



**PERANCANGAN ASET 2D DAN UI GAME "IT'S
OKAY, I GUESS" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
COPING MECHANISM BAGI MAHASISWA PNJ**

SKRIPSI

NAREENDRA REZA HAFIZH ALFARIDZIE 2207431038

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

2026



© 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



**PERANCANGAN ASET 2D DAN UI GAME "IT'S
OKAY, I GUESS" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
COPING MECHANISM BAGI MAHASISWA PNJ**

SKRIPSI

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

NAREENDRA REZA HAFIZH ALFARIDZIE

2207431038

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

2026



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie

NIM : 2207431038

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer /T. Multimedia Digital

Judul Skripsi : Perancangan Aset 2D Dan UI Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan *Coping Mechanism* 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.

Depok, 15 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie

NIM. 2207431038



© 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 mengumpulkan 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 : Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie
NIM : 2207431038
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Aset 2D Dan UI Game "It's Okay, I Guess"
Sebagai Media Pengenalan *Coping Mechanism* Bagi Mahasiswa PNJ

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

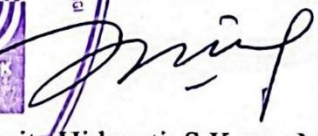
Disahkan oleh

Pembimbing : 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.

()
()
()
()



Mengetahui
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua


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



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat Rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Aset 2D Dan UI Game "It’s Okay, I Guess" Sebagai Media Pengenalan *Coping Mechanism* Bagi Mahasiswa PNJ”. Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, di antaranya:

- a. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Prodi Program D4 Teknik Multimedia Digital, sekaligus dosen pembimbing yang telah berjasa dalam membimbing, mendukung, mengarahkan penulis agar lebih baik dalam penyusunan laporan skripsi;
- b. Seluruh dosen dan staff jurusan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa studi di Politeknik Negeri Jakarta;
- c. Ibu Dra Dini P Daengsari M.Si, Psikolog selaku ahli materi yang telah bersedia untuk menjadi narasumber materi untuk pelaksanaan penelitian skripsi;
- d. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberi dukungan moral dan materil selama menjalani kegiatan kegiatan perkuliahan;
- e. Teman-teman yang telah memberi dukungan akademik, moral, maupun materil selama menjalani kegiatan perkuliahan dan penyusunan skripsi.

Dengan demikian, semoga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan pengembang ilmu lainnya.

Depok, 15 Juli 2026,

Penulis,

Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie

NIM. 2207431038



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie

NIM : 2207431038

Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer

Program Studi : 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:

PERANCANGAN ASET 2D DAN UI GAME "IT'S OKAY, I GUESS" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN COPING MECHANISM 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 pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 18 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie
NIM 2207431038



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perancangan Aset 2D Dan UI Game "It's Okay, I Guess" Sebagai Media

Pengenalan *Coping Mechanism* Bagi Mahasiswa PNJ

Masalah kesehatan mental, khususnya *academic burnout*, menjadi isu yang semakin krusial di kalangan mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. Kurangnya media pengenalan interaktif yang mampu memvisualisasikan strategi penanganan stres secara empatik menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aset visual 2D untuk game media pengenalan coping mechanism yang berjudul "It's Okay, I Guess". Fokus utama perancangan adalah menciptakan aset yang dapat menjadi media perantara pengenalan coping mechanism melalui pendekatan visual. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Perancangan aset visual dilakukan menggunakan perangkat lunak GraphicsGale dengan gaya pixel art. Hasil penelitian berupa paket aset visual yang mencakup sprite karakter, animasi, latar belakang lingkungan, dan elemen UI yang telah diintegrasikan ke dalam game engine Unity. Berdasarkan hasil validasi ahli media, uji kelayakan oleh ahli media melalui kuesioner memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kategori "Layak", sementara beta testing oleh mahasiswa PNJ memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa aset 2D dan UI yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pengenalan coping mechanism bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Aset Visual 2D, Coping Mechanism, Game Assets, MDLC, Pixel Art

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK 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 TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Game	5
2.2 <i>Academic Burnout dan Coping Mechanism</i>	5
2.3 Gaya Visual.....	7
2.4 Elemen Visual.....	8
2.5 GraphicsGale.....	8
2.6 MDLC	8
2.7 Skala Likert.....	9



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.8 Pendekatan <i>Mixed Methods</i>	10
2.9 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Rancangan Penelitian	13
3.2 Tahapan Penelitian	14
3.3 Objek Penelitian	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 <i>Concept</i>	17
4.2 <i>Design</i>	18
4.3 <i>Material Collecting</i>	24
4.4 <i>Assembly</i>	36
4.5 <i>Testing</i>	48
4.6 <i>Distribution</i>	61
BAB V PENUTUP	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	66



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Interval Kriteria Kelayakan	10
Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu	11
Tabel 4.1 <i>User Requirement</i>	18
Tabel 4.2 Desain <i>Wireframe</i>	20
Tabel 4.3 Referensi Desain Karakter.....	25
Tabel 4.4 Referensi Desain <i>Environment</i>	27
Tabel 4.5 Referensi Desain UI.....	29
Tabel 4.6 Daftar Aset dari Pihak Ketiga.....	31
Tabel 4.7 Hasil Pembuatan Aset Karakter.....	37
Tabel 4.8 Hasil Pembuatan Aset <i>Environment</i>	39
Tabel 4.9 Hasil Pembuatan Aset UI	43
Tabel 4.10 Pengujian <i>Alpha Testing</i>	49
Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Validasi Kelayakan oleh Ahli Media.....	49
Tabel 4.12 Daftar Pertanyaan <i>Beta Testing</i> Mahasiswa PNJ	50
Tabel 4.13 Hasil <i>Alpha Testing</i>	51
Tabel 4.14 Interval Kriteria Kelayakan	52
Tabel 4.15 Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Media.....	52
Tabel 4.16 Interval Kriteria Kelayakan	57
Tabel 4.17 Hasil <i>Beta Testing</i> Mahasiswa.....	58



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 *Moodboard* It's Okay I Guess19





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Kuesioner Awal Penelitian.....	67
LAMPIRAN 2 : Transkrip Wawancara Ahli Materi.....	76
LAMPIRAN 3 : Lembar Uji Kelayakan Isi oleh Ahli Materi	85
LAMPIRAN 4 : Dokumentasi Wawancara Ahli Materi.....	89
LAMPIRAN 5 : Daftar Riwayat Hidup Ahli Materi	91
LAMPIRAN 6 : Kuesioner Validasi Ahli Media.....	92
LAMPIRAN 7 : CV Ahli Media.....	97
LAMPIRAN 8 : Transkrip Ahli Media.....	99
LAMPIRAN 9 : Dokumentasi Validasi Ahli Media.....	100
LAMPIRAN 10 : Kuesioner Mahasiswa	101
LAMPIRAN 11 : Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Mahasiswa	103

**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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Academic burnout merupakan kondisi kelelahan psikologis yang semakin umum dialami mahasiswa akibat tekanan akademik yang terus meningkat. Kondisi ini ditandai oleh kelelahan emosional, sikap sinisme terhadap perkuliahan, dan penurunan efikasi diri dalam menyelesaikan tugas akademik (Marchella et al., 2023). Mahasiswa pada rentang usia 18–23 tahun khususnya rentan terhadap kondisi ini karena berada pada fase transisi perkembangan yang ditandai oleh meningkatnya tuntutan akademik, pembentukan identitas diri, dan berbagai tekanan sosial yang terjadi secara bersamaan (Becht et al., 2021).

Berbagai pendekatan digital telah dikembangkan untuk membantu penanganan *academic burnout* maupun kesehatan mental secara umum. Arihta et al. (2022) mengulas bagaimana pendekatan gamifikasi telah banyak dimanfaatkan dalam intervensi kesehatan mental, karena mampu menciptakan keterlibatan emosional yang lebih dalam dibandingkan media pasif. Kowert et al. (2024) turut menunjukkan bahwa game digital dapat menghadirkan simulasi dukungan sosial yang membantu pemain memahami dan mengelola kondisi emosionalnya. Adapun penelitian dari Lehtimäki et al. (2021) yang mencatat bahwa intervensi kesehatan mental digital bagi remaja dan dewasa muda memiliki potensi besar, namun sebagian besar pendekatan yang ada masih terbatas pada penyampaian informasi secara satu arah dan kurang mampu memvisualisasikan strategi penanganan secara empatik.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk membantu mahasiswa menghadapi tekanan akademik tersebut adalah *coping mechanism*, yaitu upaya kognitif dan perilaku yang terus berubah untuk mengelola tuntutan baik dari eksternal maupun internal yang dinilai membebani sumber daya individu (Alkhaldeh & Al Omari, 2023). *Coping mechanism* umumnya terbagi menjadi *problem-focused coping*, yang berorientasi pada penyelesaian masalah secara aktif, dan *emotion-focused coping*, yang berorientasi pada pengelolaan respons emosional terhadap stres (Ambarwati et al., 2024).



