



**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 mengumpulkan 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 mengumpulkan 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 :

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**.

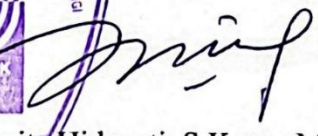
Disahkan oleh

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 <i>Moodboard</i> It's Okay I Guess	19
---	----





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 mengumumkan 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 (Alkhalwaldeh & 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 mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game

Game secara umum didefinisikan sebagai suatu bentuk aktivitas terstruktur yang melibatkan pemain dalam sistem aturan (rules), tujuan (goal), dan interaktivitas, yang menghasilkan pengalaman bermain (play) dengan hasil yang terukur (Tekinbas & Zimmerman, 2003). Elemen-elemen ini menjadi dasar bagi berbagai jenis pengembangan game, termasuk yang dirancang untuk tujuan di luar hiburan semata.

2.1.1 *Serious Games*

Jiao, M. G. & London, Z. N. (2025) menyebutkan bahwa *Serious Games* adalah permainan digital yang dirancang tidak hanya untuk tujuan hiburan semata, tetapi memiliki tujuan utama untuk menyampaikan konten pembelajaran, melatih keterampilan, atau mengubah perilaku pengguna.

Dalam konteks kesehatan mental, *serious games* berfungsi sebagai media interaktif yang memungkinkan pengguna menyimulasikan situasi tertentu dalam lingkungan yang aman. Menurut Arihta et al. (2022), pendekatan interaktif dalam game mampu menciptakan keterlibatan emosional yang lebih dalam dibandingkan media dengan pendekatan satu arah, sehingga informasi mengenai penanganan stres dapat diterima dengan lebih intuitif.

2.2 *Academic Burnout dan Coping Mechanism*

2.2.1 *Academic Burnout*

Burnout secara umum didefinisikan sebagai respons berkepanjangan terhadap tekanan emosional dan interpersonal yang kronis, yang ditandai oleh tiga dimensi utama: kelelahan, sinisme, dan penurunan efisiensi (Bianchi et al., 2024). Dalam konteks akademik, ketiga dimensi ini diadaptasi menjadi *academic burnout*, yaitu kondisi di mana mahasiswa mengalami kelelahan akibat tuntutan studi, sikap negatif atau tidak peduli terhadap aktivitas akademik, serta menurunnya keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik (Marchella et al., 2023).



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

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).

2.2.2 *Coping Mechanism*

Coping mechanism didefinisikan sebagai upaya kognitif dan perilaku yang terus berubah untuk mengelola tuntutan eksternal dan internal yang dinilai membebani sumber daya individu (Alkhalwaldeh & Al Omari, 2023). Ambarwati et al. (2024) dalam penelitiannya terhadap mahasiswa yang mengalami stres akademik menemukan bahwa setiap individu memiliki strategi coping yang berbeda-beda. Penelitian tersebut mengidentifikasi dua jenis strategi coping, antara lain:

- 1) ***Problem-focused coping*** : Strategi yang berorientasi pada penyelesaian masalah secara aktif. Bentuknya meliputi penggunaan strategi coping secara aktif, mencari dukungan instrumental, pelepasan perilaku, memaknai situasi secara positif, dan perencanaan.
- 2) ***Emotion-focused coping*** : Strategi yang berorientasi pada pengelolaan respons emosional terhadap stres. Bentuknya meliputi meluapkan emosi, mengalihkan diri, penerimaan, mencari dukungan emosional dan hiburan, serta religiusitas. Namun, beberapa bentuk *emotion-focused coping* yang bersifat merugikan juga dapat muncul, seperti penyangkalan, penggunaan zat, dan menyalahkan diri sendiri.

Lebih lanjut, dampak respons coping dievaluasi secara mendalam oleh Chaaya et al. (2025) dimana mereka membedakan strategi coping berdasarkan sifatnya menjadi dua kategori utama, antara lain :

- 1) ***Adaptive coping*** : Strategi yang berorientasi pada penerimaan, pemaknaan ulang dengan hal positif, dan hal-hal positif lainnya demi meningkatkan kesejahteraan psikologis.
- 2) ***Maladaptive coping*** : Strategi yang berorientasi pada pelepasan perilaku, penghindaran, pengalihan, dan tindakan menyalahkan diri sendiri, yang meskipun ditujukan untuk mengurangi beban stres, strategi ini seringkali justru memperburuk kondisi psikologis dari individu.



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

2.3 Gaya Visual

Gaya visual merupakan pendekatan estetika yang digunakan secara konsisten dalam seluruh elemen perancangan sebuah karya, mencakup pilihan teknik ilustrasi, palet warna, bentuk, dan komposisi. Dalam perancangan game, tujuan estetika perlu bersinergi dengan tujuan komunikatif yang memengaruhi bagaimana pemain mempersepsikan dan merespons konten yang disajikan (Sarver, 2021).

