksplorasi 2D *top-down*, sistem dialog, *quest*, *card gameplay*, mekanik *binary choice*, perubahan variabel Kesehatan, Energi, Sosial, dan Keuangan, ensiklopedia *coping mechanism*, *persistent data*, serta pengelolaan mode permainan menggunakan *Finite State Machine*. Mekanik *binary choice* memungkinkan pemain memilih respons terhadap situasi akademik dan melihat konsekuensi pilihan melalui perubahan variabel permainan serta pembukaan entri ensiklopedia yang relevan.
3. Sistem ringkasan reflektif berbasis AI berhasil diuji melalui build pengujian terpisah yang menggunakan struktur log, ActionLogger, AIManager, backend proxy Node.js/Express pada Railway, dan Gemini API. Sistem ini dapat mengolah log pilihan pemain dalam konteks permainan menjadi ringkasan reflektif dalam tiga bagian, yaitu Pola Hari Ini, Yang Sudah Baik, dan Yang Perlu Diperhatikan. Ringkasan yang dihasilkan bersifat naratif dan reflektif, bukan sebagai diagnosis, terapi, atau evaluasi klinis.
4. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fitur utama pada build Day 1 berjalan sesuai cakupan pengujian, sedangkan fitur AI Summary berhasil divalidasi melalui build pengujian terpisah. Validasi ahli materi memperoleh persentase 71,4% dengan kategori Baik, dan Beta testing kepada 35

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mahasiswa PNJ memperoleh persentase 89,40% dengan kategori Sangat Baik. Hasil Beta testing tersebut menunjukkan persepsi positif responden terhadap kelayakan media, bukan bukti peningkatan pengetahuan atau efektivitas psikologis secara objektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Implementasi konten Day 2 dan Day 3 perlu dilanjutkan agar rancangan satu *chapter* dengan tiga hari permainan dan tujuh Action dapat dijalankan secara penuh dalam satu *build* utama.
2. Integrasi AI Summary perlu disatukan ke dalam *build* utama sehingga pemain dapat mengalami alur lengkap mulai dari eksplorasi, pengambilan keputusan, pencatatan *log*, hingga *summary* akhir tanpa harus menggunakan *build* pengujian terpisah.
3. Logika *Game Over* yang telah disiapkan pada *script* perlu diuji secara menyeluruh pada *build* utama, terutama untuk memastikan bahwa kondisi variabel nol dapat memicu alur akhir permainan secara stabil.
4. Fungsi Settings perlu disamakan pada seluruh *scene* agar pengaturan seperti volume dapat berjalan konsisten dari Main Menu maupun *Tablet Mode*.
5. Konten *coping mechanism* perlu diselaraskan lebih lanjut dengan literatur psikologi dan masukan ahli materi, terutama pada definisi, pengelompokan *adaptive* dan *maladaptive*, serta penyajian konsekuensi agar lebih kuat secara konseptual.
6. Evaluasi efektivitas pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan pemahaman pengguna terhadap *coping mechanism* sebelum dan sesudah memainkan *game*.
7. Optimasi performa WebGL dan pengujian lintas perangkat perlu dilakukan, terutama jika *game* ingin diklaim mendukung akses mobile. Pengujian

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

utama pada penelitian ini diarahkan pada *browser* desktop/laptop, sehingga dukungan mobile memerlukan validasi lebih lanjut.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, A., Chaabna, K., Sheikh, J.I., Mamtani, R., Jithesh, A., Khawaja, S. dan Cheema, S. (2024) 'Burnout increased among university students during the COVID-19 pandemic: a systematic review and meta-analysis', Scientific Reports, 14, article 2569. doi: 10.1038/s41598-024-52923-6.

An-Nisa, L., Farida, I.A., Eva, N., Apsari, D.A. dan Utomo, H.B. (2025) 'Implementasi Model ADDIE dalam Media Pengenalan sebagai Pemahaman Kesehatan Mental', Psyche 165 Journal, 18(1), pp. 41–46. doi: 10.35134/jpsy165.v18i1.466.

El Barusi, A.R. dan Kurniawati, F. (2024) 'Systematic Literature Review: A Study of Academic Burnout among Undergraduate Students in Universities', International Journal of Science Education and Cultural Studies, 3(1), pp. 1–18. doi: 10.58291/ijsecs.v3i1.198.

Fauzy, S., Asriyanik dan Azzahra, F. (2022) 'Implementasi Game Development Life Cycle dalam Pembuatan Game Buana Ruh', Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 5(1), pp. 19–34.

Febriyanto, F., Sari, R. dan Rahmayuda, S. (2024) 'Implementasi Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Perancangan Game Edukasi Pra Kemerdekaan Kalimantan Barat', Digital Transformation Technology, 5, pp. 608–623. doi: 10.46576/djtechno.

Firman Sasetyo, D. dan Asmiatun, S. (2025) 'Penerapan Mekanisme Kontrol Adaptif dalam Game Edukasi Penyakit Diabetes Menggunakan Finite State Machine', MULTINETICS, 11(02), pp. 130–139. doi: 10.32722/multinetics.v11i02.7705.

Google AI for Developers (2026) Gemini Generate Content API: Text Generation. Available at: https://ai.google.dev/gemini-api/docs/generate-content/text-generation (Accessed: 25 June 2026).

Koo, M. dan Yang, S.-W. (2025) 'Likert-Type Scale', Encyclopedia, 5(1), article 18. doi: 10.3390/encyclopedia5010018.

Lukka, L. dan Palva, J.M. (2023) 'The Development of Game-Based Digital Mental Health Interventions: Bridging the Paradigms of Health Care and Entertainment', JMIR Serious Games, 11, e42173. doi: 10.2196/42173.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Maheu-Cadotte, M.A., Cossette, S., Dubé, V., Fontaine, G., Lavallée, A., Lavoie, P., Mailhot, T. dan Deschênes, M.F. (2021) 'Efficacy of Serious Games in Healthcare Professions Education: A Systematic Review and Meta-analysis', Simulation in Healthcare, 16(3), pp. 199–212. doi: 10.1097/SIH.0000000000000512.

Marcheta, N. dan Hartanto, L.K.P.H. (2024) 'Pengembangan Game Edukasi 3D MathRoom sebagai Media Pembelajaran Bilangan Pecahan Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Menggunakan Unity Engine', MULTINETICS, 10(1), pp. 21–30. doi: 10.32722/multinetics.v10i1.5100.

Mašková, I. (2023) 'Work-related coping behaviour and experience patterns in university students: a review of 20 years of research', Frontiers in Psychology, 14, article 1062749. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1062749.

National Institute of Standards and Technology (NIST) (2026) Black Box Testing. Computer Security Resource Center Glossary. Available at: https://csrc.nist.gov/glossary/term/black_box_testing (Accessed: 25 June 2026).

Railway (2026) Using Variables. Railway Docs. Available at: https://docs.railway.com/variables (Accessed: 25 June 2026).

Sharma, S., Ghimire, A., Nguyen, A. dan Joshi, I. (2025) 'The role of large language models in personalized learning: a systematic review of educational impact', Discover Sustainability. doi: 10.1007/s43621-025-01094-z.

Sugiyono (2021) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syarif, S., Hasanuddin, T. dan Hasnawi, M. (2022) 'Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine', Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam, 3(1), pp. 34–41. doi: 10.33096/busiti.v3i1.582.

Tanujaya, B., Prahmana, R.C.I. dan Mumu, J. (2022) 'Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties', FWU Journal of Social Sciences, 16(4), pp. 89–101. doi: 10.51709/19951272/Winter2022/7.

Unity Technologies (2023) Unity Manual: ScriptableObject. Available at: https://docs.unity3d.com/Manual/class-ScriptableObject.html (Accessed: 25 June 2026).

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Unity Technologies (2026c) Unity Manual: Web Build folder. Available at: https://docs.unity3d.com/6000.4/Documentation/Manual/webgl-building.html (Accessed: 10 July 2026).

Wardhana, L.D.R., Yoenanto, N.H. dan Fardhana, N.A. (2025) 'Factors Affecting Academic Burnout in College Students: Scoping Review', Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 13(2), pp. 201–210. doi: 10.30872/psikoborneo.v13i2.18351.

Waterhouse, P. dan Samra, R. (2026) 'University Students' Coping Strategies to Manage Stress: A Scoping Review', Educational Review, 78(2), pp. 127–167. doi: 10.1080/00131911.2024.2438888.

Wong, Y.L., Bothma, T.J.D. and Smith, A.E. (2024) 'Effects of Meaningful Choices in Serious Games for Meaningful Learning', International Journal of Serious Games, 11(3), pp. 71–87. doi: 10.17083/ijsg.v11i3.745.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Chaaya, R., Sfeir, M., Khoury, S.E., Malhab, S.B. dan El Khoury-Malhame, M. (2025) 'Adaptive versus maladaptive coping strategies: insight from Lebanese young adults navigating multiple crises', BMC Public Health, 25, article 1464. doi: 10.1186/s12889-025-22608-4.

Hernández-Bécares, J., Costero, L. dan Gómez-Martín, P.P. (2024) 'An approach to automated videogame beta testing', arXiv. Available at: https://arxiv.org/abs/2402.04938 (Accessed: 10 July 2026).

Katual, D. (2023) 'Game-based learning to improve critical thinking', Journal of the International Society for the Systems Sciences. Available at: https://journals.isss.org/index.php/jisss/article/download/4170/1250 (Accessed: 10 July 2026).

Wong, Y.L., Bothma, T. dan Smith, A. (2024) 'Effects of Meaningful Choices in Serious Games for Meaningful Learning', International Journal of Serious Games, 11(3), pp. 71–87. doi: 10.17083/ijsg.v11i3.745.

Microsoft Learn (2025) Object-Oriented programming (C#). Available at: https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/fundamentals/tutorials/oop (Accessed: 10 July 2026).

Unity Technologies (2026a) Unity Manual: 2D game development. Available at: https://docs.unity3d.com/6000.5/Documentation/Manual/Unity2D.html (Accessed: 10 July 2026).

Unity Technologies (2026b) Unity Manual: Introduction to components. Available at: https://docs.unity3d.com/6000.4/Documentation/Manual/Components.html (Accessed: 10 July 2026).

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Rafiq Adi Mastria Putra

Lahir di Tangerang pada 3 Januari 2004. Bertempat tinggal di Cisauk, Tangerang. Penulis merupakan lulusan SMA Negeri 28 Kabupaten Tangerang. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi Teknik Multimedia Digital. Selama masa perkuliahan, penulis mengikuti program Studi Independen Kampus Merdeka bersama Agate sebagai Lead Programmer, serta mengerjakan proyek Project Based Learning (PBL) pada semester 6 dengan mitra Agate yang berfokus pada pengembangan *game*. Penulis juga pernah melaksanakan magang di PT Hetra Teknologi Indonesia pada tahun 2025 sebagai AR Developer. Selain itu, penulis pernah meraih Juara 3 Competitive Programming tingkat jurusan pada tahun 2022 dan aktif dalam organisasi himpunan jurusan sebagai BPH Sosial Masyarakat, serta terlibat sebagai penanggung jawab, Kepala Sekretariat, dan Bendahara dalam program pengabdian masyarakat.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