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Urgensi ini didukung oleh studi pendahuluan terhadap 45 mahasiswa PNJ dari berbagai jurusan. Tercatat 91,1% responden mengaku mengalami gejala stres, dengan faktor utama yang bermacam-macam, dengan deadline tugas (68,9%) dan ketidakpastian masa depan (66,7%) sebagai pemicu paling dominan. Sebanyak 82,2% responden belum memahami maksud istilah coping mechanism secara utuh, baik yang baru pertama kali mendengar (37,8%) maupun yang pernah mendengar namun tidak memahami maknanya (44,4%). Hal ini menciptakan kesenjangan, mengingat 95,6% responden menyatakan membutuhkan panduan pengenalan *coping mechanism*. Lebih lanjut, hasil wawancara dengan ahli materi psikologi Ibu Dini P. Daengsari menegaskan bahwa mahasiswa umumnya belum memiliki kesadaran yang memadai tentang *coping mechanism*, meskipun secara tidak sadar telah mempraktikkannya.

Sebagai solusi, potensi penerimaan media game terbukti sangat masif. Sebanyak 97,8% responden menyatakan ketertarikannya pada inovasi media penanggulangan stres berformat game. Menariknya, dari seluruh jenis media pengenalan kesehatan mental yang paling sering ditemui responden, format game baru dijumpai oleh 13,3% responden — jauh di bawah poster/infografis (68,9%) maupun video pendek (60%). Hal ini memvalidasi teori Arihta et al. (2022) bahwa pendekatan interaktif memungkinkan eksplorasi pilihan coping secara mandiri, dibandingkan media konvensional yang cenderung satu arah.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aset visual 2D yang sesuai dan menarik untuk skenario cerita bertema *coping mechanism* bagi mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian difokuskan hanya pada perancangan dan pembuatan aset desain visual 2D dan UI.
2. Perancangan UI dalam penelitian ini dibatasi pada aspek visual dan estetika sebagai bagian dari aset multimedia, dan tidak mencakup perancangan arsitektur UI, hierarki informasi, maupun pengujian pengalaman pengguna (UX) secara iteratif.



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3. Penelitian ini dibatasi pada tahap perancangan dan produksi aset, dan tidak mencakup pengembangan mekanik game, pemrograman, maupun produksi game secara keseluruhan.
4. Aset 2D yang telah selesai diserahkan secara bertahap kepada programmer untuk diintegrasikan ke dalam game engine Unity.
5. Target audiens utama adalah mahasiswa aktif Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Merancang aset visual game dan lingkungan yang sesuai sebagai sarana media pengenalan *coping mechanism* bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Game ini diharapkan dapat menambahkan kesadaran mahasiswa tentang *coping mechanism* secara lebih kontekstual melalui interaksi dan alur cerita visual yang menarik, sehingga mahasiswa lebih siap dalam menghadapi tekanan akademik.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran alur pembahasan pada setiap bab, yaitu sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori, referensi, dan studi literatur yang relevan dengan penelitian, serta studi referensi karya sejenis.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode pengembangan yang akan digunakan, seperti pengumpulan referensi, pengembangan desain,



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan proses eksekusi visual berdasarkan tahapan MDLC, mulai dari tahap *concept*, *design*, *material collecting*, hingga *assembly*. Bab ini memaparkan hasil perancangan karakter, antarmuka pengguna, dan latar belakang game, serta rencana pelaksanaan *alpha testing* dan *beta testing* pada tahap selanjutnya..

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan penelitian berdasarkan hasil yang diperoleh serta saran untuk pengembangan dan penelitian lanjut





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian “Perancangan Aset 2D dan UI Game “It’s Okay I Guess” sebagai Media Pengenalan *Coping Mechanism* bagi Mahasiswa PNJ”, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Aset 2D baik itu karakter, *environment*, maupun aset UI dalam game “It’s Okay I Guess” sebagai media pengenalan *coping mechanism* telah berhasil dikembangkan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

Hasil *beta testing* oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 77,5% yang termasuk dalam kategori “Layak”. Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang disarankan untuk diperbaiki, seperti ukuran teks, dan menata ulang *dialogue box* agar lebih mudah terbaca.

Hasil *beta testing* oleh mahasiswa terhadap aset 2D dan UI yang dikembangkan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 90,7% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa aset 2D dan UI dalam game “It’s Okay I Guess” sangat layak digunakan sebagai media pengenalan *coping mechanism* dan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan ruang lingkup yang telah dijalankan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan masukan untuk penelitian selanjutnya agar pengembangan asset menjadi lebih optimal dan aplikatif. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Ukuran teks pada *dialogue box* perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca
2. Menambahkan variasi-variasi karakter dan animasi untuk karakter
3. Pembuatan aset visual sebaiknya tetap memperhatikan kemampuan perangkat keras yang digunakan oleh mahasiswa, agar media tetap ringan, dapat diakses dengan mudah, dan tidak membebani perangkat.



DAFTAR PUSTAKA

Alkhawaldeh, A. and Al Omari, O. (2023) 'Stress Factors, Stress Levels, and Coping Mechanisms among University Students', *The Scientific World Journal*, 2023, 2026971. doi: 10.1155/2023/2026971.

Ambarwati, I.A.S., Jannati, S. and Khairina, N. (2024) 'Coping Mechanism terhadap Stress Akademik pada Mahasiswa', *Flourishing Journal*, 4(2), pp. 47–58. doi: 10.17977/um070v4i22024p47-58.

Arihta, C. et al. (2022) 'A Review of Gamification Related to Mental Health Treatment', in *2022 3rd International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICon EEI)*, pp. 172–176.

Bang, M. (2000) *Picture This: How Pictures Work*. Chelsea, MI: SeaStars Books.

Becht, A.I. et al. (2021) 'Daily identity dynamics in adolescence shaping identity in emerging adulthood: An 11-year longitudinal study on continuity in development', *Journal of Youth and Adolescence*, 50, pp. 1616–1633. doi: 10.1007/s10964-020-01370-3.

Bianchi, R., Swingle, G. and Schonfeld, I.S. (2024) 'Burnout: Fifty Years Later', *Workplace Healthy & Safety*, 72(8), p. 354. doi: 10.1177/21650799241260441.

Bumbungan, S., Saruan, T. and Loho, R. (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Fokus Elektroda: Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika dan Kendali*, 9, pp. 7–11. doi: 10.33772/jfe.v9i1.141.

Chaaya, R. et al. (2025) 'Adaptive versus maladaptive coping strategies: insight from Lebanese young adults navigating multiple crises', *BMC Public Health*, 25(1), 1464. doi: 10.1186/s12889-025-22608-4.

Egami, H., Rahman, M.S. and Yamamoto, T. (2024) 'Causal effect of video gaming on mental well-being in Japan 2020–2022', *Nature Human Behaviour*, 8, pp. 1943–1956. doi: 10.1038/s41562-024-01948-y.

Habibullah, J.A., Norvaizi, I. and Dewi, D.E.C. (2025) 'Implementasi mixed methods dalam penelitian pendidikan: Konsep dan aplikasinya', *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 3(1), pp. 17–31. doi: 10.59001/pjier.v3i1.245.

Harun, M., Ratnaningsih, N. and Supratman (2024) 'Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Didik', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, pp. 1735–1747. doi: 10.31004/cendekia.v8i2.1185.

Humanbalance Ltd. (2023) *GraphicsGale* (Version 2.08) [Computer software]. Available at: <https://graphicsgale.com/us/> (Accessed: 2026).

Jaslina and Wibowo, T. (2024) 'Pengembangan Digital Art sebagai Asset Video Game Moral Edukasi menggunakan RND', *Serat Rupa Journal of Design*, 8. doi: 10.28932/srjd.v8i1.6485.

Jiao, M.G. and London, Z.N. (2025) 'Playing for Keeps: Advancing Serious Games in Neurology Education'. doi: 10.1212/NE9.0000000000200222.

Kowert, R. et al. (2024) 'Experientially simulated others: Finding social support for mental health in digital games', *Information, Communication & Society*. doi: 10.1080/1369118X.2024.2396632.

Kusmaryono, I., Wijayanti, D. and Maharani, H. (2022) 'Number of response options, reliability, validity, and potential bias in the use of the Likert scale education and social science research: a literature review', *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), pp. 625–637.