2.3.1 Pixel Art

Pixel art adalah teknik seni digital di mana gambar dibentuk dari unit piksel individual pada kanvas yang beresolusi rendah, di mana setiap piksel diletakkan secara manual untuk membentuk gambar (Utomo, 2024). Secara teknis, pixel art memiliki beberapa karakteristik khas:

- (1) resolusi terbatas, umumnya berkisar antara 16×16 hingga 64×64 piksel per sprite tergantung tingkat detail yang dibutuhkan;
- (2) palet warna terbatas (*limited/indexed color palette*), biasanya 16 hingga 256 warna, yang mendorong efisiensi pemilihan warna sekaligus konsistensi visual antar-aset;
- (3) tidak menggunakan anti-aliasing otomatis, melainkan menerapkan teknik dithering atau hand-placed shading untuk menciptakan transisi warna secara manual; dan
- (4) disusun dalam bentuk sprite sheet atau tile-based asset yang memungkinkan penggunaan berulang.

Karena keterbatasan detail yang dapat ditampilkan, pixel art mengundang pemain untuk secara aktif menggunakan imajinasi dalam mengisi detail yang tidak tersaji secara visual. Keterlibatan imajinatif yang bersifat otomatis ini justru menjadi kekuatan pixel art dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif (Utomo, 2024). Selain itu, estetika *pixel art* terbukti mampu membangkitkan respons emosional berupa nostalgia melalui atmosfer visual, audio, dan naratif, sebagaimana ditunjukkan dalam game Indonesia *A Space For The Unbound* yang berhasil meraih pengakuan internasional melalui pendekatan visual tersebut (Utomo, 2024).



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

2.4 Elemen Visual

Dalam implementasi gaya *pixel art*, terdapat beberapa elemen visual yang menjadi panduan perancangan aset. Elemen-elemen ini dipilih berdasarkan dampak psikologisnya kepada kondisi emosi pemain, yang relevan dengan tujuan game sebagai media pengenalan *coping mechanism*. Salah satu elemen visual yang paling mendasar dan memiliki pengaruh psikologis kuat terhadap persepsi pemain adalah bahasa bentuk (*shape language*) dan warna, yang menentukan bagaimana bentuk dan visual pada karakter maupun objek dapat membangkitkan asosiasi emosional tertentu.

a. Bahasa Bentuk (*Shape Language*)

Menurut teori Molly Bang (2000) dalam bukunya *Picture This*, bentuk memiliki dampak emosional:

1. **Bentuk Bulat/Kurva (*Soft Shapes*):** Mengasosiasikan kelembutan, keamanan, dan perlindungan.
2. **Bentuk Tajam/Sudut (*Sharp Shapes*):** Mengasosiasikan bahaya, ketegangan, atau konflik.

b. Psikologi Warna

Warna merupakan elemen yang krusial dalam membangun *mood*. Warna merupakan elemen yang krusial dalam membangun mood dan terbukti mempengaruhi respons emosional pemain dalam video game (Terron-Lopez & Castilla Cebrián, 2025)

2.5 GraphicsGale

GraphicsGale adalah perangkat lunak editor *pixel art* yang dikembangkan oleh Humanbalance Ltd., dirancang untuk pembuatan sprite dan animasi berbasis piksel. Perangkat lunak ini dipilih karena antarmukanya yang ringan dan fitur-fiturnya yang spesifik untuk kebutuhan produksi *pixel art* (Humanbalance Ltd., 2023).

2.6 MDLC

Menurut Bumbungan et al., (2024), metode pengembangan produk multimedia dapat dilakukan menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode ini terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*,



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

design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. **Concept** : Tahap penentuan tujuan proyek, target audiens, dan jenis aplikasi multimedia yang akan dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data awal sebagai dasar perancangan.
- b. **Design** : Tahap perancangan yang mencakup pembuatan *wireframe*, struktur navigasi, dan spesifikasi aset yang dibutuhkan.
- c. **Material Collecting** : Tahap pengumpulan bahan dan referensi visual, audio, maupun teks yang akan digunakan dalam produksi.
- d. **Assembly** : Tahap pembuatan seluruh aset dan elemen multimedia berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
- e. **Testing** : Tahap pengujian terhadap produk yang telah dibuat untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan dan kebutuhan pengguna.
- f. **Distribution** : Tahap penyebaran atau penyerahan produk akhir kepada pihak yang membutuhkan.

2.7 Skala Likert

Skala Likert merupakan instrumen pengukuran psikometrik yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, atau pendapat responden terhadap suatu pernyataan (Widyastuti, 2022). Skala Likert pertama kali dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 dan dikenal memiliki kelebihan dalam hal kemudahan penyusunan dan tingkat reliabilitas yang tinggi jika dibandingkan dengan jenis skala lainnya, seperti skala Guttman dan Thurstone (Widyastuti, 2022). Dalam penerapannya, skala Likert dapat menggunakan jumlah titik respons yang bervariasi, baik ganjil maupun genap.