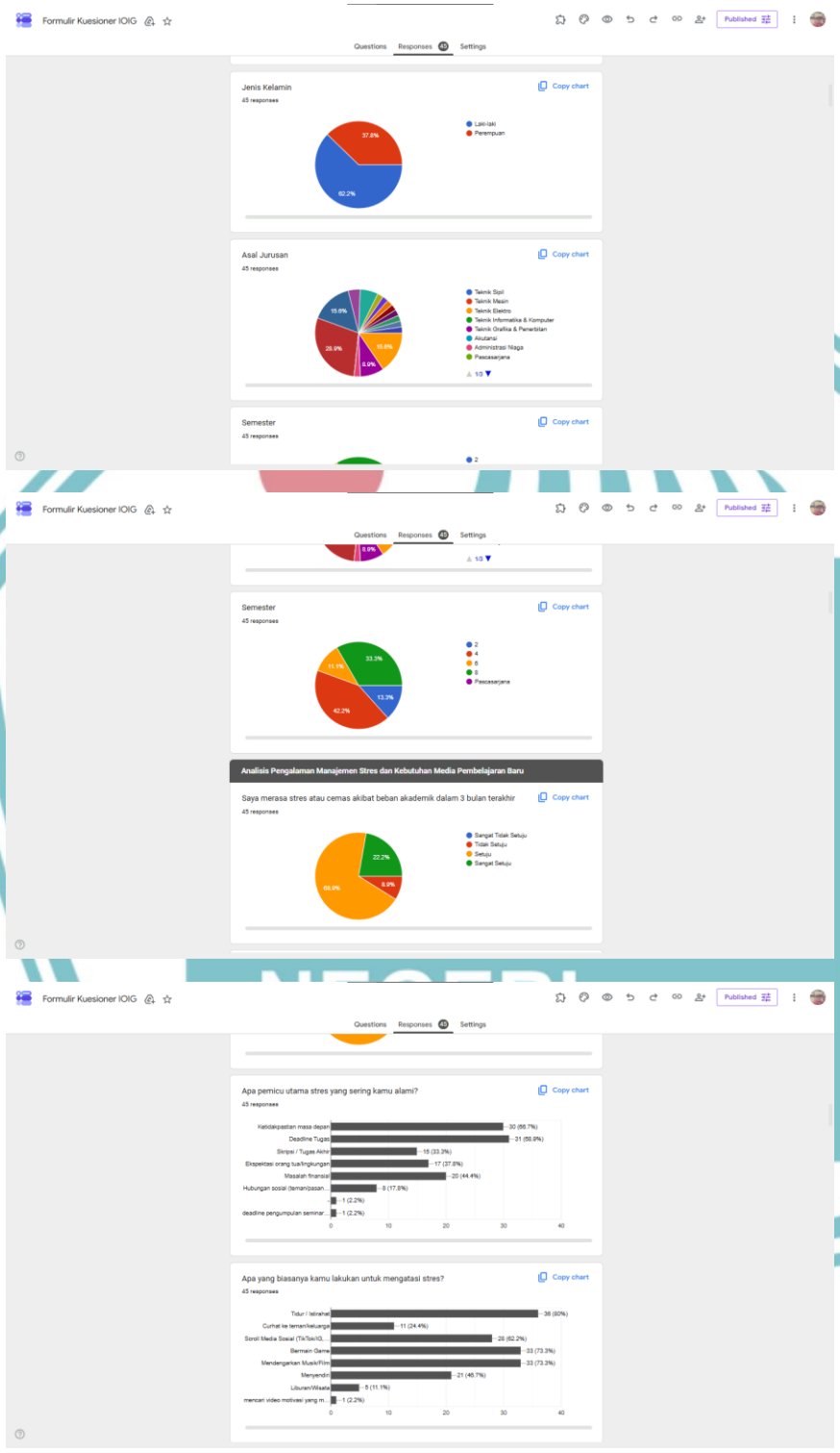
LAMPIRAN

Lampiran 1. Screenshot *Game* dan Link *Deployment*

Link Deployment: Its Okay I Guess by Leanst

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

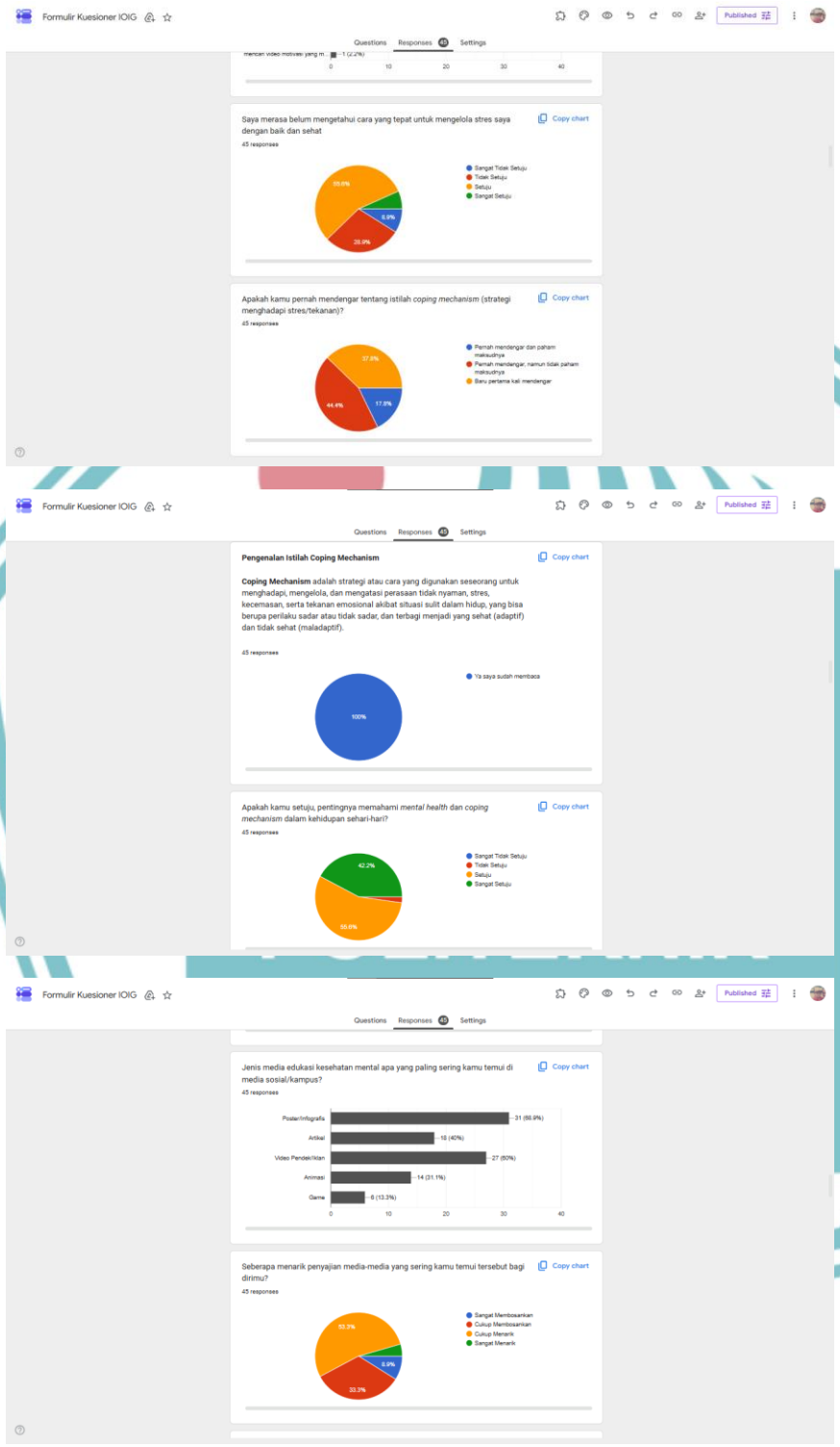
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

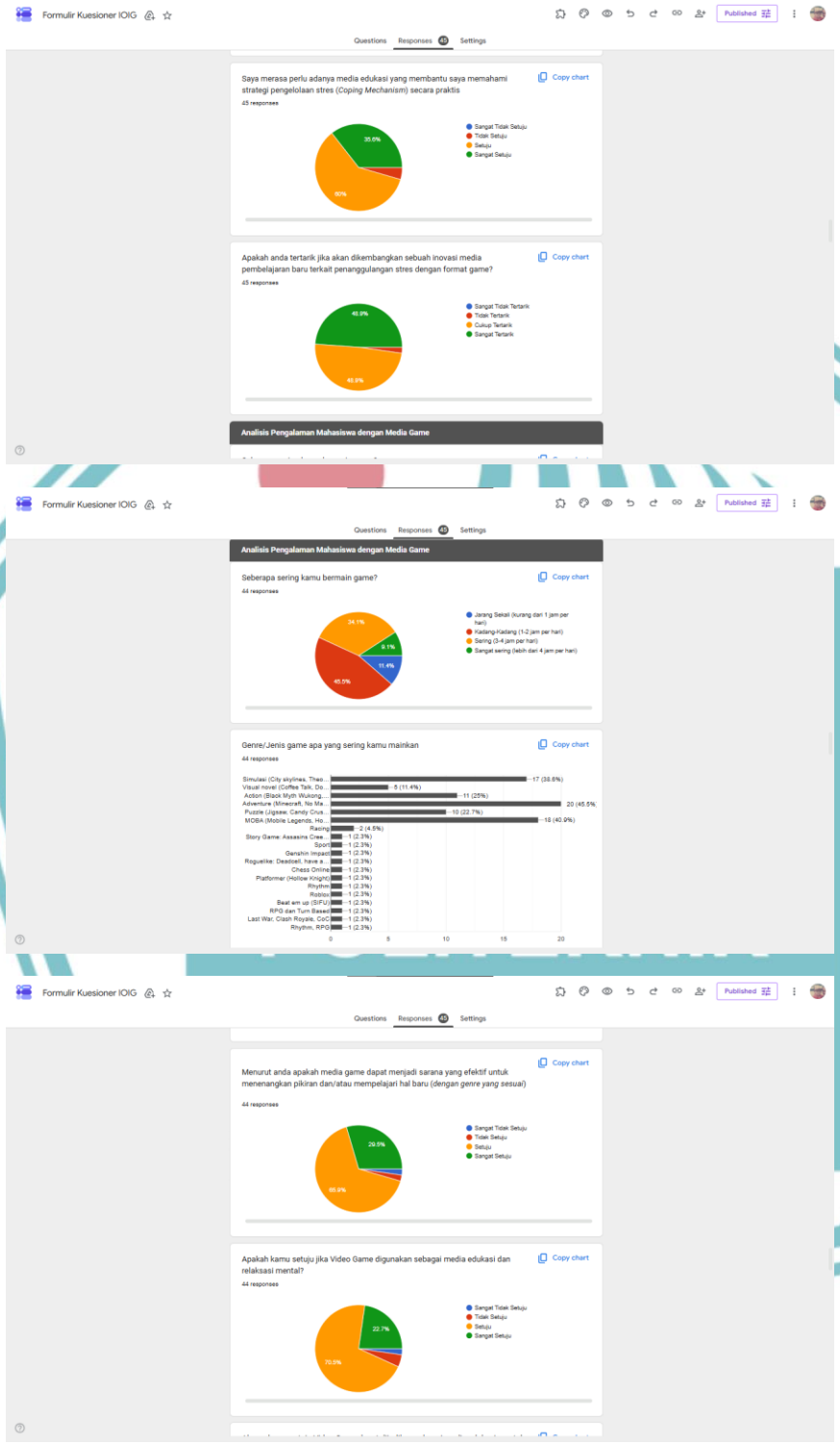
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

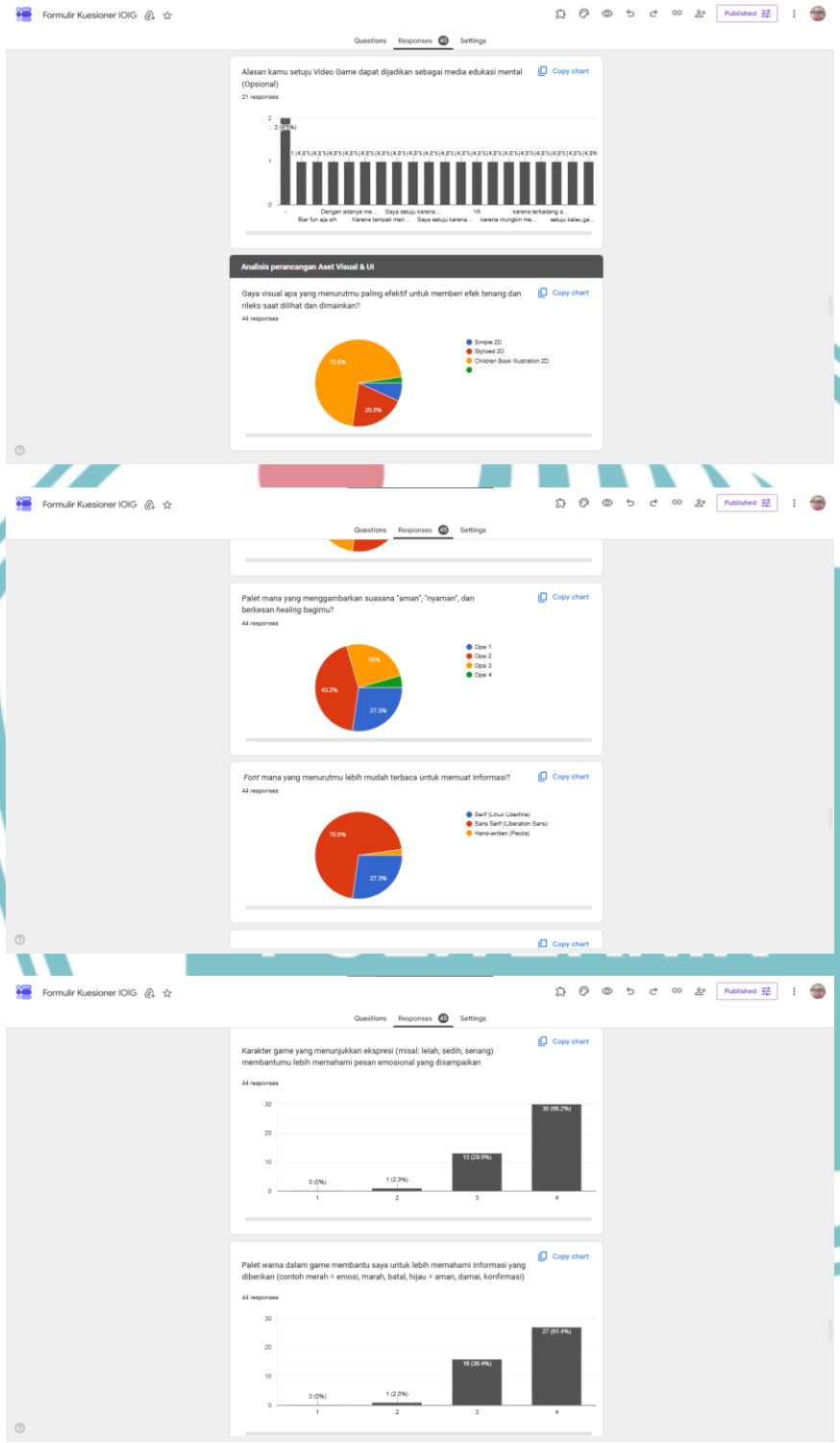


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

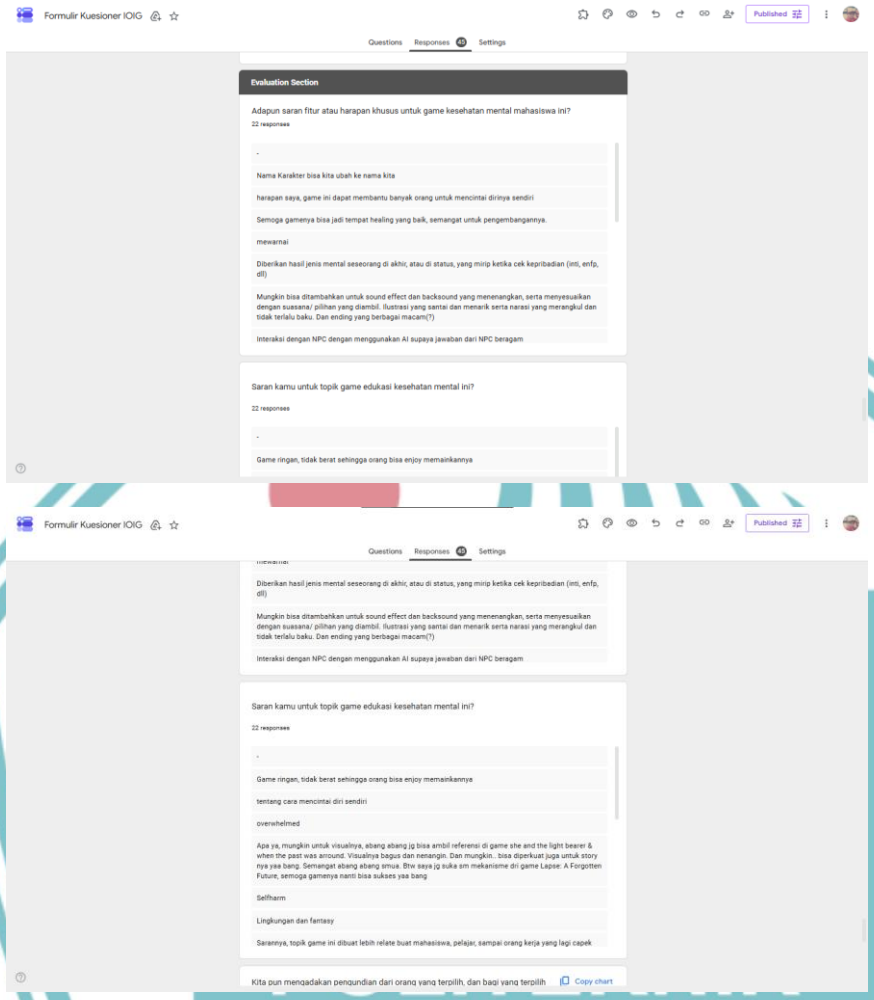
(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

MANUSKRIP WAWANCARA AHLI MATERI

Narasumber : Dra. Dini P. Daengsari, MSi., Psikolog
Tanggal : 27 Februari 2026
Pewawancara : Rekan Penulis dan Penulis
Topik Wawancara : Pengembangan game pengenalan coping mechanism untuk mahasiswa
Media Wawancara : Daring

Catatan: Manuskrip ini disusun dari transkrip wawancara mentah dan dirapikan agar lebih mudah dibaca sebagai lampiran laporan. Penyusunan dilakukan tanpa mengubah substansi pembahasan utama dalam wawancara.