Lehtimäki, S. et al. (2021) 'Evidence on digital mental health interventions for adolescents and young people: Systematic overview', *JMIR Mental Health*, 8(4), e25847. doi: 10.2196/25847.

Limezu (2020) *ModernInteriors* [Asset pack]. Available at: <https://limezu.itch.io/moderninteriors>.

Marchella, F., Matulessy, A. and Pratitis, N. (2023) 'Academic burnout pada mahasiswa tingkat akhir: Bagaimana peranan prokrastinasi akademik dan academic burnout?', *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), pp. 28–37.

Nigata, Q., Ana, S.W. and Kartika, D.S. (2024) 'MentalMate: Desain UI/UX Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental untuk Mahasiswa di Surabaya Menggunakan Metode User Centered Design', *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, 11, pp. 49–56. doi: 10.25047/jtit.v11i1.372.

Sarver, E. (2021) *The Impact of Art Style on Video Games*. Honors Undergraduate Thesis. University of Central Florida. Available at: <https://stars.library.ucf.edu/honorstheses/875>.

Sugiyono (2023) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Syawalina, N.F. (2026) 'Perancangan Game Interaktif Tentang Anxiety Disorder Sebagai Sarana Pendampingan Ringan Bagi Mahasiswa', *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), pp. 73–77. doi: 10.59435/menulis.v2i1.899.

Tarigan, M.G.P. and Rachman, A. (2025) 'Karakter game visual novel semi RPG dengan konsep pixel art 2D sebagai aset pengenalan sejarah Indonesia pada masa revolusi untuk pelajar SMA', *ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain*, 8(1), pp. 54–71. doi: 10.37278/artcomm.v8i1.755.

Tekinbas, K.S. and Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

Terron-Lopez, P. and Castilla Cebrián, G. (2025) 'Color Psychology in Video Games: A Systematic Literature Review', *VISUAL REVIEW: International Visual Culture Review*, 17(6), pp. 75–93. doi: 10.62161/revvisual.v17.5727.

Utomo, P.R. (2024) 'Pixels and presence: How “A Space For The Unbound” creates immersion through cultural details', in *Proceedings of the 4th International Conference on Creative Multimedia (ICCM 2024)*, pp. 47–55. doi: 10.5220/0013333300004557.

Widyastuti, S. (2022) 'Pengembangan Skala Likert untuk Mengukur Sikap terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama', *Jendela ASWAJA*, 3, pp. 57–75. doi: 10.52188/ja.v3i02.393.

World Health Organization (2021) *Comprehensive Mental Health Action Plan 2013–2030*. Geneva: WHO. Available at: <https://www.who.int/en/publications/i/item/9789240031029>.

World Health Organization (2022) *World Mental Health Report: Transforming Mental Health for All*. Geneva: WHO. Available at: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240049338>.

Zufri, T., Frans, O. and Hilman, D. (2022) 'Pixel Art for Game Character Design', *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 7(1), pp. 27–31. Available at: <https://journal.binus.ac.id/index.php/jggag/article/view/8565>.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie

Anak pertama dari tiga bersaudara. Lahir di Wonogiri, 30 Mei 2004. Lulus dari SDN Tugu 4 pada tahun 2016, MTsN 17 Jakarta pada tahun 2019, MAN 14 Jakarta pada tahun 2022, dan menjadi Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2022.



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

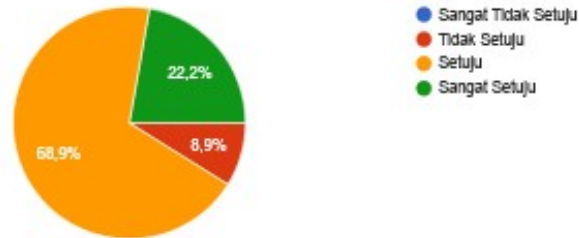
LAMPIRAN 1 : Kuesioner Awal Penelitian

Analisis Pengalaman Manajemen Stres dan Kebutuhan Media Pembelajaran Baru

Saya merasa stres atau cemas akibat beban akademik dalam 3 bulan terakhir

[Salin diagram](#)

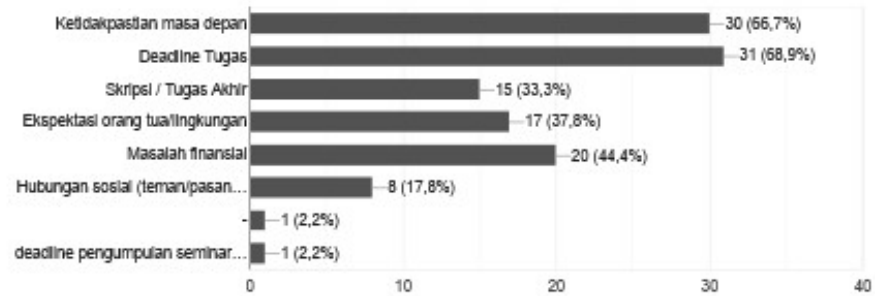
45 jawaban



Apa pemicu utama stres yang sering kamu alami?

[Salin diagram](#)

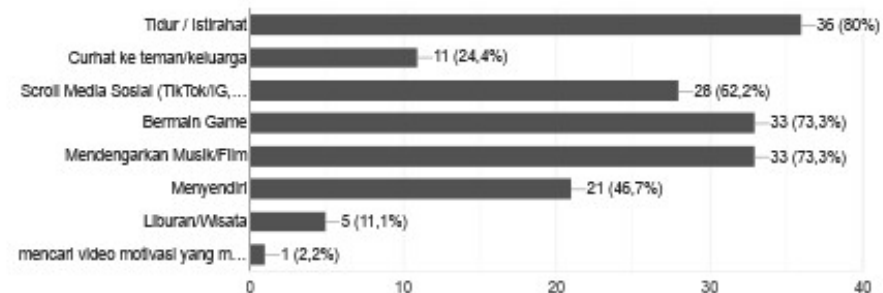
45 jawaban



Apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi stres?

[Salin diagram](#)

45 jawaban





Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

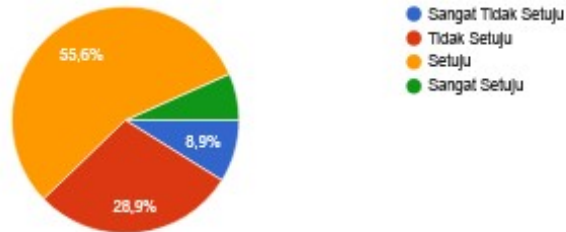
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Saya merasa belum mengetahui cara yang tepat untuk mengelola stres saya dengan baik dan sehat

[Salin diagram](#)

45 jawaban



Apakah kamu pernah mendengar tentang istilah *coping mechanism* (strategi menghadapi stres/tekanan)?

[Salin diagram](#)

45 jawaban



Pengenalan Istilah Coping Mechanism

[Salin diagram](#)

Coping Mechanism adalah strategi atau cara yang digunakan seseorang untuk menghadapi, mengelola, dan mengatasi perasaan tidak nyaman, stres, kecemasan, serta tekanan emosional akibat situasi sulit dalam hidup, yang bisa berupa perilaku sadar atau tidak sadar, dan terbagi menjadi yang sehat (adaptif) dan tidak sehat (maladaptif).

45 jawaban





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Apakah kamu setuju, pentingnya memahami *mental health* dan *coping mechanism* dalam kehidupan sehari-hari?

45 jawaban

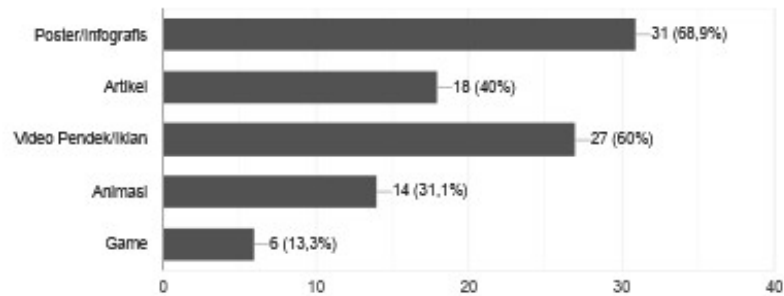
[Salin diagram](#)



Jenis media edukasi kesehatan mental apa yang paling sering kamu temui di media sosial/kampus?

45 jawaban

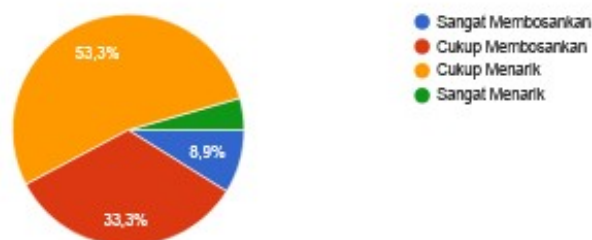
[Salin diagram](#)



Seberapa menarik penyajian media-media yang sering kamu temui tersebut bagi dirimu?