Dalam penelitian ini skala Likert terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam bentuk butir yang bersifat mendukung maupun tidak mendukung, dengan rentang penilaian skala Likert 4 poin, terdapat kategori skor (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju. Setelah data diperoleh melalui pengisian skala, perlu dilakukan analisis terhadap kelayakan instrumen yang digunakan. Menurut Arikunto (dikutip dalam Harun et al., 2024)



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

penghitungan kelayakan instrumen dapat dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan \%} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan yang merujuk pada pendapat Arikunto (Harun et al., 2024), yang membagi tingkat kelayakan instrumen ke dalam lima kategori, sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Interval Kriteria Kelayakan

No	Persentase	Kategori Kelayakan
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

2.8 Pendekatan *Mixed Methods*

Penelitian kombinasi atau *mixed method* merupakan pendekatan yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu rangkaian penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti (Habibullah et al., 2025). Pendekatan ini digunakan ketika data kuantitatif atau kualitatif saja tidak cukup untuk menjawab rumusan masalah secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan melalui instrumen kuesioner pada awal mula penelitian dan juga kuesioner skala Likert pada tahap uji kelayakan ahli media, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan melalui validasi ahli materi psikologi.



2.9 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu

Peneliti & Tahun Meneliti	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan Digital Art sebagai Asset Video Game Moral Edukasi menggunakan RND oleh Tony, & Jaslina (2024)	Jurnal ini sama-sama membahas digital art sebagai aset dalam game.	Jurnal ini menekankan aspek pengembangan produk aset game secara umum dengan metode RnD, Sedangkan penelitian ini menggunakan metode MDLC
MentalMate: Desain UI/UX Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental untuk Mahasiswa di XYZ Menggunakan Metode User Centered Design oleh Dea Nigata et al. (2024)	Jurnal ini sama-sama merancang elemen visual dalam media interaktif	Jurnal ini berfokus pada perancangan UI aplikasi konseling, sedangkan penelitian ini memusatkan pada perancangan aset visual dalam game.
Perancangan Game Interaktif Tentang Anxiety Disorder Sebagai Sarana Pendampingan oleh Syawalina (2026)	Jurnal ini sama-sama membahas game interaktif tentang kesehatan mental	Jurnal ini memuat game dengan fungsi sebagai pendampingan awal untuk <i>anxiety disorder</i> , sedangkan penelitian ini merancang aset visual game untuk pengenalan <i>coping mechanism</i> .
A Review of Gamification Related to Mental Health Treatment. 2022 3rd International Conference on Electrical Engineering and Informatics oleh Arihta et al (2022)	Jurnal ini sama-sama membahas pendekatan interaktif berbasis game untuk tema kesehatan mental	Penelitian tersebut mengkaji gamifikasi secara umum untuk terapi kesehatan mental, sedangkan penelitian ini berfokus pada perancangan aset visual 2D untuk game pengenalan <i>coping mechanism</i>

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



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

Karakter Game Visual Novel Semi RPG dengan Konsep Pixel Art 2D sebagai Aset Pengenalan Sejarah Indonesia oleh Tarigan & Rachman (2025)	Jurnal ini sama-sama merancang karakter dan aset visual untuk game bergaya pixel art 2D	Penelitian tersebut berfokus pada perancangan karakter untuk konten sejarah Indonesia dengan target pelajar SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada perancangan aset visual untuk game pengenalan <i>coping mechanism</i> dengan target mahasiswa perguruan tinggi.
--	---	---

Berdasarkan Tabel 2.1, dapat dilihat bahwa belum ada penelitian yang secara khusus meneliti terkait pembuatan aset 2D untuk game pengenalan *coping mechanism*. Ada beberapa kesamaan antara kelima jurnal di atas dengan penelitian ini, akan tetapi belum ada yang menggabungkan pembuatan aset 2D dan UI bergaya *pixel art* dalam game dengan konten pengenalan terkait *coping mechanism* untuk mahasiswa.

**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

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada perancangan aset visual 2D dan UI untuk game “It’s Okay I Guess” yang mengangkat topik *coping mechanism* terkait *academic burnout* bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo, yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Aset visual permainan ini dirancang dengan memanfaatkan perangkat lunak GraphicsGale untuk pembuatannya.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data berupa studi literatur, kuesioner, dan wawancara untuk memperoleh informasi yang relevan (Sugiyono, 2023). Teknik Pengumpulan Data dilakukan melalui:

1. Studi Literatur, yaitu pengumpulan data dan referensi dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber akademik lainnya yang berkaitan dengan kesehatan mental, teori coping mechanism, metode MDLC, serta teknik *pixel art*. Studi literatur digunakan sebagai dasar penyusunan konsep dan pemilihan gaya estetika permainan.
2. Kuesioner, yang disebarakan kepada mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta sebagai target pengguna untuk mengidentifikasi faktor dan validasi stres akademik yang dialami.
3. Wawancara, Wawancara dilakukan dengan pakar psikologi untuk mendapatkan validasi mengenai pendekatan visual dan materi yang tepat.