1. Q: Bagaimana latar belakang awal pengembangan game pengenalan coping mechanism ini?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa ide awal muncul dari pengamatan terhadap teman-teman mahasiswa yang mengalami tekanan dalam konteks akademik. Kondisi tersebut memengaruhi sikap mereka, seperti *menur*unnya motivasi, kecenderungan malas, dan berdampak pada kerja kelompok. Dari pengalaman tersebut, penulis dan rekan penulis melihat adanya kebutuhan untuk mengangkat topik *coping mechanism* sebagai bahan edukasi bagi mahasiswa. Narasumber kemudian menanggapi bahwa latar belakang tersebut berangkat dari pengalaman nyata melihat adanya stres yang memengaruhi individu dan lingkungan sekitarnya.

2. Q: Bagaimana cakupan target pengguna yang dibahas pada awal wawancara?

A: Pada awalnya, target pengguna sempat diarahkan pada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Namun, pewawancara menyampaikan bahwa berdasarkan masukan penguji, cakupan target pengguna diperluas menjadi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta secara umum. Narasumber menyetujui bahwa perlu ada kejelasan sasaran agar *game* yang dikembangkan relevan dengan karakteristik pengguna, terutama jika berkaitan dengan mahasiswa dan tekanan yang umum mereka alami.

3. Q: Data awal apa yang digunakan untuk mendukung kebutuhan pengembangan *game*?

A: Pewawancara menyampaikan bahwa data awal diperoleh melalui studi literatur dan kuesioner. Pada data akhir penelitian, kuesioner survei awal telah diisi oleh 45 responden dari berbagai jurusan. Kuesioner tersebut menanyakan pengalaman stres atau burnout, pemicu stres, tindakan yang biasa dilakukan saat stres, pemahaman terhadap coping mechanism, dan minat terhadap media pengenalan berbentuk game.

4. Q: Apa temuan awal dari kuesioner terkait pemahaman mahasiswa terhadap *coping mechanism*?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa sebagian besar responden belum memahami *coping mechanism* secara formal. Sebagian responden baru pernah mendengar istilah tersebut, sedangkan sebagian lainnya belum memahami maksudnya. Narasumber menanggapi bahwa tindakan seperti tidur, curhat, atau bermain *game* yang disebut responden sebenarnya dapat dipahami sebagai bentuk *coping*, meskipun mereka belum menyadari bahwa tindakan tersebut termasuk bagian dari *coping mechanism*.

5. Q: Mengapa media game dipilih sebagai bentuk penyampaian pengenalan?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa media yang pernah dikonsumsi responden terkait topik *coping mechanism* umumnya berupa poster, artikel, atau video pendek. Berdasarkan tanggapan responden, penyajian informasi tersebut dianggap kurang menarik atau cenderung membosankan. Oleh karena itu, *game* dipilih karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pewawancara juga menyampaikan bahwa *game*

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

memungkinkan pendekatan learning by doing, yaitu pemain belajar sambil melakukan tindakan dan mengambil keputusan di dalam permainan.

6. Q: Apa tujuan utama *game* yang dikembangkan *menu*rut pembahasan wawancara?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa tujuan utama *game* adalah meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai *coping mechanism*. Narasumber menegaskan bahwa fokus *game* lebih tepat diarahkan pada peningkatan pengetahuan, bukan pada keterampilan praktis melakukan *coping* secara langsung. *Menu*rut narasumber, *coping mechanism* tidak cukup hanya diketahui, tetapi juga perlu dilatih dalam kehidupan nyata. Namun, untuk konteks skripsi dan bidang pengembangan *game*, tujuan peningkatan pengetahuan dinilai lebih sesuai.

7. Q: Bagaimana konsep *coping mechanism* positif dan negatif dibahas dalam wawancara?

A: Pewawancara menyampaikan bahwa *coping mechanism* dapat mengarah pada cara yang lebih baik maupun kurang baik. Contoh *coping* yang lebih positif dapat berupa melakukan aktivitas bermanfaat, berolahraga, membersihkan lingkungan, merawat hewan peliharaan, atau menyalurkan hobi. Narasumber menambahkan bahwa *coping* negatif dapat berupa mengurung diri, merokok, menggunakan obat-obatan, atau melakukan tindakan lain yang mungkin memberi kelegaan sementara, tetapi berdampak buruk dalam jangka panjang. Dengan demikian, *game* perlu membedakan konsekuensi dari pilihan *coping* yang lebih positif dan yang kurang tepat.

8. Q: Bagaimana mekanik pilihan dan konsekuensi dirancang dalam *game*?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa *game* menggunakan situasi yang menghadirkan dua pilihan. Setiap pilihan memengaruhi empat variabel dalam *game*, yaitu sosial, keuangan, energi, dan kesehatan. Variabel tersebut tidak boleh mencapai nilai nol. Sebagai contoh, ketika karakter terlambat ke kampus, pilihan berlari dapat mengurangi energi dan kesehatan, sedangkan pilihan menggunakan ojek online dapat mengurangi keuangan. Narasumber memahami bahwa pilihan tersebut perlu dikaitkan dengan konsekuensi agar pemain dapat melihat dampak dari keputusan yang diambil.

9. Q: Apakah setiap pilihan selalu dibagi menjadi positif dan negatif?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa pilihan A dan B tidak selalu secara kaku dibagi menjadi positif dan negatif. Penentuan sifat pilihan tetap menyesuaikan konteks cerita. Narasumber menanggapi bahwa hal tersebut perlu diperhatikan karena tidak semua tindakan dalam situasi tertentu dapat langsung dikategorikan sebagai *coping* positif atau negatif. Oleh karena itu, perancangan pilihan perlu mempertimbangkan konteks, cerita, dan dampak yang ingin disampaikan.

10. Q: Bagaimana konsep evaluasi di akhir permainan dibahas?

A: Pewawancara menjelaskan adanya rencana fitur evaluasi di akhir permainan atau akhir chapter. Evaluasi tersebut bertujuan memberi umpan balik kepada pemain mengenai pilihan yang telah diambil, apakah termasuk pilihan *coping* yang lebih baik atau kurang baik. Narasumber menanggapi bahwa melalui evaluasi tersebut, pemain dapat memahami apakah pilihan yang diambil sudah tepat dan mengetahui alternatif pilihan yang lebih sehat atau lebih positif.

11. Q: Pengetahuan apa saja yang perlu dipahami tim pengembang agar *game* sesuai dengan sasaran?

A: Narasumber menyampaikan bahwa selain memahami *coping mechanism*, pengembang perlu memahami konsep stres, sumber stres, karakteristik mahasiswa sebagai target pengguna, dan tahap perkembangan usia mahasiswa. Pewawancara juga menyampaikan bahwa pengembang perlu mempelajari pemicu stres yang berbeda-beda, seperti masalah akademik, hubungan sosial, finansial, ekspektasi orang tua, dan faktor lain yang relevan dengan kehidupan mahasiswa.

12. Q: Bagaimana narasumber memandang batasan target usia mahasiswa?

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: Narasumber menjelaskan bahwa istilah mahasiswa dapat memiliki rentang usia yang luas. Oleh karena itu, target pengguna perlu dipersempit agar *game* lebih relevan. Pewawancara menjelaskan bahwa target yang digunakan adalah mahasiswa PNJ dengan rentang usia sekitar 18 sampai 23 atau 24 tahun. Narasumber menilai pembatasan tersebut penting karena sumber stres dan tugas perkembangan mahasiswa usia dewasa muda berbeda dengan mahasiswa yang lebih tua, misalnya mahasiswa yang sudah berkeluarga atau bekerja penuh waktu.

13. Q: Seberapa rentan mahasiswa mengalami stres *menu*rut narasumber?

A: Narasumber menjelaskan bahwa pada masa sekarang mahasiswa cenderung menghadapi tuntutan yang lebih banyak dibandingkan masa sebelumnya. Fasilitas belajar lebih mudah diakses, tetapi tuntutan akademik juga meningkat. Mahasiswa tidak hanya belajar di kelas, tetapi juga harus mencari literatur, mengerjakan tugas, membuat produk atau media, serta mengatur aktivitas kelompok. Kondisi tersebut dapat membuat kehidupan mahasiswa menjadi tidak seimbang dan meningkatkan risiko stres.

14. Q: Apa saja kebutuhan hidup yang perlu dijaga agar individu tetap seimbang?

A: Narasumber menjelaskan bahwa manusia membutuhkan keseimbangan hidup agar sehat secara fisik dan psikologis. Kebutuhan tersebut meliputi aktivitas, istirahat, sosialisasi, olahraga, rekreasi, dan spiritualitas. Jika satu atau beberapa kebutuhan tidak terpenuhi dalam waktu lama, kehidupan menjadi tidak seimbang dan dapat memunculkan masalah fisik maupun psikologis. Dalam konteks mahasiswa, tekanan akademik yang terlalu besar dapat mengurangi waktu istirahat, olahraga, rekreasi, dan pe*menu*han kebutuhan lain.

15. Q: Bagaimana narasumber menjelaskan konsep stres menggunakan analogi balon?

A: Narasumber menggunakan analogi balon untuk menjelaskan stres. Balon membutuhkan tekanan udara agar dapat berbentuk baik, tetapi tekanan yang terlalu besar dapat membuat balon meletus. Manusia juga membutuhkan tekanan atau tantangan agar memiliki semangat, tetapi tekanan yang melebihi kapasitas dapat menyebabkan stres berat. Jika tekanan sudah terlalu besar, individu perlu menyadari kondisinya dan mengurangi tekanan tersebut, seperti mengempiskan balon agar tidak meletus.

16. Q: Apa dampak stres yang berlebihan *menu*rut narasumber?

A: Narasumber menjelaskan bahwa stres yang berlebihan dapat memengaruhi banyak aspek kehidupan. Dampaknya dapat muncul pada fisik, misalnya gangguan tidur, kambuhnya sakit tertentu, atau ketegangan tubuh. Dampaknya juga dapat muncul pada fungsi sosial, seperti menarik diri, mudah tersinggung, atau menghindari tanggung jawab. Selain itu, stres juga dapat memengaruhi emosi dan kognisi, sehingga seseorang dipenuhi perasaan negatif, sulit berpikir jernih, dan kurang tepat dalam mengambil keputusan.

17. Q: Emosi apa yang sering muncul ketika seseorang mengalami stres berat?

A: Narasumber menjelaskan bahwa emosi yang muncul ketika stres berat umumnya bernuansa negatif. Emosi tersebut dapat berupa cemas, sedih, marah, kesal, benci, apatis, merasa tidak berdaya, atau merasa tidak mampu. *Menu*rut narasumber, emosi negatif tersebut tidak muncul begitu saja, tetapi berakar dari pola pikir atau pemaknaan individu terhadap situasi yang dihadapi.

18. Q: Mengapa mindset positif dianggap penting dalam *coping mechanism*?

A: Narasumber menekankan bahwa pikiran memiliki pengaruh besar terhadap perasaan dan perilaku. Jika seseorang memaknai suatu peristiwa secara negatif, perasaan dan perilakunya cenderung ikut negatif. Sebaliknya, jika seseorang dapat mengubah sudut pandang menjadi positif atau setidaknya netral, perasaan menjadi lebih tenang dan perilaku menjadi lebih terkendali. Oleh karena itu, salah satu bentuk *coping* yang penting adalah melatih pikiran agar mampu melihat situasi dari sudut pandang yang lebih positif atau netral.

19. Q: Apakah simulasi pengambilan keputusan dalam kondisi tenang dapat membantu pemain?

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: Narasumber menyatakan bahwa pengambilan keputusan dalam kondisi tenang sangat penting. Ketika seseorang berada dalam kondisi tenang dan memiliki sudut pandang positif, ia lebih mampu melihat tantangan sebagai sesuatu yang dapat dihadapi. Sebaliknya, ketika pikiran dipenuhi rasa tidak mampu atau ketakutan gagal, individu dapat menjadi pesimis dan menghindar. Dengan demikian, simulasi pengambilan keputusan dapat membantu pemain melihat alternatif respons terhadap situasi yang menekan, selama tetap diarahkan sebagai media pengenalan.

20. Q: Bagaimana pengaruh elemen visual terhadap emosi pemain?

A: Narasumber menjelaskan bahwa pengaruh visual terhadap emosi tidak selalu dapat dipukul rata karena setiap individu memiliki preferensi, kondisi psikologis, dan kepribadian yang berbeda. Namun, secara umum, warna atau bentuk tertentu dapat memberi kesan tertentu. Warna yang terlalu terang atau terlalu gelap dapat terasa tidak nyaman bagi sebagian orang, sedangkan bentuk tajam atau keras dapat memberi kesan agresif. Sebaliknya, bentuk yang lembut dan halus dapat memberi kesan lebih nyaman. Oleh karena itu, elemen visual perlu dipertimbangkan agar tidak memperkuat rasa tidak nyaman pemain.

21. Q: Bagaimana narasumber memandang penggunaan *pixel art* sebagai gaya visual?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa *pixel art* dipilih karena memiliki kesan sederhana dan nostalgia, serta sesuai dengan bentuk *game* 2D. Narasumber menyampaikan bahwa pemilihan gaya visual perlu mempertimbangkan usia dan karakteristik target pengguna. Karena targetnya adalah remaja akhir hingga dewasa muda, gaya visual sebaiknya tidak terlalu kekanak-kanakan, tetapi juga tidak perlu terlalu berat atau suram. Narasumber menilai bahwa pertimbangan usia target pengguna dapat menjadi dasar dalam menentukan gaya visual yang paling sesuai.

22. Q: Elemen visual atau narasi apa yang sebaiknya dihindari?

A: Narasumber menyarankan agar pengembang menghindari elemen visual dan narasi yang terlalu tajam, keras, suram, gelap, agresif, atau terlalu eksplisit menggambarkan pengalaman traumatis. Karena *game* ditujukan sebagai media pengenalan yang menyenangkan, penyampaian materi berat perlu dilakukan secara hati-hati agar tidak memicu kecemasan atau trauma pemain. Narasumber juga menekankan bahwa *game* sebaiknya tetap terasa ramah dan tidak membuat pemain merasa semakin terbebani.