45 jawaban

[Salin diagram](#)





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

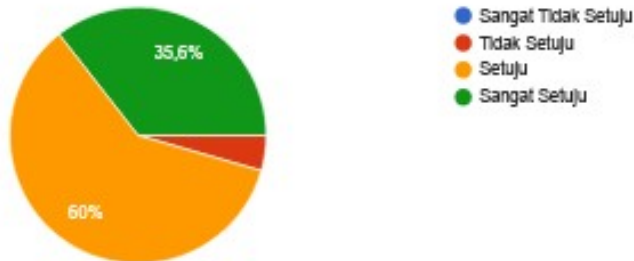
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Saya merasa perlu adanya media edukasi yang membantu saya memahami strategi pengelolaan stres (*Coping Mechanism*) secara praktis

 Salin diagram

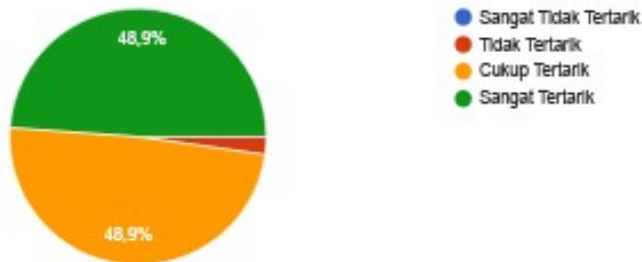
45 jawaban



Apakah anda tertarik jika akan dikembangkan sebuah inovasi media pembelajaran baru terkait penanggulangan stres dengan format game?

 Salin diagram

45 jawaban





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

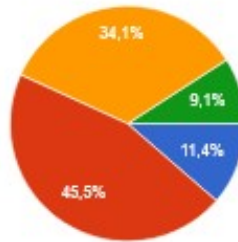
(Lanjutan)

Analisis Pengalaman Mahasiswa dengan Media Game

Seberapa sering kamu bermain game?

44 jawaban

[Salin diagram](#)

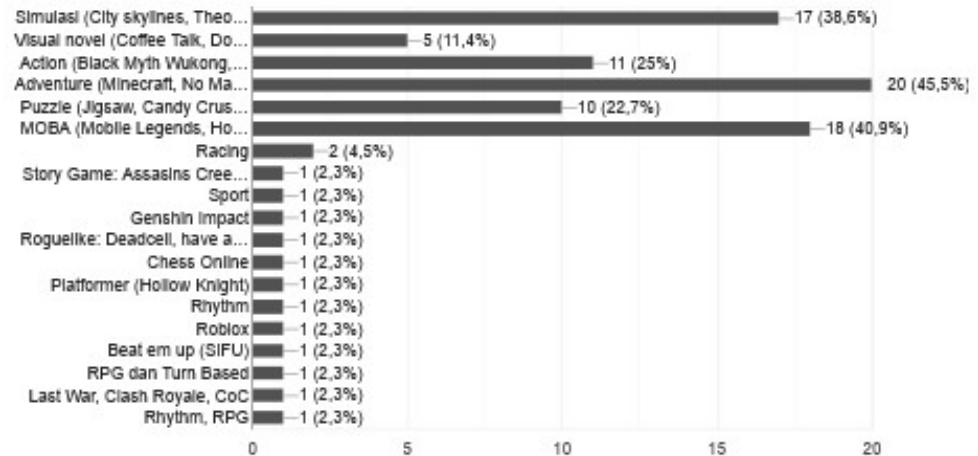


- Jarang Sekali (kurang dari 1 jam per hari)
- Kadang-Kadang (1-2 jam per hari)
- Sering (3-4 jam per hari)
- Sangat sering (lebih dari 4 jam per hari)

Genre/Jenis game apa yang sering kamu mainkan

44 jawaban

[Salin diagram](#)



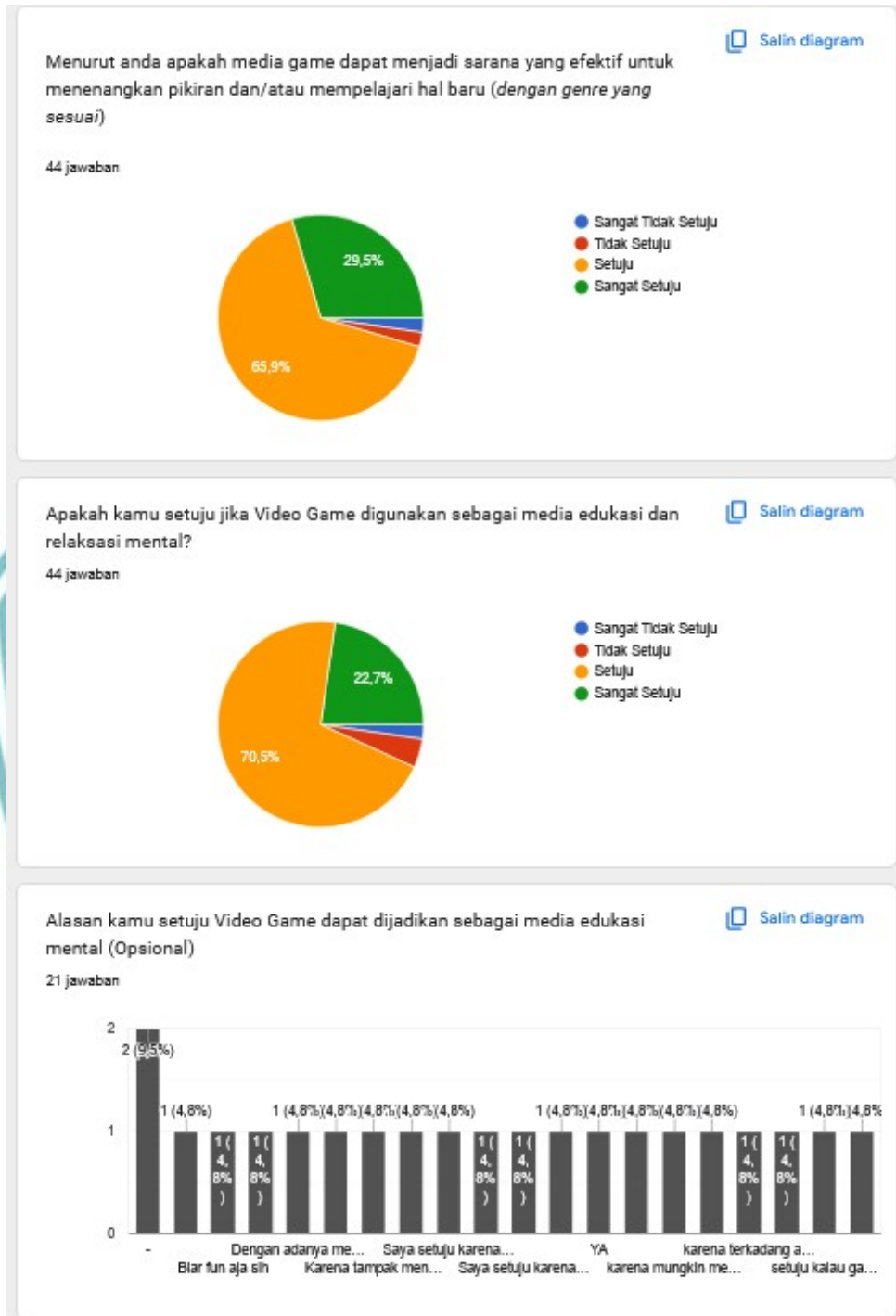


Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

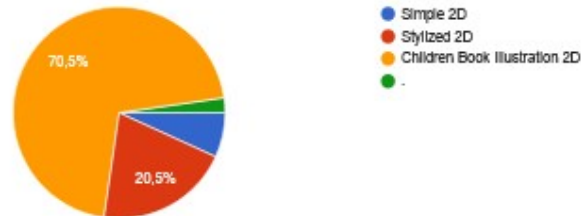
(Lanjutan)

Analisis perancangan Aset Visual & UI

Gaya visual apa yang menurutmu paling efektif untuk memberi efek tenang dan rileks saat dilihat dan dimainkan?

[Salin diagram](#)

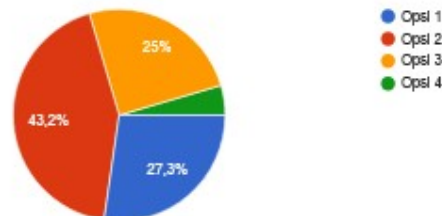
44 jawaban



Palet mana yang menggambarkan suasana "aman", "nyaman", dan berkesan *healing* bagimu?