3.1.2 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dalam menganalisis data yang diperoleh. Data kuantitatif bersumber dari kuesioner uji kelayakan ahli media dianalisis menggunakan skala Likert dengan rumus persentase sebagai berikut :



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 dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

$$\text{Persentase Kelayakan \%} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan tabel interval kelayakan yang telah ditetapkan. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dengan ahli materi psikologi dianalisis secara deskriptif untuk memvalidasi kesesuaian konten dan pendekatan visual dalam perancangan aset.

3.2 Tahapan Penelitian

Alur penelitian dimulai dari analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan aset, implementasi pembuatan aset 2D, hingga pengujian dan evaluasi. Secara sistematis, tahapan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan → Perancangan → Implementasi → Pengujian → Evaluasi

Sebagai *game artist*, kontribusi utama penulis berfokus pada tahap *Concept*, *Design*, dan *Material Collecting*, serta memastikan kualitas visual pada tahap *Assembly* dan *Testing*. Alur penelitian digambarkan dalam bagan berikut:

3.2.1 Metode Pengembangan MDLC

1. Concept

Pada tahap ini, penulis melakukan perumusan ide dan konsep pengembangan aset 2D yang akan digunakan dalam game. Kegiatan pada tahap ini meliputi penentuan tujuan pengembangan aset, gaya visual yang digunakan, serta kesesuaian aset dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik pengguna.

2. Design

Pada tahap ini, penulis menyusun rancangan awal aset berdasarkan konsep yang telah ditentukan. Perancangan dilakukan melalui pembuatan sketsa dan desain visual awal untuk aset 2D berupa karakter, lingkungan dan elemen visual lainnya.



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. Material Collecting

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi yang diperlukan sebagai acuan pengembangan aset. Referensi yang dikumpulkan meliputi literatur terkait *academic burnout*, *coping mechanism*, referensi gaya visual, serta contoh desain karakter, lingkungan, dan antarmuka pengguna (UI).

4. Assembly

Pada tahap ini, penulis mulai melakukan proses produksi aset berdasarkan desain yang telah dibuat. Proses ini mencakup pembuatan aset 2D melalui *sketching*, *lineart*, *coloring*, dan *finishing*, serta pembuatan aset UI 2D berupa tombol, ikon, dan panel informasi. Seluruh aset UI 2D kemudian dipersiapkan dan diintegrasikan ke dalam *game engine* Unity untuk kebutuhan pembuatan game.

5. Testing

Tahap *Testing* dilakukan untuk memastikan seluruh aset yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik secara teknis dan visual. Pengujian meliputi proses ekspor dan impor aset 2D ke Unity, pengecekan kesesuaian skala dan tampilan visual, serta pengujian fungsi aset UI 2D seperti tombol dan navigasi agar dapat digunakan secara responsif dan konsisten.

6. Distribution

Pada tahap *Distribution*, aset-aset UI 2D yang telah melalui proses pengujian didistribusikan kepada programmer untuk digunakan dalam pengembangan game. Distribusi ini bertujuan agar seluruh aset dapat dimanfaatkan secara optimal dalam implementasi sistem permainan dan media game pembelajaran interaktif tentang *coping mechanism*.



3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam studi ini adalah aset visual 2D bergaya pixel art untuk game pengenalan *coping mechanism* yang ditujukan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. Aset yang dikembangkan mencakup:

- 1) Karakter 2D, meliputi karakter utama, dan karakter pendukung lainnya
- 2) *Environment* 2D, meliputi area kos, kampus, dan objek-objek latar lainnya
- 3) Aset antarmuka, meliputi elemen HUD, dialog box, choice panel, quest box, dan kartu gameplay

Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta berperan sebagai responden dalam tahap analisis kebutuhan untuk menentukan arah perancangan aset



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



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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Concept

Tahap *Concept* merupakan tahap awal dalam metode MDLC. Pada tahap ini penulis menentukan tujuan, target audiens, dan batasan proyek berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara dengan ahli materi.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta dan wawancara dengan pihak ahli materi. Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa PNJ yang bertujuan untuk mengonfirmasi audiens, tujuan, dan mengukur tingkat kesadaran seputar *coping mechanism*, dan wawancara dengan pihak ahli materi untuk mengonfirmasi tentang isi konten, dan batasan konten yang dibuat. Pemilihan gaya *pixel art* didapatkan dari hasil wawancara dengan ahli materi psikologi yang menyatakan bahwa gaya *pixel art* dinilai sesuai untuk audiens mahasiswa dengan tema yang bersifat serius. pada perancangan aset ini diperkuat oleh beberapa pertimbangan berikut:

- 1) Pertama, gaya *pixel art* memungkinkan proses produksi yang lebih efisien karena setiap elemen dibangun dari grid piksel, sehingga cocok untuk pengembangan game berskala kecil dengan sumber daya dan waktu yang terbatas (Zufri et al., 2022).
- 2) Kedua, tingkat abstraksi pada *pixel art* dinilai lebih sesuai untuk konten bertema kesehatan mental, karena gaya yang tidak realistis membuat pemain tetap sadar bahwa masih dalam permainan (Wehbe et al., 2022).