23. Q: Bagaimana pandangan narasumber terhadap penggunaan metafora visual untuk tema sensitif?

A: Pewawancara menyampaikan contoh penggunaan boneka atau hewan sebagai metafora untuk menggambarkan tema sensitif, seperti hubungan abusif, agar tidak menampilkan adegan yang terlalu nyata atau memicu trauma. Narasumber menyetujui pendekatan tersebut karena penyampaian tidak langsung dapat lebih manusiawi dan mengurangi risiko pemain yang memiliki pengalaman serupa merasa terluka kembali. *Menu*rut narasumber, penggunaan metafora visual dapat membantu menyampaikan pesan berat dengan cara yang lebih aman dan tidak terlalu eksplisit.

24. Q: Bagaimana pendapat narasumber tentang penambahan mini *game* atau selingan interaktif?

A: Pewawancara menjelaskan bahwa *game* yang hanya berisi pilihan dan alur cerita dapat terasa monoton, sehingga muncul ide menambahkan mini *game* atau selingan seperti latihan pernapasan, menggambar, latihan dialog sosial, atau kuis ringan. Narasumber menilai bahwa selingan tersebut dapat berfungsi sebagai jeda agar pemain tidak lelah atau bosan. Jeda dapat membantu pemain mengembalikan energi sebelum kembali ke alur utama, selama jumlah dan penempatannya tidak membuat pemain terdistraksi dari tujuan utama *game*.

25. Q: Apa pesan utama yang diharapkan tersampaikan melalui *game*?

A: Narasumber menyampaikan bahwa pesan utama *game* sebaiknya sesuai dengan tujuan pengenalannya, yaitu meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai *coping mechanism*.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pemain diharapkan memahami bahwa terdapat *coping* yang berdampak negatif dan *coping* yang berdampak positif, serta masing-masing memiliki konsekuensi. Melalui *game*, pemain dapat memperoleh insight bahwa cara menghindar atau lari dari kenyataan mungkin kurang tepat, dan terdapat alternatif *coping* yang lebih sehat untuk dicoba dalam kehidupan sehari-hari.

26. Q: Apa tambahan penting dari narasumber mengenai tanggung jawab diri dalam menghadapi stres?

A: Narasumber menambahkan bahwa individu sering kali menyalahkan faktor luar, seperti dosen, tugas, orang tua, teman, atau pengalaman masa lalu sebagai penyebab stres. Namun, narasumber menekankan bahwa manusia tidak selalu dapat mengubah lingkungan luar, tetapi dapat mengubah cara memaknai situasi. Setelah dewasa, individu memiliki tanggung jawab untuk memahami kekuatan dan kelemahan diri serta berusaha memperbaikinya. Oleh karena itu, *coping mechanism* yang penting adalah mengubah mindset, menjaga keseimbangan hidup, dan tidak terus-menerus menyalahkan lingkungan.

Kesimpulan Singkat Wawancara

Berdasarkan wawancara, pengembangan game pengenalan coping mechanism dinilai relevan sebagai media peningkatan pengetahuan mahasiswa mengenai pilihan coping dan konsekuensinya. Narasumber menekankan pentingnya menjaga keseimbangan hidup, membangun mindset positif, membatasi penyampaian agar tidak menjadi diagnosis atau terapi, serta merancang visual dan narasi secara hati-hati agar tidak memicu kecemasan atau trauma pemain.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Game Edukasi Kesehatan Mental Mahasiswa

Judul Game	It's Okay, I Guess
Platform	WebGL (Desktop & Mobile Browser)
Genre	2D Top-Down Open World RPG dengan Card Game System
Target Audiens	Mahasiswa tingkat akhir (18–25 tahun)
Tujuan Edukasi	Media edukasi kesehatan mental — meningkatkan awareness tentang coping mechanism dalam menghadapi academic burnout
Instansi	Politeknik Negeri Jakarta — Prodi Teknologi Multimedia Digital

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Lengkap : Dini. P. Daengsari

Gelar / Jabatan : -

Instansi / Lembaga : -

Bidang Keahlian : Psikologi

Tanggal Validasi : 29 Mei 2026

B. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap konten game edukasi ini dengan cara memberikan tanda lingkaran (■) pada angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5 dengan keterangan sebagai berikut:

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3	Cukup / Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

C. INSTRUMEN PENILAIAN

ASPEK 1 — Keakuratan Konten Psikologi

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Representasi coping mechanism dalam narasi game sesuai dengan konsep psikologi yang berlaku	■	■	■	■	■
2	Jenis-jenis coping yang ditampilkan relevan dengan kondisi academic burnout pada mahasiswa tingkat akhir	■	■	■	■	■
3	Konsekuensi dari tiap pilihan coping menggambarkan dampak yang realistis dan proporsional	■	■	■	■	■
4	Penyajian coping maladaptif tidak bersifat mengglorifikasi atau mendorong perilaku negatif	■	■	■	■	■
5	Tidak ada konten yang berpotensi memperburuk kondisi mental pemain (tidak triggering secara berlebihan)	■	■	■	■	■

ASPEK 2 — Kelayakan Konten untuk Target Audiens

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
6	Tema dan narasi game sesuai untuk mahasiswa tingkat akhir sebagai target audiens	■	■	■	■	■
7	Bahasa yang digunakan dalam dialogue mudah dipahami dan tidak mengandung istilah yang menyesatkan	■	■	■	■	■
8	Penggambaran masalah kesehatan mental tidak menstigmatisasi, mendiskriminasi, atau mendramatisir	■	■	■	■	■
9	Skenario dan situasi dalam game mencerminkan realita yang dialami mahasiswa tingkat akhir	■	■	■	■	■
10	Game menyajikan pesan yang konstruktif dan hopeful tanpa mengecilkan pengalaman pemain	■	■	■	■	■

ASPEK 3 — Kelayakan Side Activity (SAT) sebagai Teknik Coping

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
11	Side Activity yang disajikan (breathing exercise, grounding, dll) merepresentasikan teknik coping yang valid secara psikologi	■	■	■	■	■

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
12	Instruksi dan mekanik Side Activity cukup jelas untuk dipahami dan dipraktikkan oleh pemain awam	■	■	■	■	■
13	Side Activity yang dipilih sesuai untuk digunakan sebagai respons terhadap situasi stres yang digambarkan dalam game	■	■	■	■	■
14	Side Activity tidak mengandung teknik yang berpotensi berbahaya atau kontraproduktif	■	■	■	■	■

ASPEK 4 — Kelayakan Ensiklopedia Coping Mechanism

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
15	Coping mechanism yang dipilih untuk ensiklopedia mencakup spektrum yang cukup representatif	■	■	■	■	■
16	Pengelompokan adaptive vs maladaptive coping sudah tepat secara konseptual	■	■	■	■	■
17	Definisi dan penjelasan tiap coping mechanism dapat dipahami oleh audiens awam (non-psikologi)	■	■	■	■	■
18	Ensiklopedia berpotensi meningkatkan literasi kesehatan mental pemain	■	■	■	■	■

D. SARAN DAN CATATAN VALIDATOR

Mohon tuliskan saran, koreksi, atau catatan tambahan yang diperlukan untuk perbaikan konten game:

Pd dasarnya konten game sudah sesuai namun perlu penyesuaian dengan teorinya

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, konten game ini dinyatakan:

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- [ ] Layak digunakan tanpa revisi
- [x] Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- [ ] Tidak layak digunakan — perlu perbaikan mendasar

F. TANDA TANGAN VALIDATOR

Jakarta, 29 Mei 2026

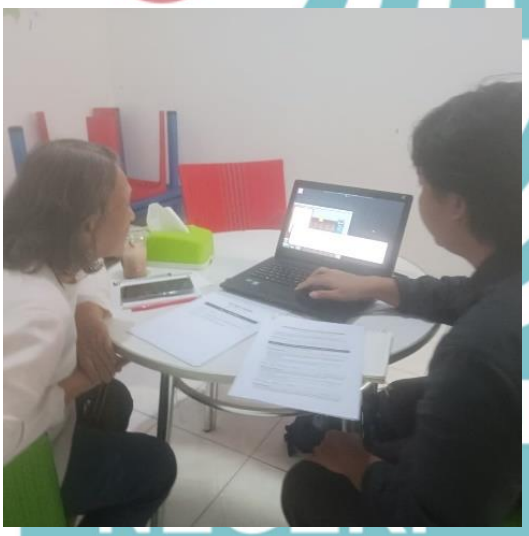
Validator Ahli Materi,

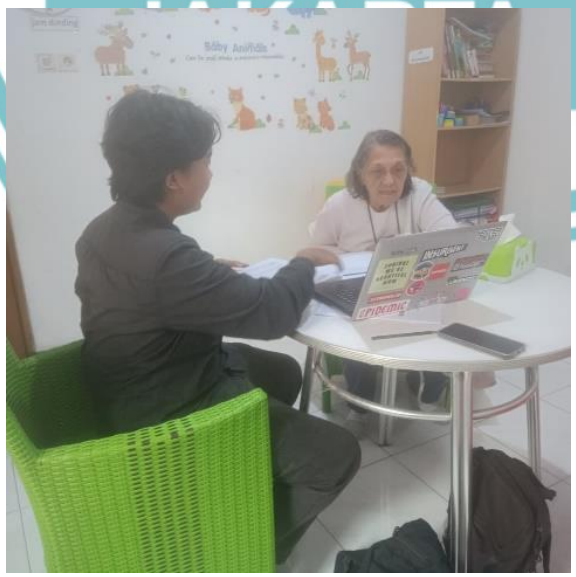
(Dini P. Daengsari) Nama Jelas & Tanda Tangan

It's Okay, I Guess · Form Validasi Ahli Materi · Politeknik Negeri Jakarta — TMD

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Keterangan Karakter

Anggi : Protagonis (inner monologue / second person)

Narasi : Narasi orang ketiga

Kania : Teman kosan (*proximity auto-trigger*)

Bapak Kos : Pemilik kosan (*proximity auto-trigger*)

Dika : Teman sekelas

Dosen : Dosen pembimbing

Tabel L1.X *Dialogue* Lengkap *Game* "It's Okay, I Guess" (Day 1 hingga Day 3)

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
DAY 1 - "Seperti Biasa"				
1	*Intro* Day 1	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Narasi	Hari ini seperti hari-hari sebelumnya. Setidaknya, begitu yang kamu katakan pada dirimu sendiri setiap pagi.
2	*Intro* Day 1	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Narasi	Skripsi yang belum selesai. Saldo yang menipis. Deadline yang tidak pernah benar-benar pergi.
3	*Intro* Day 1	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Narasi	Tapi tidak apa-apa. Kamu sudah terbiasa.
4	*Intro* Day 1	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Hoamm...
5	*Intro* Day 1	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Udah pagi...
6	*Intro* Day 1	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Sebentar lagi. Lima menit lagi.
7	Pre Chain 1 - Mulai Hari	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Iya, iya... gue denger.
8	Pre Chain 1 - Mulai Hari	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Jam segini udah harus gerak.
9	Pre Chain 1 - Mulai Hari	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Eh... saldo gue...
10	Pre Chain 1 - Mulai Hari	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Nanti aja dipikirinnya. Mandi dulu.
11	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Oke. Sudah mandi. Satu hal beres.
12	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Perut udah bunyi dari tadi...
13	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Ada roti kemarin kayaknya. Atau sudah habis?
14	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Eh, laptop sama buku jangan sampe ketinggalan.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
15	Post Chain 2 - Sebelum Keluar	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Oke. Tas sudah. Makan sudah, walaupun seadanya.
16	Post Chain 2 - Sebelum Keluar	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Tapi saldo itu tadi...
17	Post Chain 2 - Sebelum Keluar	Kosan_Kamar_Pagi_D1	Anggi	Nanti. Urusin nanti. Sekarang berangkat dulu.
18	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Oke. Keluar dulu.
19	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Kosan pagi-pagi gini selalu sepi. Atau emang cuma gue yang ngerasa sepi?
20	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Tumbler dulu. Nanti dehidrasi di jalan.
21	Kania - Pagi D1	Kosan_Pagi_D1	Kania	Eh, mau berangkat? Pagi banget.
22	Kania - Pagi D1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Iya, ada kelas.
23	Kania - Pagi D1	Kosan_Pagi_D1	Kania	Ooh, gue juga bentar lagi. Eh tumblemu itu lucu banget, beli di mana?
24	Kania - Pagi D1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Oh ini... dikasih temen. Hehe.
25	Kania - Pagi D1	Kosan_Pagi_D1	Kania	Ih lucu. Yaudah hati-hati ya, gue masih mau sarapan dulu!
26	Kania - Pagi D1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Iya, hati-hati juga.
27	Pre Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Sebentar.
28	Pre Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Gue cek dulu...
29	Pre Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Saldo tinggal segini...
30	Pre Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	...
31	Pre Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Ya sudah. Dipikirin juga nggak nambah. Berangkat.
32	Post Act 1	Kosan_Pagi_D1	Narasi	Apapun pilihanmu, hari ini tetap harus dijalani. Kampus tidak *menu*nggu.
33	Post Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Oke. Berangkat.
34	Post Act 1	Kosan_Pagi_D1	Anggi	Semoga hari ini nggak terlalu banyak kejutan.
35	Pre Chain 4 - Sampai Kampus	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Narasi	Lorong kampus pagi hari. Ramai, tapi entah mengapa selalu terasa seperti tempat yang paling sepi untuk berdiri sendiri.
36	Pre Chain 4 - Sampai Kampus	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Semua orang kayak tahu harus ke mana.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
37	Pre Chain 4 - Sampai Kampus	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Kelas dulu. Fokus.
38	Pre Chain 4 - Sampai Kampus	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Eh, ada pengumuman baru kayaknya.
39	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Pengumuman biasa. Jadwal ujian, info seminar...
40	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Kelasnya di mana tadi...
41	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Oh, ada Dika. Sepertinya dia mau masuk kelas juga.
42	Chain 5 - Ketemu Dika	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Dika	Eh, baru dateng? Kirain udah di dalam dari tadi.
43	Chain 5 - Ketemu Dika	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Iya, baru nyampe. Macet.
44	Chain 5 - Ketemu Dika	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Dika	Oh iya, skripsi lo gimana? Udah sampe mana? Lo biasanya paling cepet soalnya.
45	Chain 5 - Ketemu Dika	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	...
46	Chain 5 - Ketemu Dika (Cc_A)	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Dika	Wih, cepet banget. Gue masih struggle di bab tiga nih. Nanti boleh minta tolong liat punya lo nggak?
47	Chain 5 - Ketemu Dika (Cc_A)	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Boleh... nanti ya.
48	Chain 5 - Ketemu Dika (Cc_B)	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Dika	Oh... serius? Gue kira lo udah jauh. Lo baik-baik aja kan?
49	Chain 5 - Ketemu Dika (Cc_B)	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Baik kok. Makasih udah nanya.
50	Chain 5 - Lanjutan	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Dika	Yaudah, masuk yuk. Kayaknya dosennya udah di dalam.
51	Post Act 2	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Narasi	Apapun yang tadi kamu pilih, kelas sudah dimulai. Dosen sudah di depan. Tidak ada waktu untuk menyesali kata-kata yang sudah terlanjur keluar.
52	Post Act 2	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Udah. Fokus kuliah dulu.
53	Post Act 2	Kampus_Lorong_Pagi_D1	Anggi	Walaupun pikiran ini susah banget dimatiin.
54	Pre Chain 6 - Di Dalam Kelas	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Ruang kelas yang sama. Kursi yang sama. Dosen yang sama yang selalu datang tepat