[Salin diagram](#)

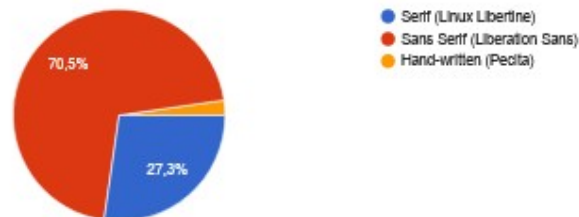
44 jawaban



Font mana yang menurutmu lebih mudah terbaca untuk memuat informasi?

[Salin diagram](#)

44 jawaban





Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

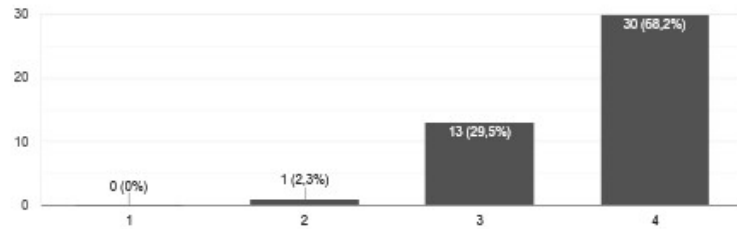
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Karakter game yang menunjukkan ekspresi (misal: lelah, sedih, senang) membantumu lebih memahami pesan emosional yang disampaikan

[Salin diagram](#)

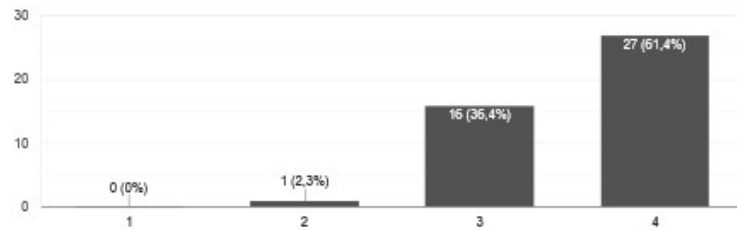
44 jawaban



Palet warna dalam game membantu saya untuk lebih memahami informasi yang diberikan (contoh merah = emosi, marah, batal, hijau = aman, damai, konfirmasi)

[Salin diagram](#)

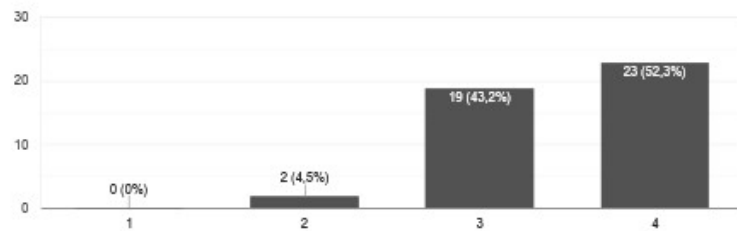
44 jawaban



Adanya "Feedback Visual" (misal: tombol berubah warna saat kursor melayang di atasnya) sangat penting untuk membantumu merasa yakin dalam pengambilan keputusan

[Salin diagram](#)

44 jawaban





© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

((Lanjutan))

Evaluation Section

Adapun saran fitur atau harapan khusus untuk game kesehatan mental mahasiswa ini?

22 jawaban

Semoga gamenya bisa jadi tempat healing yang baik, semangat untuk pengembangannya.

mewarnai

Diberikan hasil jenis mental seseorang di akhir, atau di status, yang mirip ketika cek kepribadian (inti, enfp, dll)

Mungkin bisa ditambahkan untuk sound effect dan backsound yang menenangkan, serta menyesuaikan dengan suasana/ pilihan yang diambil. Ilustrasi yang santai dan menarik serta narasi yang merangkul dan tidak terlalu baku. Dan ending yang berbagai macam(?)

Interaksi dengan NPC dengan menggunakan AI supaya jawaban dari NPC beragam

Multiplayer

Saya sebenarnya masih belum kebayang jelas konsep gamenya seperti apa dari deskripsi yang sudah dijelaskan sebelumnya, cuma sih saya berharap ada karakter utama (MC) yang bisa berinteraksi dengan karakter lain yang sedang mengalami stres. Lalu MC tersebut harus mencari cara atau solusi untuk membantu

Saran kamu untuk topik game edukasi kesehatan mental ini?

22 jawaban

Future, semoga gamenya nanti bisa sukses yaa bang

Selfharm

Lingkungan dan fantasy

Sarannya, topik game ini dibuat lebih relate buat mahasiswa, pelajar, sampai orang kerja yang lagi capek atau burnout. Ceritanya bisa angkat hal-hal sehari-hari kayak tugas numpuk, deadline, tekanan target, atau overthinking.

Terus gamenya juga jangan ribet / dibuat simpel, gampang dimainkan, dan nggak butuh skill khusus, jadi semua orang bisa nikmatin dan ngerasa terbantu.

Belum ada saran, tapi aku penasaran gimana game yang kakak-kakak buat, anyway semangat kak!

mind quest: lawan pikiran negatif

permudah gameplaynya

JAKARTA



LAMPIRAN 2 : Transkrip Wawancara Ahli Materi

MANUSKRIP WAWANCARA AHLI MATERI

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

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 menurunnya 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 pengenalan 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

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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?

(Lanjutan)

A: Pewawancara menyampaikan bahwa data awal diperoleh melalui studi literatur dan kuesioner. Pada saat wawancara, kuesioner telah diisi oleh sekitar 32 responden dari beberapa 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 tema demikian?

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 memungkinkan pendekatan learning by doing, yaitu



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

pemain belajar sambil melakukan tindakan dan mengambil keputusan di dalam permainan.

6. Q: Apa tujuan utama game yang dikembangkan menurut 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. Menurut 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



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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?

A: Narasumber menjelaskan bahwa istilah mahasiswa dapat memiliki rentang usia yang luas. Oleh karena itu, target pengguna perlu dipersempit agar game lebih



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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 menurut 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 pemenuhan 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



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

kondisinya dan mengurangi tekanan tersebut, seperti mengempiskan balon agar tidak meletus.

16. Q: Apa dampak stres yang berlebihan menurut 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. Menurut 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?

A: Narasumber menyatakan bahwa pengambilan keputusan dalam kondisi tenang sangat penting. Ketika seseorang berada dalam kondisi tenang dan memiliki



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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. Menurut 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 pengenalnya, yaitu meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai coping mechanism. 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.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 3 : Lembar Uji Kelayakan Isi oleh Ahli Materi

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 :

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

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
1	Side Activity yang disajikan (breathing exercise, grounding, dll) merepresentasikan teknik coping yang valid secara psikologi	☐	☐	☐	☒	☐



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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

N o	Pernyataan	1	2	3	4	5
1 2	Instruksi dan mekanik Side Activity cukup jelas untuk dipahami dan dipraktikkan oleh pemain awam	■	■	■	■	■
1 3	Side Activity yang dipilih sesuai untuk digunakan sebagai respons terhadap situasi stres yang digambarkan dalam game	■	■	■	■	■
1 4	Side Activity tidak mengandung teknik yang berpotensi berbahaya atau kontraproduktif	■	■	■	■	■

ASPEK 4 — Kelayakan Ensiklopedia Coping Mechanism

N o	Pernyataan	1	2	3	4	5
1 5	Coping mechanism yang dipilih untuk ensiklopedia mencakup spektrum yang cukup representatif	■	■	■	■	■
1 6	Pengelompokan adaptive vs maladaptive coping sudah tepat secara konseptual	■	■	■	■	■
1 7	Definisi dan penjelasan tiap coping mechanism dapat dipahami oleh audiens awam (non-psikologi)	■	■	■	■	■
1 8	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 penyempurnaan dengan teorinya

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, konten game ini dinyatakan:



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

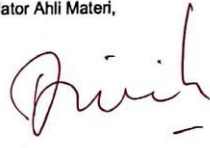
(Lanjutan)

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ 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 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 4 : Dokumentasi Wawancara Ahli Materi