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

Berdasarkan analisis awal, maka dirumuskan *user requirement* sebagai berikut :

Tabel 4.1 *User Requirement*

Jenis Produk	Aset 2D dan UI bergaya Pixel Art
Nama Game yang Dibuat	It's Okay I Guess
Target Audiens	Mahasiswa PNJ umur 18-23 Tahun
Tujuan Game	Meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang <i>coping mechanism</i> .
Konten	a) Aset Karakter, terdiri dari Karakter Utama, dan NPC b) Animasi Karakter, terdiri dari <i>Idle</i> , dan <i>Walking</i> c) <i>Environment</i> , terdiri atas barang-barang sekitar Kosan, Lingkungan Kampus. d) <i>User Interface (UI)</i> dengan tampilan sederhana, cerah, dan mudah digunakan.
Software yang digunakan	GraphicsGale
Output	Aset 2D dan UI Pixel Art untuk game "It's Okay I Guess" berbentuk PNG/JPEG

4.2 Design

Tahap yang dilakukan setelah tahap *Concept* adalah *Design*, yang mencakup perancangan untuk mengembangkan aset 2D berdasarkan *user requirement* yang disusun. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan *moodboard*, perancangan karakter, *environment*, dan antarmuka pengguna sebagai acuan produksi aset.

Pemain akan berperan sebagai seorang mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk lepas dari masalah di kehidupan perkuliahannya. Masalah perkuliahan, gaya hidup, dan intrasosial lainnya yang membuat dirinya memerlukan mekanisme koping yang baik agar kehidupannya masih bisa berjalan dengan baik. Untuk mendapatkan hasil koping yang baik pemain akan disuguhkan pilihan baik itu dari pilihan dialog atau pilihan berbasis kartu konsekuensi yang akan menambah, mengurangi, ataupun



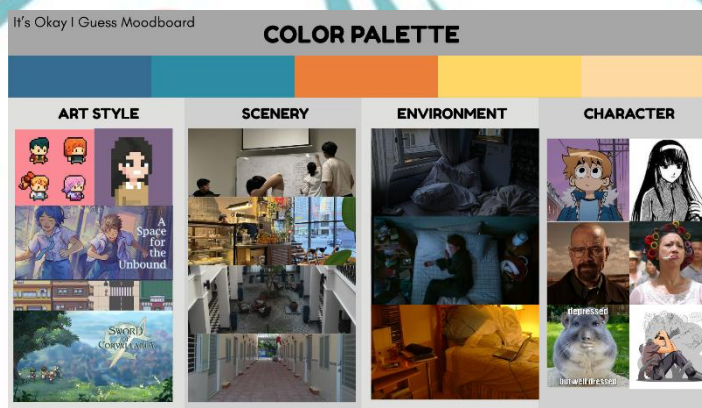
Hak Cipta :

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

tidak menambah atau mengurangi angka statistik yang ada. Sebagai bentuk evaluasi pembelajaran, di menu game terdapat ensiklopedia yang berisi informasi terkait apa saja mekanisme koping yang ada dalam game, dan juga di akhir setiap permainan terdapat rangkuman dari pilihan-pilihan yang sudah dipilih pemain.

4.2.1 Moodboard

Moodboard disusun sebagai panduan estetika visual sebelum produksi dimulai. Referensi dikumpulkan mulai dari desain *sprite* dari media bergaya *pixel art*, tema kehidupan sehari-hari, serta karakter.



Gambar 4.1 Moodboard It's Okay I Guess

Moodboard ini terdiri dari lima komponen utama:

1. **Color Palette** : Gradasi warna dari biru kehijauan menuju oranye dan kuning pastel, dipilih untuk membangun transisi suasana dari kesan dingin menuju hangat.
2. **Art Style** — referensi visual dari game bergaya pixel art seperti Stardew Valley, A Space for the Unbound, dan Sword of Convallaria, digunakan sebagai acuan teknik piksel yang ingin diterapkan.
3. **Scenery** — referensi foto lingkungan nyata seperti kamar kos dan area kampus, dijadikan dasar perancangan *environment* agar suasana yang dibangun dekat dengan keseharian mahasiswa.
4. **Environment** — referensi pencahayaan dan atmosfer ruangan (redup, hangat, temaram).
5. **Character** — referensi untuk fitur wajah dari karakter dan gestur (raut lelah, tertekan, meringkuk), digunakan sebagai acuan desain dan ekspresi karakter.