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				waktu ketika kamu berharap dia terlambat.
55	Pre Chain 6 - Di Dalam Kelas	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Tempat duduk biasa dulu.
56	Pre Chain 6 - Di Dalam Kelas	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Oke. Buku catatan. Fokus. Bisa.
57	Pre Chain 6 - Di Dalam Kelas	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Tadi sama Dika... harusnya gue bilang...
58	Pre Chain 6 - Di Dalam Kelas	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Udah. Nggak ada gunanya dipikirin sekarang.
59	Trans Chain 6 > 7	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Tangannya pegel juga nulis terus...
60	Trans Chain 6 > 7	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Dosen berhenti sejenak. Mengambil napas. Lalu menatap seluruh ruangan.
61	Trans Chain 6 > 7	Kampus_Kelas_AA	Dosen	Oh iya, sebelum lupa. Ada beberapa keperluan tambahan untuk sidang nanti yang perlu kalian siapkan.
62	Trans Chain 6 > 7	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Keperluan tambahan...?
63	Pre Chain 7 - Pengumuman Dosen	Kampus_Kelas_AA	Dosen	Untuk sertifikasi dan beberapa buku referensi wajib, totalnya sekitar tiga ratus ribu. Dikumpulkan paling lambat minggu depan ya.
64	Pre Chain 7 - Pengumuman Dosen	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Tiga ratus ribu...
65	Pre Chain 7 - Pengumuman Dosen	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Saldo gue tadi...
66	Pre Chain 7 - Pengumuman Dosen	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Nggak cukup.
67	Pre Chain 7 - Pengumuman Dosen	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Catat dulu. Pikirin solusinya nanti.
68	Trans Chain 7 > Pre Act 3	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Kelas mulai bubar. Teman-teman sekitarmu sudah packing tas, mengobrol, tertawa. Kamu masih duduk.
69	Trans Chain 7 > Pre Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Tiga ratus ribu. Dari mana?

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
70	Trans Chain 7 > Pre Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Minta orang tua? Atau... cari kerjaan tambahan?
71	Trans Chain 7 > Pre Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Dua-duanya berat.
72	Trans Chain 7 > Pre Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Yaudah. Gerak dulu.
73	Post Act 3	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Keputusan sudah dibuat. Bukan berarti mudah - hanya berarti sudah selesai untuk sekarang. Kelas sudah kosong. Waktunya pulang.
74	Post Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Capek juga ya, baru siang udah kepikiran banyak banget.
75	Post Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Yaudah. Pulang dulu. Istirahat sebentar.
76	Post Act 3	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Semoga sore ini lebih tenang.
77	Pre Chain 8 - Pulang	Kampus_Lorong_Siang_D1	Narasi	Lorong siang hari. Lebih berisik dari pagi. Tapi kamu sudah terlalu penuh untuk benar-benar mendengar apapun.
78	Pre Chain 8 - Pulang	Kampus_Lorong_Siang_D1	Anggi	Pulang. Pulang dulu.
79	Pre Chain 8 - Pulang	Kampus_Lorong_Siang_D1	Anggi	Tiga ratus ribu...
80	Pre Chain 8 - Pulang	Kampus_Lorong_Siang_D1	Anggi	Nanti. Sekarang pulang dulu.
81	Post Chain 8 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_Siang_D1	Narasi	Kamu melangkah keluar dari gedung. Angin siang menyambut - tidak hangat, tidak sejuk. Biasa saja. Seperti hari ini.
82	Post Chain 8 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_Siang_D1	Anggi	Akhirnya.
83	Post Chain 8 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_Siang_D1	Anggi	Tapi ngerasa capek banget. Padahal baru siang.
84	Post Chain 8 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_Siang_D1	Anggi	Kosan. Istirahat sebentar. Habis itu pikirin sisanya.
85	Pre Chain 9 - Sampai Kosan	Kosan_Malam_D1	Narasi	Kosan. Akhirnya. Tempat yang tidak pernah memintamu untuk jadi siapapun selain dirimu sendiri.
86	Pre Chain 9 - Sampai Kosan	Kosan_Malam_D1	Anggi	Capek banget hari ini.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
87	Pre Chain 9 - Sampai Kosan	Kosan_Malam_D1	Anggi	Eh, ada yang masak. Enak baunya.
88	Pre Chain 9 - Sampai Kosan	Kosan_Malam_D1	Anggi	Oh iya, galon. Udah habis dari kemarin.
89	Pre Chain 9 - Sampai Kosan	Kosan_Malam_D1	Anggi	Piring juga kayaknya numpuk di bak. Beresin dulu deh.
90	Bapak Kos - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Bapak Kos	Walah, baru pulang? Malem amat, Nak.
91	Bapak Kos - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Anggi	Iya Pak, ada urusan dulu di kampus.
92	Bapak Kos - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Bapak Kos	Ooh begitu. Udah makan belum? Kalau belum, makan dulu sana. Jangan kebiasaan telat makan.
93	Bapak Kos - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Anggi	Iya Pak, makasih.
94	Bapak Kos - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Bapak Kos	Ya sudah. Kalau ada apa-apa bilang Bapak ya.
95	Kania - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Kania	Baru pulang? Telat amat.
96	Kania - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Anggi	Iya, ada yang harus diselesaiin dulu.
97	Kania - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Kania	Ooh. Makan belum? Tadi gue masak lebih, ada di dapur kalau mau.
98	Kania - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Anggi	Oh... makasih ya, Kan.
99	Kania - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Kania	Santai. Yaudah gue masuk dulu, ngantuk. Selamat istirahat!
100	Kania - Malam D1	Kosan_Malam_D1	Anggi	Selamat istirahat.
101	Trans Chain 9 > Pre Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Oke. Galon beres, piring beres.
102	Trans Chain 9 > Pre Act 4	Kosan_Malam_D1	Narasi	Kamu duduk sejenak di kursi ruang umum. Tanpa sadar, tanganmu sudah membuka HP.
103	Trans Chain 9 > Pre Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Ada notifikasi dari grup angkatan...
104	Trans Chain 9 > Pre Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Oh. Foto wisuda.
105	Trans Chain 9 > Pre Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	...seneng sih. Tapi ada yang aneh di sini.
106	Trans Chain 9 > Pre Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Di sini. Ada sesuatu yang mengganjal.
107	Post Act 4	Kosan_Malam_D1	Narasi	Malam mulai larut. Area umum kosan pelan-pelan sepi. Satu per satu pintu kamar tertutup. Giliran kamu sekarang.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
108	Post Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Udah malem. Masuk kamar dulu.
109	Post Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Hari ini banyak banget yang dipikirin.
110	Post Act 4	Kosan_Malam_D1	Anggi	Semoga di kamar bisa lebih tenang.
111	Pre Chain 10 - Bersihkan Kamar	Kosan_Kamar_Malam_D1	Narasi	Kamar kosan malam hari selalu terasa berbeda dari pagi. Lebih sempit. Lebih sunyi. Tapi juga lebih jujur - tidak ada yang perlu kamu tunjukkan di sini.
112	Pre Chain 10 - Bersihkan Kamar	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Berantakan juga ya kamarnya...
113	Pre Chain 10 - Bersihkan Kamar	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Beresin dulu ah. Biar agak tenang.
114	Pre Chain 10 - Bersihkan Kamar	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Setidaknya kamar bisa dirapiin. Tidak seperti yang lain.
115	Trans Chain 10 > 11	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Lumayan. Lebih manusiawi sekarang.
116	Trans Chain 10 > 11	Kosan_Kamar_Malam_D1	Narasi	Kamu duduk di pinggir kasur. Punggungmu terasa berat. Bukan karena capek beres-beres.
117	Trans Chain 10 > 11	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Saldo. Dika. Dosen. Foto wisuda itu.
118	Trans Chain 10 > 11	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Banyak banget yang terjadi hari ini. Dan gue nggak ngerasa oke-oke aja.
119	Trans Chain 10 > 11	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Tapi... nggak apa-apa. Ini cuma satu hari.
120	Pre Chain 11 - Sudah Saatnya Tidur	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Ganti baju dulu. Terus tidur.
121	Pre Chain 11 - Sudah Saatnya Tidur	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Alarm. Jangan lupa set alarm.
122	Pre Chain 11 - Sudah Saatnya Tidur	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Besok ada... apa ya. Banyak kayaknya.
123	Pre Chain 11 - Sudah Saatnya Tidur	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Stop. Besok urusan besok. Tidur dulu.
124	End Day 1	Kosan_Kamar_Malam_D1	Narasi	Kamu berbaring. Lampu dimatikan. Kamar menjadi gelap - gelap yang berbeda dari kegelapan di balik selimut tadi pagi. Ini

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				gelap yang lebih tenang.
125	End Day 1	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Hari ini... berat.
126	End Day 1	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Gue nggak tau sampe kapan bisa terus kayak gini.
127	End Day 1	Kosan_Kamar_Malam_D1	Anggi	Tapi... belum saatnya nyerah juga kayaknya.
128	End Day 1	Kosan_Kamar_Malam_D1	Narasi	Hari pertama selesai. Bukan dengan gemilang - hanya dengan napas yang masih ada. Dan untuk sekarang, itu sudah cukup.
DAY 2 - "Masih Bisa Ditangani"				
129	*Intro* Day 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Narasi	Hari kedua. Alarm berbunyi di jam yang sama. Tapi tubuhmu terasa seperti belum benar-benar selesai beristirahat.
130	*Intro* Day 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Narasi	Hari ini ada bimbingan. Kamu sudah tahu sejak kemarin malam. Dan justru karena itu, tidurmu tidak pernah benar-benar tenang.
131	*Intro* Day 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Hoamm...
132	*Intro* Day 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Bimbingan hari ini...
133	*Intro* Day 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Udah direvisi semua kemarin. Harusnya oke.
134	*Intro* Day 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	...harusnya.
135	Pre Chain 1 - Bangun Lagi	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Iya...
136	Pre Chain 1 - Bangun Lagi	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Duduk dulu sebentar.
137	Pre Chain 1 - Bangun Lagi	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Bimbingan jam sepuluh. Masih ada waktu.
138	Pre Chain 1 - Bangun Lagi	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Eh, draft skripsinya masih berantakan di meja. Beresin dulu biar kepalanya agak tenang.
139	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Mandi dulu. Biar agak segar.
140	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Semoga habis mandi kepalanya lebih jernih.
141	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Narasi	Tidak selalu berhasil. Tapi setidaknya tubuhmu lebih siap dari sebelumnya.
142	Pre Chain 2 - Persiapan Terakhir	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Oke. Sudah mandi.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
143	Pre Chain 2 - Persiapan Terakhir	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Catatan revisi. Baca sekali lagi biar yakin.
144	Pre Chain 2 - Persiapan Terakhir	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	'Perbaiki rumusan masalah.' Sudah. 'Tambahkan referensi bab dua.' Sudah. 'Perjelas metodologi.' Su... sudah kayaknya.
145	Pre Chain 2 - Persiapan Terakhir	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Harusnya sudah. Tapi kenapa masih ngerasa ada yang kurang?
146	Pre Chain 2 - Persiapan Terakhir	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Udah. Cukup. Masukin ke tas, berangkat.
147	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Keluar dulu.
148	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Narasi	Kosan pagi ini lebih sepi dari kemarin. Atau mungkin kamu yang terlalu sibuk di kepala sendiri untuk memperhatikan.
149	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D2	Anggi	Perut laper. Makan dulu sebentar.
150	Kania - Pagi D2	Kosan_Pagi_D2	Kania	Eh, pagi. Mau kemana? Keliatan buru-buru banget.
151	Kania - Pagi D2	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Ada bimbingan pagi ini.
152	Kania - Pagi D2	Kosan_Pagi_D2	Kania	Oh bimbingan. Semangat ya - dosennya baik kan?
153	Kania - Pagi D2	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Lumayan. Yaudah gue berangkat dulu ya, Kan.
154	Kania - Pagi D2	Kosan_Pagi_D2	Kania	Oke, semangat! Pasti lancar kok.
155	Kania - Pagi D2	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Makasih, Kan.
156	Pre Chain 3 - Sarapan Seadanya	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Ada apa ya di dapur...
157	Pre Chain 3 - Sarapan Seadanya	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Roti lagi. Yaudah, yang penting ada.
158	Pre Chain 3 - Sarapan Seadanya	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Makan cepet, terus langsung berangkat. Nggak mau telat.
159	Post Chain 3	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Oke. Berangkat.
160	Post Chain 3	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Semua revisi sudah dikerjain. Tinggal presentasiin dengan tenang.
161	Post Chain 3	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Kalau ternyata masih kurang gimana...