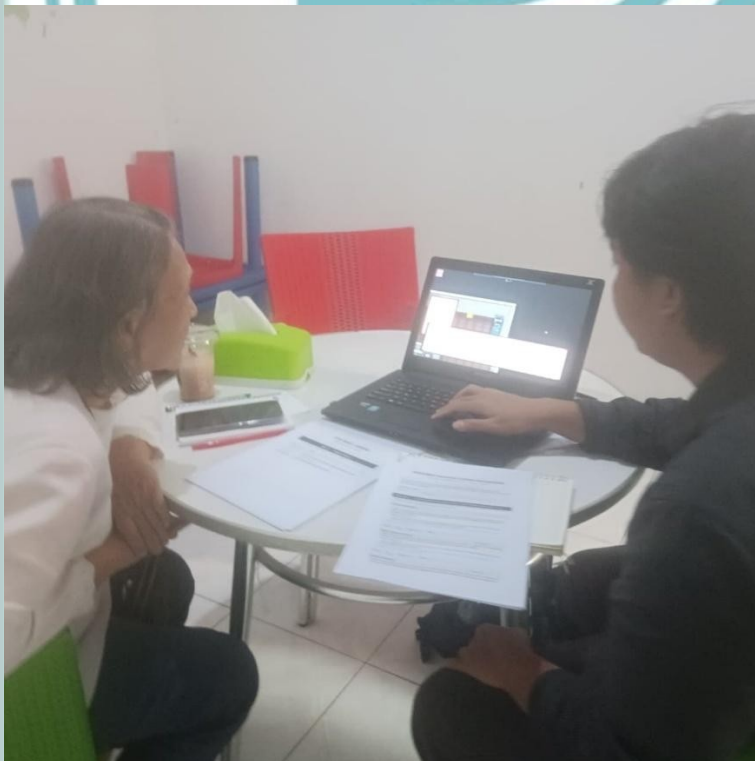




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 5 : Daftar Riwayat Hidup Ahli Materi

Riwayat Hidup



Nama : Dra. Dini P. Daengsari, M.Si., Psikolog.

Alamat : Cilangkap, Depok

TTL : Malang, 29 Desember 1951

Pendidikan : S2 Program Studi Profesi Psikologi UI

Pekerjaan : Pensiun Staf Pengajar di Fakultas Psikologi UI

Beberapa Pengalaman Kerja :

- Pengajar untuk program sarjana, magister terapan, magister profesi Fakultas Psikologi Universitas Indonesia (1985-2020)
- Staf Ahli di Pusat Krisis Fakultas Psikologi Universitas Indonesia (1995-2000)
- Narasumber pada berbagai seminar, workshop, dan pelatihan seputar tema Psikologi (1985-sekarang)
- Konsultan Psikologi di:
 1. Lembaga Manajemen UI (1985-2000)
 2. Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Manajemen (1985-2009)
 3. Lembaga Psikologi Terapan (1985-2005)
 4. Klinik Terpadu Fakultas Psikologi UI (1995-sekarang)
 5. Yayasan Kucica Ceria Nusantara (2020-sekarang)

Depok, Juli 2026

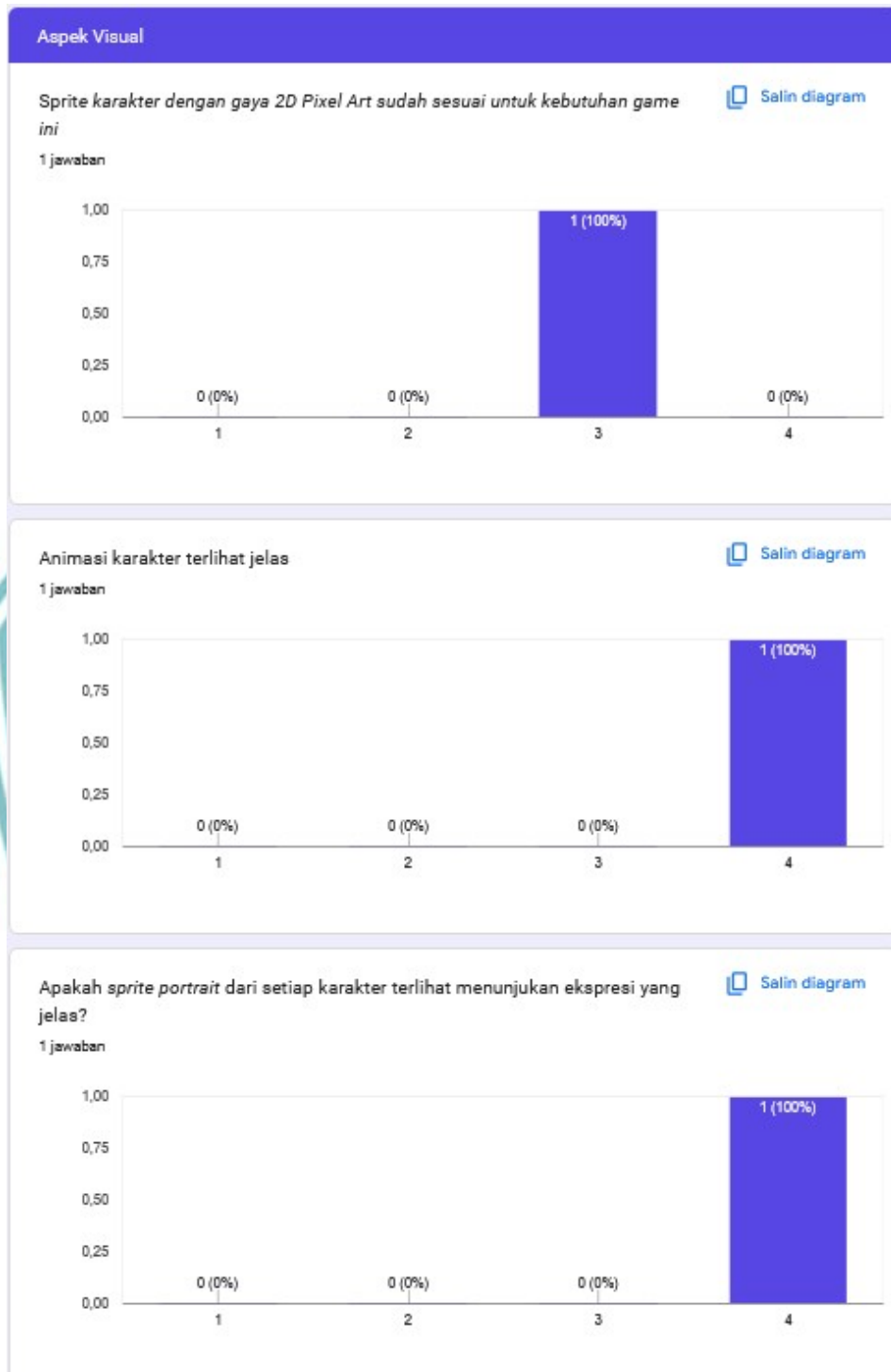
Dra. Dini P. Daengsari, M.Si., Psikolog



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 6 : Kuesioner Validasi Ahli Media