4.2.2 Wireframe

Wireframe dibuat untuk menjadi acuan dalam pembuatan aset UI dalam game dengan mempertimbangkan ukuran resolusi, dan tiap elemennya, berikut adalah wireframe yang dibuat :

Tabel 4.2 Desain Wireframe

No	Gambar	Keterangan
1		Berfungsi sebagai tampilan homepage permainan. Pada halaman ini terdapat tombol untuk memulai permainan, membuka pengaturan, membuka ensiklopedia, melihat kredit dan keluar dari game
2		Berfungsi sebagai tampilan utama permainan. Pada halaman ini terdapat panel dialog saat berinteraksi
3		Berfungsi sebagai tampilan pertama saat pause permainan. Pada halaman ini terdapat tombol untuk membuka profil pemain, membuka jendela misi, membuka ensiklopedia, membuka pengaturan, kembali bermain dan Kembali ke homepage. Dan juga di bagian kanan terdapat profile karakter utama, dan status dari 4 variabel

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



© 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

No	Gambar	Keterangan
4.		Halaman ini memunculkan misi saat ini dan objektifnya
5		Halaman ini memunculkan ensiklopedia versi IPAD
6.		Halaman ini memunculkan settings versi IPAD
7.		Tombol ini membuat Kembali ke permainan, menghilangkan halaman IPAD



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

No	Gambar	Keterangan
8.		Tombol ini membuat Kembali ke homepage menu, menghilangkan halaman IPAD
9.		Berfungsi sebagai tampilan utama permainan. Pada halaman ini terdapat tombol hover untuk menampilkan statistik dari 4 variabel
10.		Tampilan saat pemain berdialog. Pada halaman ini terdapat kotak berisi nama dan wajah npc, dan tombol pilihan dialog untuk dipilih pemain
11.		Tampilan Ensiklopedia, jika lewat menu homepage awal, dengan dua pilihan tombol yang bisa dipilih
12.		Tampilan Ensiklopedia ketika salah satu (dalam hal ini <i>adaptive</i>) dipilih



Hak Cipta :

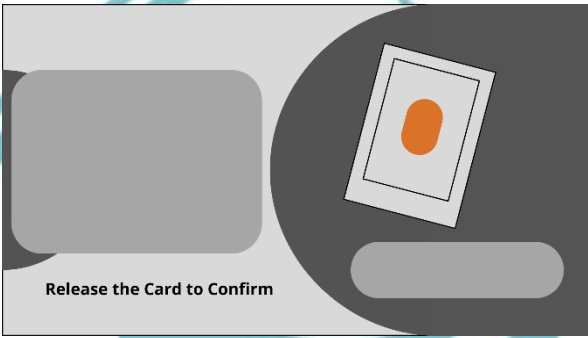
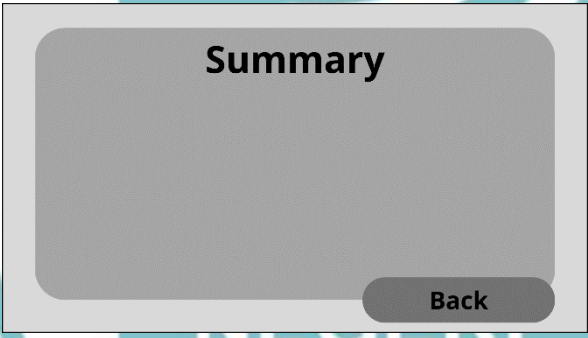
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

No	Gambar	Keterangan
13.		Tampilan Ensiklopedia ketika salah satu dipilih
14.		Tampilan Ensiklopedia ketika salah satu dipilih
15.		Tampilan menu settings dari homepage
16.		Tampilan credits dari homepage
17.		Tampilan saat gameplay kartu



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

No	Gambar	Keterangan
18.		Tampilan saat gameplay kartu konsekuensi di drag ke kiri layar
19.		Tampilan saat gameplay kartu konsekuensi di drag ke kanan layar
20.		Tampilan saat rangkuman di akhir permainan

4.3 Material Collecting

Tahap *Material Collecting* mencakup pengumpulan seluruh referensi dan bahan yang diperlukan selama tahap *Concept* dan *Design* sebelum proses produksi aset dimulai. Bahan yang dikumpulkan meliputi:

- 1) Referensi visual game (screenshot, sprite sheet, dan tile set dari game acuan)
- 2) Dokumentasi foto lingkungan kampus dan kos sebagai referensi *environment*
- 3) Panduan warna (color palette) yang diturunkan dari moodboard
- 4) Font dan ikon tambahan yang digunakan dalam antarmuka



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

Seluruh bahan dikumpulkan dan diorganisasi dalam folder kerja sebelum proses pembuatan aset dengan GraphicsGale dimulai.

4.3.1 Desain Aset Karakter

Desain karakter mengacu pada referensi visual yang dikumpulkan pada tahap Concept. Referensi yang digunakan meliputi gaya visual dari beberapa game pixel art berlatar kehidupan sehari-hari, yaitu:

- 1) Stardew Valley (ConcernedApe, 2016), sebagai referensi visual untuk *portrait* karakter dengan gaya *pixel art*
- 2) Omori (OMOCAT LLC, 2020), sebagai referensi gaya *sprite pixel art* dengan proporsi karakter *chibi*.
- 3) RPG Maker MV (Degica, 2015), sebagai referensi gaya visual untuk *tileset* dan *environment*.

Selain referensi game, desain karakter juga mengacu pada prinsip pixel art yang umum digunakan, dimana pembatasan palet warna, ketebalan *outline* 1 piksel, dan proporsi *sprite* yang konsisten menyesuaikan resolusi dari setiap asetnya.