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
162	Post Chain 3	Kosan_Pagi_D2	Anggi	Stop. Jangan dipikirin dulu. Jalan aja.
163	Post Chain 3	Kosan_Pagi_D2	Narasi	Langkahmu keluar dari gerbang kosan terasa lebih berat dari biasanya. Tapi kaki tetap bergerak. Itu sudah cukup untuk sekarang.
164	Pre Chain 4 - *Menu*ju Ruang Dosen	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Kampus hari ini terasa seperti kampus pada umumnya. Ramai, sedikit berisik, bau lorong yang selalu sama. Tapi kamu tidak benar-benar melihat semua itu.
165	Pre Chain 4 - *Menu*ju Ruang Dosen	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Ruang dosen. Ujung lorong kanan.
166	Pre Chain 4 - *Menu*ju Ruang Dosen	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Eh, cek dulu di papan. Siapa tau ada perubahan jadwal.
167	Pre Chain 4 - *Menu*ju Ruang Dosen	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Semoga nggak ada perubahan. Atau semoga ada. Entahlah.
168	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Jadwal bimbingan tetap. Jam sepuluh.
169	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Masih lima belas menit. Tapi mending tunggu di depan ruangannya sekarang.
170	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Kamu melangkah ke ujung lorong. Tiap langkah terasa lebih lambat dari yang kamu inginkan - tapi juga lebih cepat dari yang kamu harapkan.
171	Pre Chain 5 - *Menu*nggu Dipanggil	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Pintu ruang dosen. Tertutup. Di baliknya mungkin ada mahasiswa lain yang sedang dibimbing. Kamu tidak tahu.
172	Pre Chain 5 - *Menu*nggu Dipanggil	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Duduk dulu. Tenang.
173	Pre Chain 5 - *Menu*nggu Dipanggil	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Baca lagi aja dokumennya. Biar nggak nganggur.
174	Pre Chain 5 - *Menu*nggu Dipanggil	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Udah dibaca tiga kali. Masih nggak masuk juga ke kepala.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
175	Pre Chain 5 - *Menu*nggu Dipanggil	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Yaudah. Apapun yang terjadi di dalam, terjadi aja.
176	Dipanggil - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Pintu terbuka. Dosen melongok keluar, mencari seseorang.
177	Dipanggil - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Dosen	Masuk, silakan.
178	Dipanggil - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Oke. Ini dia.
179	Dipanggil - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Tarik napas. Masuk.
180	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Ruang dosen. Lebih kecil dari yang selalu kamu bayangkan. Atau mungkin kamu yang terlalu besar membayangkannya.
181	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Dosen	Ini revisi yang terakhir kamu kirim ya?
182	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Iya pak, yang kemarin saya kirim lewat email.
183	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Dosen membaca. Pelan. Kamu menghitung ubin lantai tanpa sadar.
184	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Satu. Dua. Tiga...
185	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Dosen	Masih kurang.
186	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	...
187	Bimbingan - Pre Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Lagi.
188	Post Act 5	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Pintu ruang dosen tertutup di belakangmu. Lorong terasa lebih panjang dari tadi - padahal jaraknya sama.
189	Post Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Masih kurang.
190	Post Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Gue udah revisi semua yang diminta. Kurangnya di mana lagi?
191	Post Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Atau emang gue yang kurang?
192	Post Act 5	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Stop. Jangan ke sana.
193	Post Act 5	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Tapi pikiran tidak selalu bisa dihentikan hanya dengan diperintah. Dan kamu tahu itu lebih dari siapapun.
194	Pre Chain 6 - Keluar dari Ruangan	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Kamu berdiri di lorong. Tidak langsung bergerak. Hanya berdiri

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				- dan membiarkan udara lorong masuk ke paru-parumu.
195	Pre Chain 6 - Keluar dari Ruangan	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Masih kurang.
196	Pre Chain 6 - Keluar dari Ruangan	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Oke. Duduk dulu. Pikir pelan-pelan.
197	Pre Chain 6 - Keluar dari Ruangan	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Udah duduk. Masih nggak tau harus mulai dari mana.
198	Pre Chain 6 - Keluar dari Ruangan	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Yaudah. Pulang dulu. Di kosan mungkin lebih bisa mikir.
199	Post Chain 6 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_D2	Narasi	Kamu melangkah keluar dari gedung kampus. Hari ini tidak ada kelas lain. Tidak ada alasan untuk tinggal lebih lama.
200	Post Chain 6 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Gedung ini kayaknya nggak pernah capek ngasih PR ke orang.
201	Post Chain 6 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Tapi gue yang milih masuk sini.
202	Post Chain 6 - Keluar Kampus	Kampus_Lorong_D2	Anggi	Pulang.
203	Pre Chain 7 - Pulang dan Diam	Kosan_Malam_D2	Narasi	Kosan malam kedua. Suara TV dari kamar sebelah masih sama. Bau lorong masih sama. Tapi kamu yang pulang hari ini sedikit berbeda.
204	Pre Chain 7 - Pulang dan Diam	Kosan_Malam_D2	Anggi	Tas dulu.
205	Pre Chain 7 - Pulang dan Diam	Kosan_Malam_D2	Anggi	Laper. Tapi males masak.
206	Pre Chain 7 - Pulang dan Diam	Kosan_Malam_D2	Anggi	Ambil apa yang ada di dapur aja.
207	Bapak Kos - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Bapak Kos	Baru pulang lagi, Nak?
208	Bapak Kos - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Anggi	Iya Pak.
209	Bapak Kos - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Bapak Kos	Keliatan capek. Istirahat yang cukup ya, Nak. Badan itu perlu dijaga juga.
210	Bapak Kos - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Anggi	Iya Pak. Makasih.
211	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Kania	Eh, baru pulang. Gimana bimbingannya?

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
212	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Anggi	Masih kurang katanya.
213	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Kania	Aduh... dosen lo tu emang minta apa sih sebenernya?
214	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Anggi	Gue juga nggak tau, Kan.
215	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Kania	Gue juga lagi struggle sebenernya. Bukan skripsi, tapi... hal lain. Capek juga ya, pura-pura oke terus.
216	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Anggi	...iya.
217	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Kania	Yaudah. Kalau mau cerita, gue ada kok. Selamat istirahat ya.
218	Kania - Malam D2	Kosan_Malam_D2	Anggi	Makasih, Kan. Kamu juga.
219	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Anggi	Lumayan. Perut udah agak tenang.
220	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Narasi	Kamu duduk di kursi ruang umum. Tidak menyalakan HP. Tidak melakukan apapun. Hanya duduk.
221	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Anggi	'Masih kurang.'
222	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Anggi	Gue udah ngerjain semua yang diminta. Udah revisi berkali-kali. Kurangnya di mana lagi?
223	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Anggi	Atau emang gue yang nggak cukup baik buat ini semua?
224	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Anggi	Stop. Bukan waktunya.
225	Trans Chain 7	Kosan_Malam_D2	Narasi	Tapi pertanyaan itu tidak pergi hanya karena diperintah. Ia hanya berpindah - ke bagian kepala yang lebih dalam.
226	Pre Chain 8 - Malam Sebelum Hari Terakhir	Kosan_Kamar_Malam_D2	Narasi	Kamar. Lebih berantakan dari semalam - tadi pagi terburu-buru. Biasanya ini mengganggu. Malam ini tidak terlalu.
227	Pre Chain 8 - Malam Sebelum Hari Terakhir	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Catat dulu revisinya. Sebelum lupa.
228	Pre Chain 8 - Malam Sebelum Hari Terakhir	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Padahal yang dibilang dospem tadi juga masih belum jelas kurangnya di mana.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
229	Pre Chain 8 - Malam Sebelum Hari Terakhir	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Tapi nulis dulu aja. Biar ada yang bisa dikerjain besok.
230	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Udah. Set alarm. Besok lanjut lagi.
231	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Gue nggak oke-oke aja ya.
232	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Udah lama nggak oke-oke aja. Dan gue pura-pura nggak tau.
233	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Tapi belum sekarang. Besok aja.
234	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Narasi	'Besok aja' - kalimat yang sudah terlalu sering kamu pakai. Dan kamu tahu itu.
235	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Anggi	Tahu. Tapi malam ini belum sanggup.
236	End Day 2	Kosan_Kamar_Malam_D2	Narasi	Hari kedua selesai. Bukan dengan jawaban - hanya dengan pertanyaan yang makin jelas bentuknya. Dan mungkin itu sudah cukup untuk sekarang.
DAY 3 - "Pura-pura Oke, Sampai Tidak Bisa Lagi"				
237	*Intro* Day 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Narasi	Hari ketiga.
238	*Intro* Day 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Narasi	Tidak ada bimbingan hari ini. Tidak ada kelas wajib. Hanya beberapa urusan kecil yang perlu diselesaikan.
239	*Intro* Day 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Narasi	Seharusnya ini hari yang lebih ringan.
240	*Intro* Day 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Seharusnya.
241	*Intro* Day 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	...
242	Pre Chain 1 - Rutinitas	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Pagi lagi.
243	Pre Chain 1 - Rutinitas	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Narasi	Kamar terlihat sama seperti kemarin. Meja yang agak berantakan. Tumpukan buku yang belum selesai dibaca. Gelas yang lupa dicuci.
244	Pre Chain 1 - Rutinitas	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Sama aja.
245	Pre Chain 1 - Rutinitas	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Mandi dulu.
246	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Selesai.
247	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Narasi	Dua hari terakhir, mandi terasa seperti ritual persiapan -

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				persiapan menghadapi bimbingan, persiapan menghadapi hari yang berat.
248	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Hari ini nggak ada yang harus dipersiapkan.
249	Trans Chain 1 > 2	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Harusnya itu bagus. Tapi kenapa malah terasa aneh?
250	Pre Chain 2 - Seperti Biasa Katanya	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Makan dulu kayaknya.
251	Pre Chain 2 - Seperti Biasa Katanya	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Nggak ada catatan yang perlu dibaca hari ini.
252	Pre Chain 2 - Seperti Biasa Katanya	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Aneh. Biasanya ada aja yang harus dikerjain. Sekarang nggak ada... dan gue nggak tau harus ngerasa apa.
253	Pre Chain 2 - Seperti Biasa Katanya	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Beresin meja dulu aja. Biar ada yang dikerjain.
254	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Rapi.
255	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Tapi tetap aja ngerasa ada yang kurang.
256	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Anggi	Keluar aja. Di kamar malah nggak karuan.
257	Trans Chain 2 > 3	Kosan_Kamar_Pagi_D3	Narasi	Bukan karena ada tujuan. Hanya karena diam di kamar terasa lebih menekan dari biasanya.
258	Pre Chain 3 - Keluar Sebentar	Kosan_Pagi_D3	Narasi	Area umum kosan pagi ini lebih sepi dari biasanya. Atau mungkin kamu yang tidak benar-benar memperhatikan.
259	Pre Chain 3 - Keluar Sebentar	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Isi tumbler dulu.
260	Bapak Kos - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Bapak Kos	Pagi. Mau keluar, Nak?
261	Bapak Kos - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Iya Pak, ada urusan sebentar.
262	Bapak Kos - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Bapak Kos	Sarapan dulu sebelum keluar. Jangan biasakan perut kosong.
263	Bapak Kos - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Udah Pak, tadi di kamar.
264	Bapak Kos - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Bapak Kos	Bagus. Hati-hati di jalan ya.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
265	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Kania	Eh, mau keluar? Nggak ada kelas hari ini kan?
266	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Ada urusan kecil di kampus.
267	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Kania	Lo... baik-baik aja?
268	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Iya, baik-baik aja.
269	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Kania	Oke. Hati-hati ya.
270	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Iya.
271	Kania - Pagi D3	Kosan_Pagi_D3	Narasi	Pertanyaan Kania tadi masih terngiang. Bukan karena mengganggumu - tapi karena jawabanmu sendiri yang terdengar tidak meyakinkan, bahkan untuk telingamu sendiri.
272	Post Chain 3 - Di Gerbang	Kosan_Pagi_D3	Narasi	Gerbang kosan. Tiga hari berturut-turut kamu melewati gerbang yang sama - tapi perasaan yang kamu bawa selalu berbeda.
273	Post Chain 3 - Di Gerbang	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Hari pertama, gue cemas soal saldo. Hari kedua, soal bimbingan. Hari ini...
274	Post Chain 3 - Di Gerbang	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Hari ini gue nggak tau cemas soal apa. Hanya... cemas.
275	Post Chain 3 - Di Gerbang	Kosan_Pagi_D3	Anggi	Yaudah. Jalan dulu.
276	Pre Chain 4 - Keperluan Kecil	Kampus_Lorong_D3	Narasi	Kampus hari ini berbeda. Bukan suasananya - suasananya sama saja. Yang berbeda adalah alasan kamu ada di sini.
277	Pre Chain 4 - Keperluan Kecil	Kampus_Lorong_D3	Anggi	Meja administrasi. Kumpulin berkas. Selesai.
278	Pre Chain 4 - Keperluan Kecil	Kampus_Lorong_D3	Anggi	Cepet kok. Nggak lama.
279	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D3	Anggi	Beres.
280	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D3	Anggi	Pengumuman biasa. Nggak ada yang perlu diperhatiin.
281	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D3	Anggi	Udah selesai urusannya. Tapi belum

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				pengen langsung pulang.
282	Trans Chain 4 > 5	Kampus_Lorong_D3	Anggi	Mampir ke kelas dulu kali. Yang kosong itu.
283	Pre Chain 5 - Duduk di Kelas Kosong	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Ruang kelas yang kosong terasa lebih besar dari yang biasanya. Atau mungkin kamu yang terasa lebih kecil dari biasanya.
284	Pre Chain 5 - Duduk di Kelas Kosong	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Tempat duduk biasa.
285	Pre Chain 5 - Duduk di Kelas Kosong	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Duduk dulu.
286	Pre Chain 5 - Duduk di Kelas Kosong	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Tidak ada suara selain angin kecil dari jendela yang sedikit terbuka. Tidak ada yang memintamu untuk melakukan apapun.
287	Pre Chain 5 - Duduk di Kelas Kosong	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Aneh. Gue nggak biasa diam tanpa ngerjain sesuatu.
288	Pre Chain 5 - Duduk di Kelas Kosong	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Coba dulu aja.
289	Post Diam > Pre Act 6	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Tiga puluh detik. Mungkin kurang. Tapi dalam keheningan itu, ada sesuatu yang mulai naik ke permukaan.
290	Post Diam > Pre Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Gue...
291	Post Diam > Pre Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Gue nggak tau gue ngerasa apa sebenernya.
292	Post Diam > Pre Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Dan itu yang paling bikin takut.
293	Post Diam > Pre Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Udah. Stop. Nggak boleh ke sana.
294	Post Diam > Pre Act 6	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Tapi kali ini, menekannya terasa jauh lebih susah dari sebelumnya. Seperti menekan pegas yang sudah terlalu lama ditekan - dan mulai tidak mau diam.
295	Pre Act 6 - Internal	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Ini bukan momen dramatis. Tidak ada yang hancur. Tidak ada yang jatuh. Hanya

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				kamu, kursi ini, dan keheningan.
296	Pre Act 6 - Internal	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Gue capek.
297	Pre Act 6 - Internal	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Bukan capek yang hilang habis tidur.
298	Pre Act 6 - Internal	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Gue capek pura-pura semuanya baik-baik aja.
299	Pre Act 6 - Internal	Kampus_Kelas_AA	Anggi	...
300	Post Act 6	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Kelas itu masih kosong. Kamu masih di kursi yang sama. Tapi ada sesuatu yang berbeda sekarang.
301	Post Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Gue nggak baik-baik aja.
302	Post Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Pertama kalinya gue ngomong itu ke diri sendiri.
303	Post Act 6	Kampus_Kelas_AA	Anggi	Nggak tau ini artinya apa. Tapi kayaknya... perlu diakuin dulu.
304	Post Act 6	Kampus_Kelas_AA	Narasi	Kamu berdiri. Ambil tas. Keluar dari kelas - membawa satu hal baru yang tidak kamu bawa masuk tadi.
305	Pre Chain 6 - Pulang ke Tempat yang Sama	Kosan_Malam_D3	Narasi	Kosan. Seperti biasa. Suara TV dari kamar sebelah. Bau masakan dari dapur. Semuanya sama.
306	Pre Chain 6 - Pulang ke Tempat yang Sama	Kosan_Malam_D3	Anggi	Tas dulu.
307	Pre Chain 6 - Pulang ke Tempat yang Sama	Kosan_Malam_D3	Anggi	Makan dulu. Belum makan dari tadi siang.
308	Bapak Kos - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Narasi	Di dapur, ada sepiring nasi dan lauk sederhana yang diletakkan di meja - ditutup dengan tudung saji. Ada secarik kertas kecil di sampingnya.
309	Bapak Kos - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	'Buat anak kos yang belum makan. Makan yang banyak.' - Pak Kos.
310	Bapak Kos - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	...
311	Bapak Kos - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	Hal sekecil ini kok bisa...