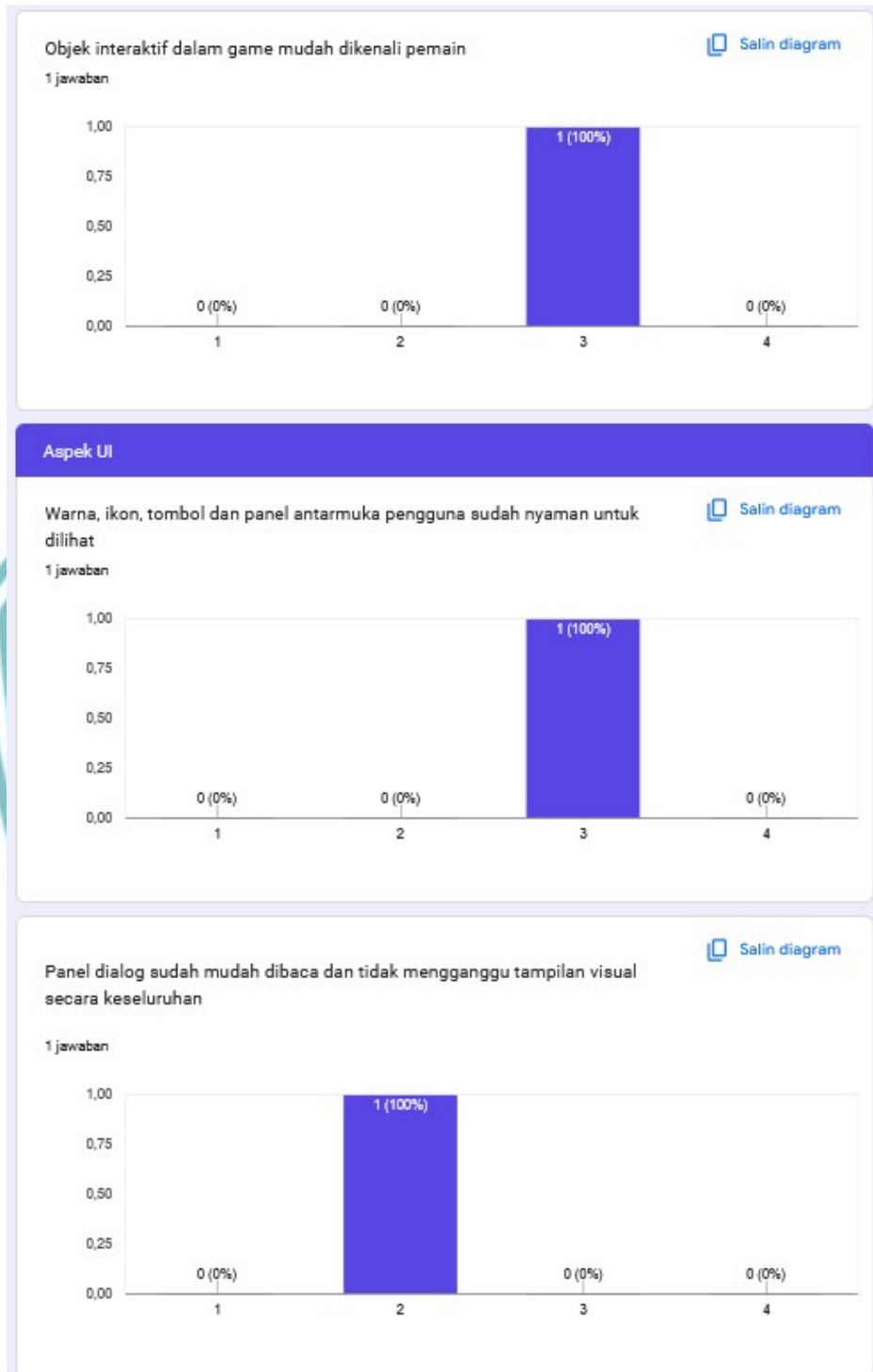


Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)



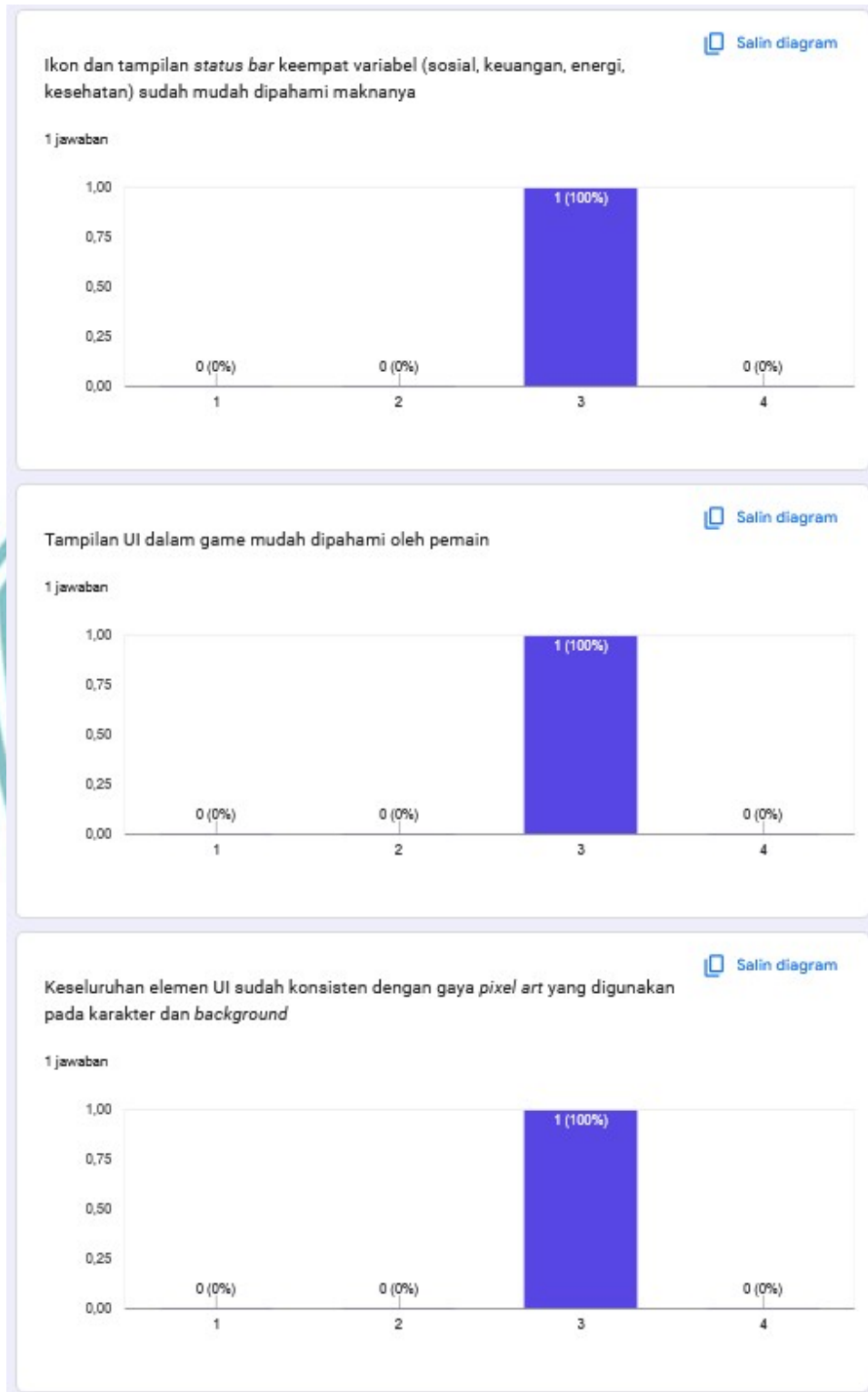


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)





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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

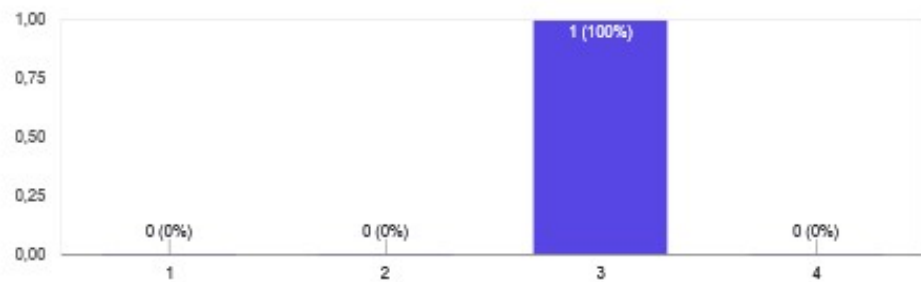
(Lanjutan)

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penilaian menyeluruh, Aset 2D untuk game edukasi "It's Okay I Guess" ini dinyatakan layak digunakan sebagai media edukasi coping mechanism.

Salin diagram

1 jawaban



Menurut Anda, bagian visual atau tampilan media apa yang masih perlu diperbaiki?

1 jawaban

Bagian dialog box, karena tulisannya terlalu kecil sehingga ada ruang kosong di dialogue box

Apakah UI dalam game sudah membantu pemain memahami instruksi, materi, dan tujuan permainan? Jelaskan alasannya.

1 jawaban

Sudah cukup membantu, akan semakin terbantu apabila bagian dialogue box diperbaiki



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Apakah aset yang ditampilkan mendukung penyampaian informasi terkait coping mechanism? jelaskan apabila ada yang sudah baik adapun yang perlu diperbaiki

1 jawaban

Aset sudah sesuai dengan tema yang ingin disampaikan, karena di beberapa game yang membawa topik sejenis, mereka menggunakan visual yang ramah untuk umum, contohnya adalah A Space for the Unbound dan Undertale

Berikan saran atau masukan untuk meningkatkan kualitas media game dari sisi tampilan visual, UI, animasi, dan kenyamanan penggunaan.

1 jawaban

Mungkin lebih ke dialogue box agak disesuaikan saja, antara boxnya diperkecil atau textnya diperbesar agar mudah dibaca

**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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 7 : CV Ahli Media

Tentang Saya

Saya adalah seorang ilustrator dengan pengalaman 1 tahun di bidang ilustrasi. Bertanggung jawab sebagai *colorist* untuk mewarnai ilustrasi dengan kualitas tinggi. Ilustrasi yang saya kerjakan berkutat pada *full illustration*, *splash art*, dan *character design*.