Karakter yang dirancang terdiri dari karakter utama, dan sejumlah NPC. Setiap karakter memiliki *sprite* yang berbeda, dan memiliki ekspresi *portrait* yang disesuaikan dengan konteks cerita. Rancangan awal untuk pembuatan karakter ditampilkan pada gambar berikut.

Tabel 4.3 Referensi Desain Karakter

No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
1.	Karakter Utama : Anggi		Suparman “Suparman Reborn” https://www.mnccpictures.com/series/114-Suparman-Reborn-2



© 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

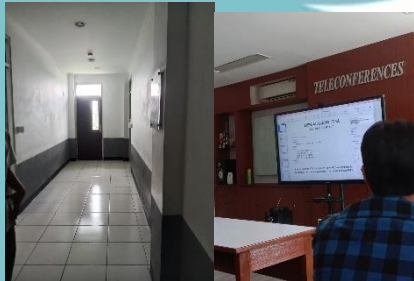
No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
2	Karakter Pendukung : Kania		Sakurakouji Sakura “Code Breaker” https://neoapo.com/images/character/9142/f392bf3451c3ce2a26a7d68cd68152a3.png
3	Karakter Pendukung : Bapak Kos		Breaking Bad “Walter White” https://static0.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/02/Breaking-Bad-things-Walter-White-feature.jpg
4	Karakter Pendukung : Ibu Kos		Kung Fu Hustle “Landlady” https://pbs.twimg.com/media/GQ7Cz7NbwAIBN5r.jpg
5	Karakter Pendukung : Dika		Abang Iz dari serial “Upin-Ipin” https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSUm1Er7S5BwmWXVWFVT8vSk-ziJ-cQmpJPkUWdOALDEYr9EbPqAeE8ckQ&s=10
6	Karakter Pendukung : Kucing Oranye		https://www.orange-pet.in/cdn/shop/articles/selective-closeup-cute-kitten-floor_1_800x.jpg?v=1693461218



4.3.2 Desain Aset *Environment*

Desain *environment* mencakup latar kosan, lingkungan kampus, dan barang-barang yang merepresentasikan keseharian mahasiswa. Referensi visual diambil dari dokumentasi lokasi nyata di PNJ dan sekitarnya, barang sehari-hari, serta game-game berlatar sekolah/kampus.

Tabel 4.4 Referensi Desain *Environment*

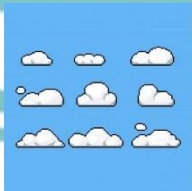
No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
1.	Tileset Kos-kosan		Kos-Kosan Rengganis https://lh3.googleusercontent.com/gps-cs-s/APNQkAF780ed_GQGLkMVoa6NwdFwELMncHIHPZb0kMVvThylNf8VbzJFwSGHw81ztW6xK7_wP_NKy6FYgZ76zo5AqL6pmjhfGoKKCaF8wnFgYhjUe0_X1DovfE51BgHtQZxF6H-MIOQ=s680-w680-h510-rw
2	Tileset Kampus		Lorong Gedung AA PNJ, Ruang Teleconferences 302
3	Laptop		https://image.made-in-china.com/202f0j00qoykHmVhMLcb/Professional-Laptop-Computer-14-15-6-Pocket-Laptop-Portable-Office-Retail-Notebooks-Thin-All-in-One-PC-High-Speed-Stock-Notebook-Keyboards-Laptops.jpg



© 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

No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
4	Bungkus Makanan		https://rricoid-assets.obs.ap-southeast-4.myhuaweicloud.com/berita/Meulaboh/o/1731833133179-WhatsApp_Image_2024-11-17_at_15.29.04/xznw6ezv3i9x5px.jpeg
5	Handphone		https://s.alicdn.com/@sc04/kf/Hb8c05348e9434beb895b4d46a016878bY.jpg
6	Gedung		https://i.pinimg.com/736x/7c/f8/a5/7cf8a58c3d55722c9479d37fad62a4c7.jpg https://i.pinimg.com/1200x/15/74/13/1574136f5d3c058b3428d8fc00d81c41.jpg https://i.pinimg.com/736x/d0/f0/db/d0f0dba2427e05524f206a68a3d58711.jpg
7.	Awan		https://i.pinimg.com/736x/85/36/38/853638279ef62582094ee98d4a17639b.jpg
8	Rak Sepatu		https://i.pinimg.com/736x/f0/73/f8/f073f87af289cd80d42df080d31d025d.jpg



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

No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
9	Dispenser		https://miyako.co.id/wp-content/uploads/2024/02/WD-189-H-1-1.jpg
10	TV Besar		Ruang Teleconferences 302 Gedung AA PNJ

4.3.3 Desain Aset UI

Desain UI pengguna mencakup HUD, tombol-tombol, panel-panel, dan ikon-ikon yang diperlukan. Referensi visual diambil dari internet dan juga game-game bernuansa piksel lainnya.