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
312	Bapak Kos - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	Makasih, Pak.
313	Bapak Kos - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Narasi	Bapak Kos tidak ada di dapur - mungkin sudah masuk kamar. Tapi kehadirannya terasa lebih nyata dari banyak orang yang ada di depanmu hari ini.
314	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Narasi	Kamu duduk di area umum. Perut sudah kenyang. Seharusnya ini cukup untuk membuat malam ini sedikit lebih baik.
315	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Eh, HP bunyi.
316	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Reminder: 'Target selesai skripsi bulan ini.'
317	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Gue yang set ini. Berapa bulan lalu ya...
318	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	...
319	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Ada pesan dari Mama.
320	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	'Nak, sidangnya kira-kira kapan? Mama mau kasih tau saudara biar bisa hadir. Udah kangen wisudamu.'
321	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Mama nggak marah. Nggak nuntut. Cuma nanya.
322	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Tapi entah kenapa itu yang paling berat.
323	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Harus jawab apa...
324	Notifikasi Pemicu	Kosan_Malam_D3	Anggi	Nanti. Nggak bisa sekarang.
325	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Kania	Eh... lo kenapa?
326	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	Nggak, gue-
327	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Kania	Jangan bilang baik-baik aja.
328	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	...
329	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Kania	Gue nggak minta lo cerita. Nggak harus sekarang. Tapi gue di sini.
330	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Anggi	...makasih, Kan.
331	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Kania	Gue ngerti.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
332	Kania - Malam D3	Kosan_Malam_D3	Narasi	Dua kata. Tidak ada solusi. Tidak ada nasihat. Tidak ada pertanyaan yang harus dijawab. Hanya dua kata yang entah bagaimana terasa seperti hal yang paling kamu butuhkan malam ini.
333	Pre Chain 7 - Akhirnya	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Kamar kosan malam ketiga. Pintu tertutup. Dunia luar - kampus, dospem, grup angkatan, pesan Mama - semuanya ada di luar pintu itu sekarang.
334	Pre Chain 7 - Akhirnya	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Duduk dulu.
335	Pre Chain 7 - Akhirnya	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	HP ditaruh dulu. Nggak mau lihat notifikasi lagi malam ini.
336	Pre Chain 7 - Akhirnya	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Kamar terasa lebih besar dari biasanya. Atau mungkin kamu yang akhirnya berhenti mengisi setiap sudutnya dengan kesibukan.
337	Pre Chain 7 - Akhirnya	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Gue baik-baik aja nggak sih sebenernya?
338	Pre Chain 7 - Akhirnya	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	...
339	Pre Act 7 - Internal	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Ini bukan tentang skripsi. Bukan tentang saldo. Bukan tentang dospem atau foto wisuda atau pesan Mama.
340	Pre Act 7 - Internal	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Ini tentang kamu yang sudah terlalu lama berjalan sendirian dengan beban yang tidak pernah kamu akui beratnya - bahkan kepada dirimu sendiri.
341	Pre Act 7 - Internal	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Gue nggak baik-baik aja.
342	Pre Act 7 - Internal	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Dan itu... nggak apa-apa.
343	Pre Act 7 - Internal	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Kayaknya.
344	Post Act 7	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Apapun yang baru saja kamu pilih - *menu*tup mata atau membuka halaman kosong - ada

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

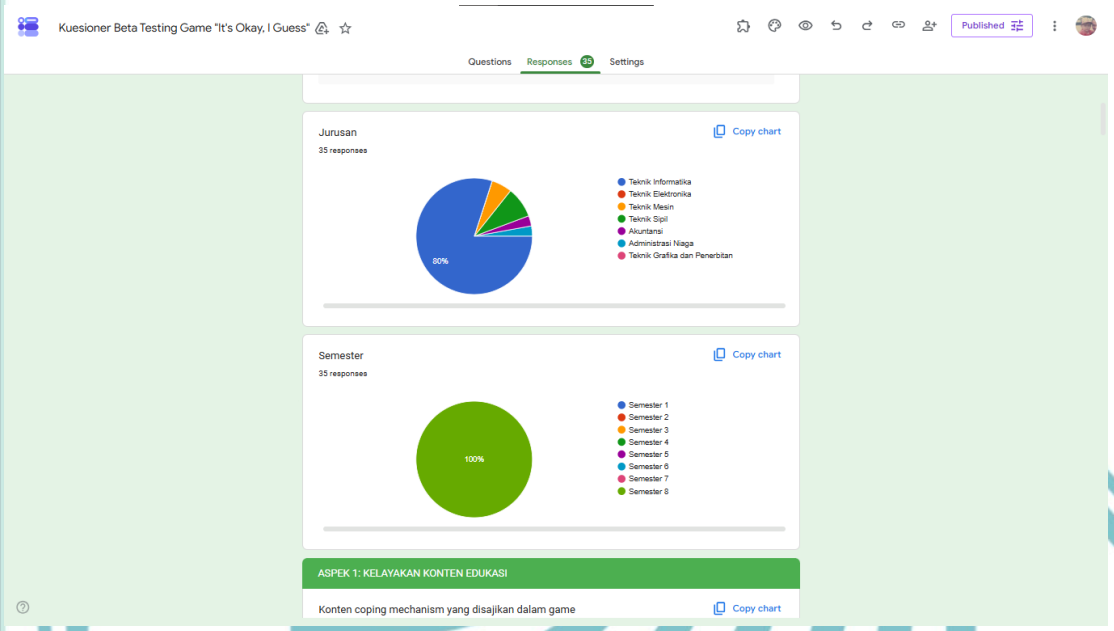
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

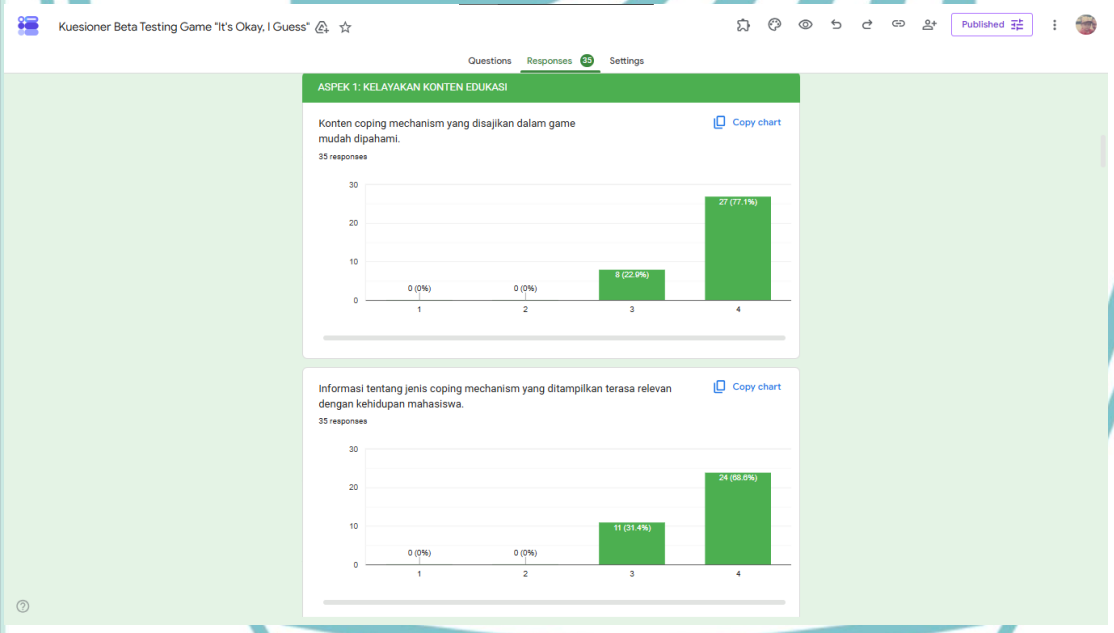
No	Chain/*Quest*	Scene	Karakter	Dialog
				satu hal yang sama. Malam ini kamu tidak berbohong kepada dirimu sendiri.
345	Post Act 7	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Aneh. Ngerasa lebih berat sekaligus lebih ringan.
346	Post Act 7	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Belum ada yang beres. Tapi setidaknya gue tau sekarang.
347	Post Act 7	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Dan mungkin - hanya mungkin - itu sudah cukup untuk memulai.
348	Post SAT	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Selesai. Kamar terasa sama - tapi kamu yang ada di dalamnya terasa sedikit berbeda.
349	Post SAT	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Mungkin ini bukan tentang baik-baik aja.
350	Post SAT	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	Mungkin ini tentang mulai jujur.
351	Post SAT	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Dan itu - untuk seseorang yang sudah lama berpura-pura - adalah langkah yang tidak kecil sama sekali.
352	Chapter Closing	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Ini bukan akhir dari ceritamu.
353	Chapter Closing	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Skripsi masih harus diselesaikan. Saldo masih perlu diisi. Dospem masih akan bilang 'masih kurang' - mungkin sekali atau dua kali lagi.
354	Chapter Closing	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Tapi kamu yang menghadapi semua itu besok sudah berbeda dari yang bangun tiga hari lalu.
355	Chapter Closing	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	It's okay.
356	Chapter Closing	Kosan_Kamar_Malam_D3	Anggi	I guess.
357	Chapter Closing	Kosan_Kamar_Malam_D3	Narasi	Dan mungkin - untuk sekarang - itu sudah cukup.

Total: 357 baris dialogue (Day 1: 128 | Day 2: 108 | Day 3: 121)

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



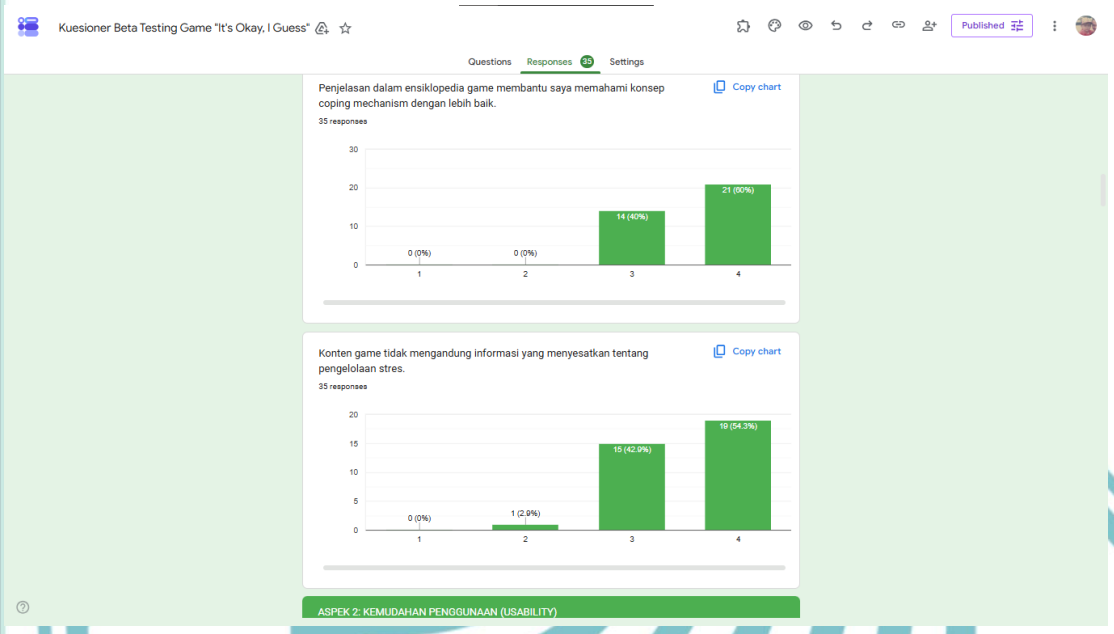


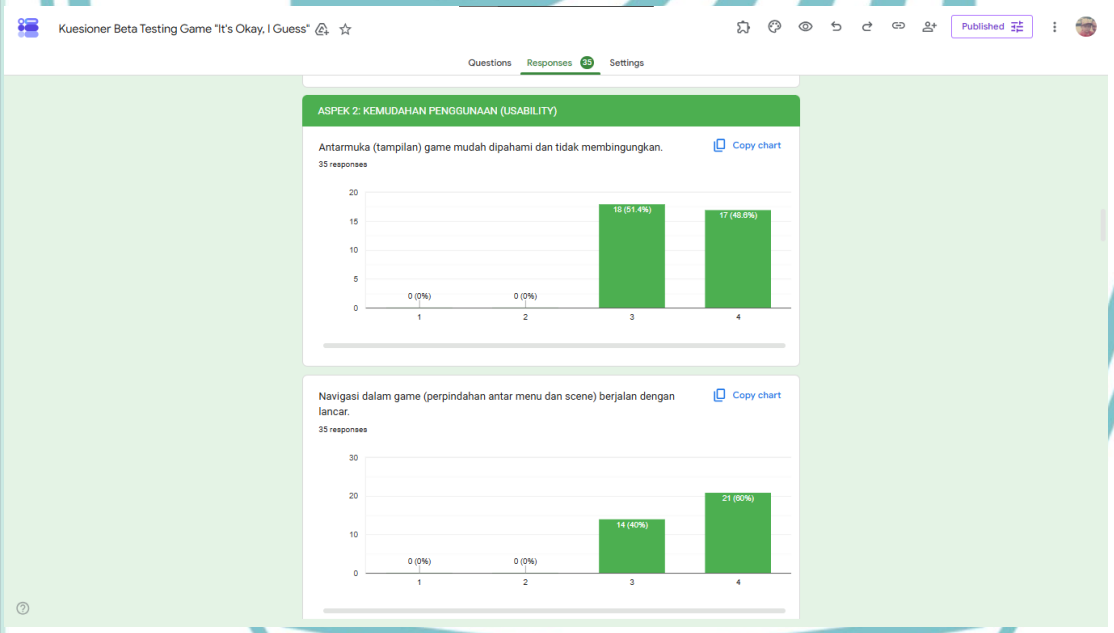
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