Pendidikan

Universitas Padjadjaran	2019-2024
Prodi Ilmu Kelautan	
SMAN 1 Majalengka	2016-2019

Pengalaman

Seneka Grafika	2022-2023
Colorist	

Organization

BPM Kema FPIK Unpad	2021-2022
Kepala Deputy Relasi dan Komunikasi	
IKMM Unpad	2020-2021/ 2021-2022
Staff Media dan Informasi	



Majalengka, Indonesia
11-12-2000

Whatsapp :

+62 858-8932-9605

Email :

pradiptatur@gmail.com

Linkedin :

www.linkedin.com/in/anpradipta

Instagram :

www.instagram.com/anpradipta_

Studio Work



Halloween Illustration

Line Art Artist - Hendryan Pratama

Colorist - Anatur Pradipta

Lead Colorist - M. Fathmi Ratji K.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Personal Work



Gadis SMA dan
Ibu Peri

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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 8 : Transkrip Ahli Media

TRANSKRIP WAWANCARA AHLI MATERI

Narasumber : Anatur Pradipta

Pewawancara : Penulis (Nareendra Reza Hafizh Alfaridzie)

Tanggal : 27 Februari 2026

Topik : Validasi Kelayakan Aset 2D dan UI

Media : Daring via Meet

Reza : Malam bang Dipta, makasih banget udah ngeluangin waktunya. Nah jadi ini kan aku skripsinya tuh ngebuat game, kebetulan aku bagian yang bikin aset-aset, mau itu 2D sama buat UI tombol-tombol gitu, dan aku mau minta tolong validasi aset 2D sama UI buat game "It's Okay, I Guess", mungkin aku share link form sama prototype gamenya di chat ya bang.

Anatur : Oh boleh boleh, aman, di share aja.

Reza : Ini link prototype-nya bisa dicoba dulu bang, Terus ini formnya buat penilaiannya. Skalanya 1-4, dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

Anatur : Boleh, bentar kucoba dulu gamenya.

Anatur : Oke udah aku coba. Formnya ini diisi aja ya?

Reza : Iya bang, silakan. Kalau ada catatan atau saran juga boleh banget dimasukin di kolom tanggapannya.

Anatur : Jujur dari aku sih suka ya, *style* pixelnya tuh karena aku juga ngeliat moodboard kamu jadi tau kalo *style*-nya kamu banget. Dan buat *overall* asetnya udah layak, pixel art-nya konsisten. Paling catatan buat itu sih, UI box buat dialog nya mungkin bisa mirip Deltarune atau Stardew Valley jadi ga terlalu makan tempat tapi teksnya kekecilan gitu, sisanya udah oke sih. Sama semisal quest box nya kan kecil tuh, coba di besarin agak gede gitu.

Reza : Siap bang, makasih banyak ya udah mau ngeluangin waktunya. Nanti hasilnya aku pake buat evaluasi ke rekanku juga sebelum beta testing ke mahasiswa

Anatur : Sip, semangat semangat.



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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

21.07 | kui-opox-idq

Nareendra Reza (Anda, presenter)

Audio presentasi

Hentikan presentasi

Koneksi jaringan Anda terputus. Mencoba menyambungkan kembali.

Kuesioner Beta Testing Ahli Media-Game It's Okay | Guest

Selamat datang!

Permainan

Jawaban

Setelan

Bagian 1 dari 4

Validasi Ahli Media

Yth. Bapak/Ibu Ahli Media,

Pelaksanaan soal Nareendra Reza mahasiswa Program Studi Teknik Multimedia Digital, Politeknik Begera Jakarta. Saya sedang menyusun soal dengan judul "Perancangan Arit 2D dan UI Game 'It's Okay It's Game' sebagai Media Edukasi Caring Terhadap orang tua dan Anak Politeknik Begera Jakarta".

Dalam rangka mengisi kebutuhan proses belajar mengajar, saya sebagai pembuat soal ingin memberikan penilaian terhadap jawaban yang telah Bapak/Ibu berikan. Untuk keperluan ini, saya sangat bermaksud sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan proses belajar dan mengajar.

protoplay game dapat diakses media lain (<https://protoplay.id/sol-tester-020306>) (Silakan klik gambar di bawah)

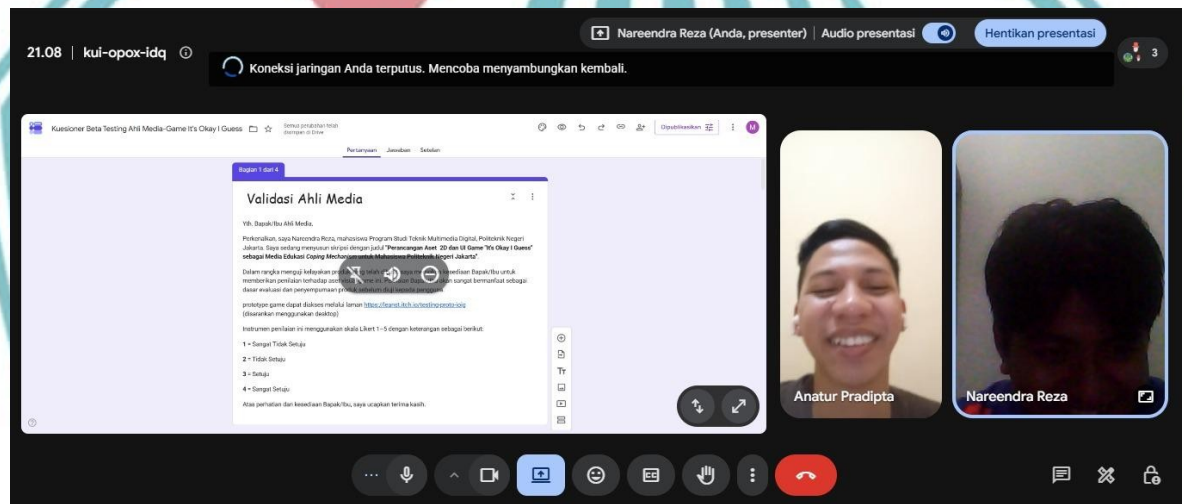
Instrumen penilaian ini menggunakan skala Likert 1-5 dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Benar
- 4 = Sangat Setuju

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Anatur Pradipta

secara utuh. Orang lain mungkin n





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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 10 : Kuesioner Mahasiswa





Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

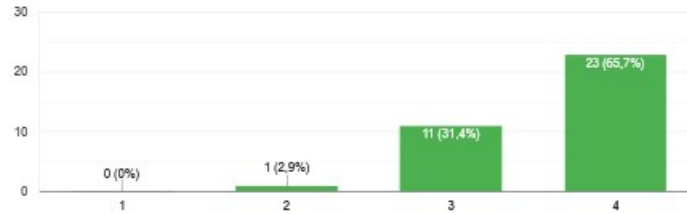
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

(Lanjutan)

Warna yang digunakan dalam game terasa sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan bermain

Salin diagram

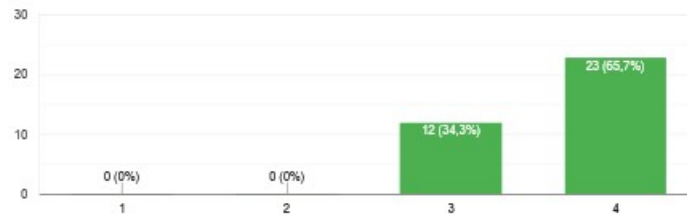
35 jawaban



Tombol dan menu dalam game mudah ditemukan dan dipahami fungsinya

Salin diagram

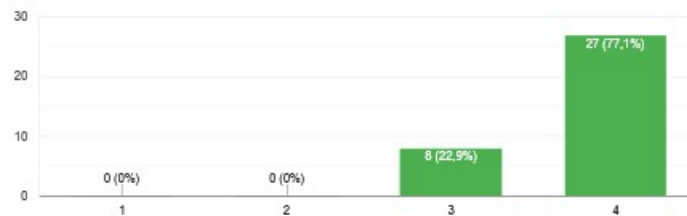
35 jawaban



Teks dalam game mudah dibaca

Salin diagram

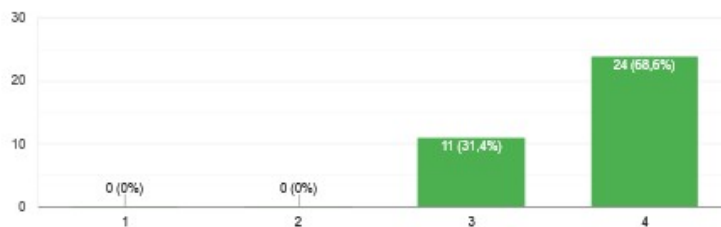
35 jawaban



Secara keseluruhan, game ini nyaman dimainkan dari sisi tampilannya.

Salin diagram

35 jawaban



LAMPIRAN 11 : Dokumentasi Beta Testing Mahasiswa



© 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