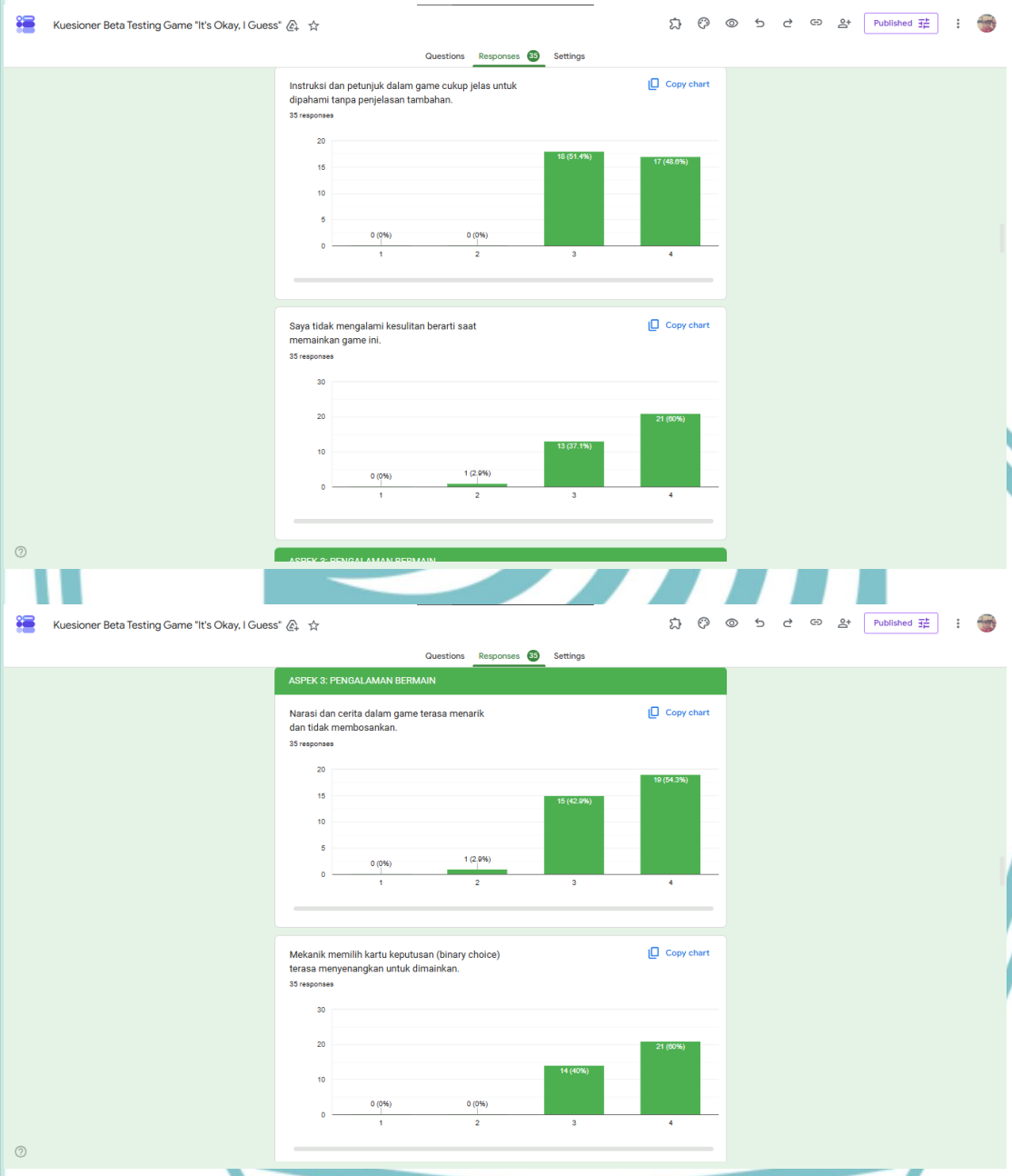


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

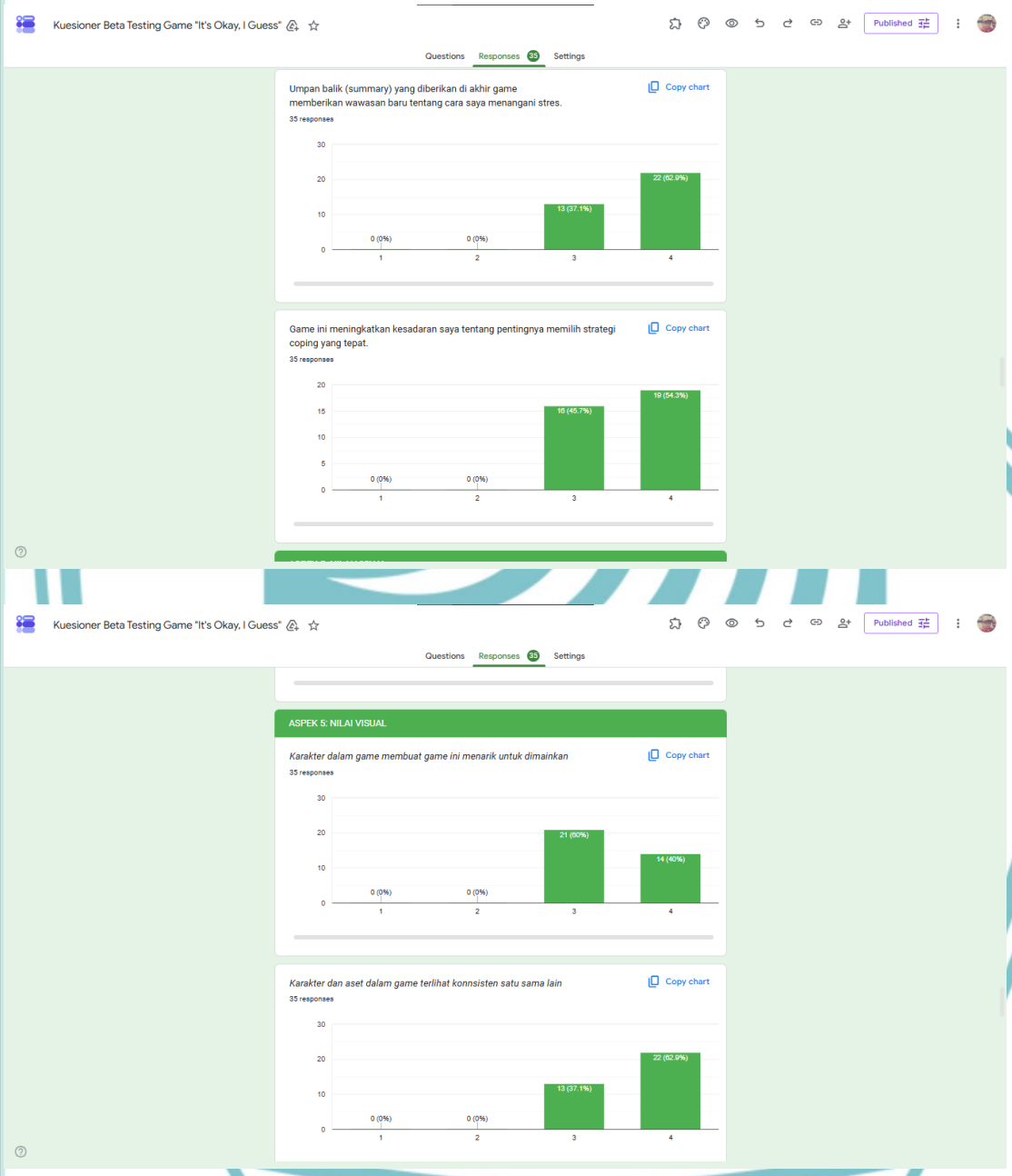
(Lanjutan)

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

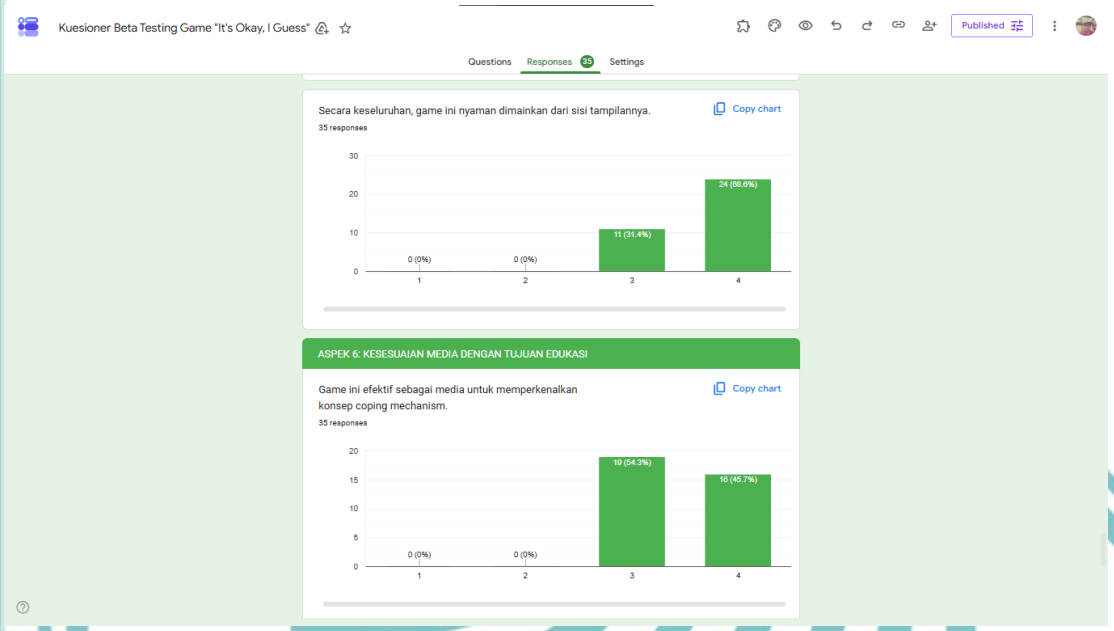
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7A. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Beta Testing per Butir

Lampiran ini menyajikan rekapitulasi jawaban 35 responden pada 26 butir kuesioner Beta testing. Data ditampilkan dalam bentuk agregat tanpa identitas responden. Indeks dihitung dari total skor setiap butir dibandingkan dengan skor maksimum 140.

No	Ringkasan Butir	SS	S	TS	STS	Skor	Indeks (%)
1	Konten coping mechanism yang disajikan dalam game mudah dipahami.	27	8	0	0	132	94,29%
2	Informasi tentang jenis coping mechanism yang ditampilkan terasa relevan dengan kehidup...	24	11	0	0	129	92,14%
3	Penjelasan dalam ensiklopedia game membantu saya memahami konsep coping mechanism denga...	21	14	0	0	126	90,00%
4	Konten game tidak mengandung informasi yang menyesatkan tentang pengelolaan stres.	19	15	1	0	123	87,86%
5	Antarmuka (tampilan) game mudah dipahami dan tidak membingungkan.	17	18	0	0	122	87,14%
6	Navigasi dalam game (perpindahan antar menu dan scene) berjalan dengan lancar.	21	14	0	0	126	90,00%
7	Instruksi dan petunjuk dalam game cukup jelas untuk dipahami tanpa penjelasan tambahan.	17	18	0	0	122	87,14%
8	Saya tidak mengalami	21	13	1	0	125	89,29%

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	kesulitan berarti saat memainkan game ini.						
9	Narasi dan cerita dalam game terasa menarik dan tidak membosankan.	19	15	1	0	123	87,86%
10	Mekanik memilih kartu keputusan (binary choice) terasa menyenangkan untuk dimainkan.	21	14	0	0	126	90,00%
11	Skenario yang disajikan dalam game terasa relevan dengan situasi yang dialami mahasiswa.	24	10	1	0	128	91,43%
12	Saya merasa terlibat dalam cerita yang disajikan game ini.	22	13	0	0	127	90,71%
13	Setelah memainkan game ini, saya merasa lebih memahami apa itu coping mechanism.	16	19	0	0	121	86,43%
14	Game ini membantu saya mengenali jenis coping yang biasa saya lakukan dalam kehidupan s...	17	18	0	0	122	87,14%
15	Umpan balik (summary) yang diberikan di akhir game memberikan wawasan baru tentang cara...	22	13	0	0	127	90,71%
16	Game ini meningkatkan kesadaran saya tentang pentingnya memilih strategi coping yang te...	19	16	0	0	124	88,57%
17	Karakter dalam game membuat game ini menarik untuk dimainkan	14	21	0	0	119	85,00%
18	Karakter dan aset dalam game	22	13	0	0	127	90,71%

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

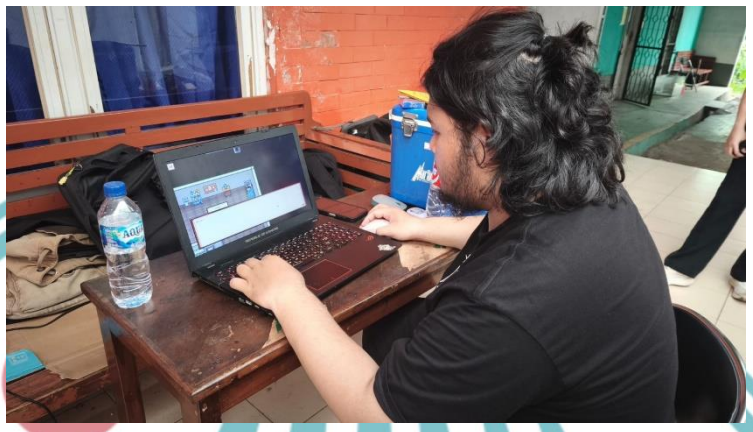
	terlihat konnsisten satu sama lain						
19	Sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukan ekspresi yang jelas dan menarik	21	14	0	0	126	90,00%
20	Warna yang digunakan dalam game terasa sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan bermain	23	11	1	0	127	90,71%
21	Tombol dan menu dalam game mudah ditemukan dan dipahami fungsinya	23	12	0	0	128	91,43%
22	Teks dalam game mudah dibaca	27	8	0	0	132	94,29%
23	Secara keseluruhan, game ini nyaman dimainkan dari sisi tampilannya.	24	11	0	0	129	92,14%
24	Game ini efektif sebagai media untuk memperkenalkan konsep coping mechanism.	16	19	0	0	121	86,43%
25	Format game simulasi lebih menarik dibandingkan media edukasi konvensional (modul, semi...	16	19	0	0	121	86,43%
26	Saya merekomendasikan game ini kepada mahasiswa lain sebagai media edukasi coping mecha...	16	19	0	0	121	86,43%

Berdasarkan rekapitulasi di atas, jumlah keseluruhan jawaban adalah 910 respons (35 responden x 26 butir). Distribusi keseluruhan terdiri dari 529 jawaban Sangat Setuju, 376 jawaban Setuju, 5 jawaban Tidak Setuju, dan 0 jawaban Sangat Tidak Setuju.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8. Dokumentasi Uji Coba *Game*



POLITEKNIK NEGERI JAKARTA