Tabel 4.5 Referensi Desain UI

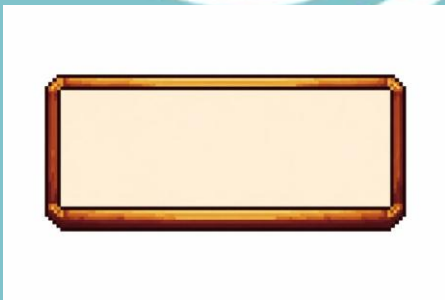
No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
1.	Tombol dan HUD		https://i.pinimg.com/736x/52/9a/3f/529a3fb887e537408523d6fd2a37e38e.jpg https://i.pinimg.com/originals/cd/89/a9/cd89a9d5cf8daac78f002df5d8f9d0d6.gif



© 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

No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
			
2	Sprite Kartu		https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMTU0NDMyLzcxNy5wbmc=/original/gkUfkZ.png
3	Dialogue Box		https://i.pinimg.com/736x/94/a0/37/94a03704ac404c8f718d65a54f4bdd8b.jpg
4	Tablet Menu		https://cdn.thewirecutter.com/wp-content/media/2025/04/BEST-TABLETS-2048px-3x2-1.jpg?auto=webp&quality=75&crop=4:3,smart&width=1024



Hak Cipta :

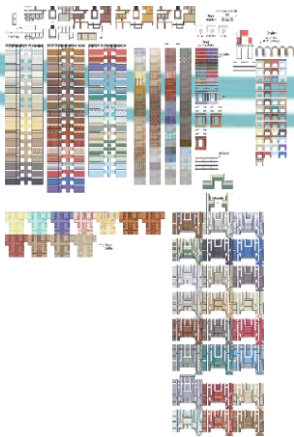
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

No	Aset yang Dibuat	Referensi Visual	Link Referensi
5	Ensiklopedi a		https://plantsvszombies.wiki.gg/images/thumb/NewAlmanac.jpeg/393px-NewAlmanac.jpeg?f731f4
6	Minigame Kartu		https://play-lh.googleusercontent.com/xa4agdWi1IWnvzzwVbtrr ujPulJ3liWt0Wi318OA4Xln9lYrOut5MpKTavZIngGuXg4uqIqKTM8ml25jLrvV4xE=w526-h296-rw

4.3.4 Aset dari Pihak Ketiga

Pada tahap *material collecting*, tidak seluruh aset visual diproduksi secara mandiri oleh penulis. Terdapat satu *pack* aset berupa *environment tileset* yang diperoleh dari pihak ketiga, yaitu *Modern Interiors* karya Limezu yang tersedia secara publik melalui platform itch.io. Penggunaan aset tersebut telah sesuai dengan ketentuan lisensi yang ditetapkan oleh pembuatnya. Daftar aset pihak ketiga yang digunakan dalam penelitian ini tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Aset dari Pihak Ketiga

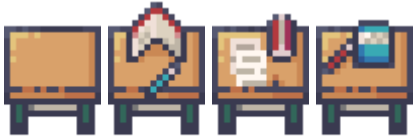
No	Fungsi Aset	Tampilan Aset	Sumber
1.	Tileset untuk tembok dan bangunan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/



© 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

No	Fungsi Aset	Tampilan Aset	Sumber
2	Meja Kecil 4 Varian		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
3	Rak Peralatan Mandi (versi ada barang, dan kosong)		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
4	Gantungan Handuk (versi ada barang, dan kosong)		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
5	Kasur Selimut kasur		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
6	Selimut kasur		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
6	Wastafel		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/



© 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

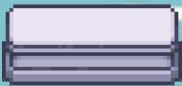
No	Fungsi Aset	Tampilan Aset	Sumber
7.	Kursi 2 Varian (Depan Belakang)		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
8.	Papan tulis		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
9	Pintu kamar mandi kosan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
10	Pintu kamar kosan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
11	Pintu kelas luar		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
12	Pintu kelas dalam		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
13	Laci dapur		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
14	Kompor dengan Panci		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
15	Bola 2 varian		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/



© 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

No	Fungsi Aset	Tampilan Aset	Sumber
16	Barang Kosan (laci)		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
17	Barang Kosan (speaker)		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
18	Pintu kamar mandi		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
19	Tanaman pot 4 varian		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
20	Meja depan kosan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
21	Tumpukan sampah 3 varian		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
22	Tumpukan baju kotor		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
23	Tumpukan kardus 4 varian		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

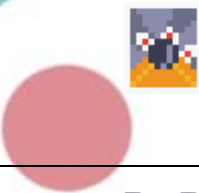
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

No	Fungsi Aset	Tampilan Aset	Sumber
24	APAR		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
25	Meja belajar 2 varian (ada barang, dan kosong)		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
26	Rak buku		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
27	Gantungan Baju		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
28	Bathub		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
29	Lukisan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
30	Mesin Kopi		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/



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

No	Fungsi Aset	Tampilan Aset	Sumber
31	Rerumputan hijau untuk kosan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
32	Papan halang		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
33	Poster		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
33	Penumpu barang		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
34	Barang belanja		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
35	Katak kecil		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
36	Guci kosan		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/
37	Papan pengumuman		Modern Interiors, Limezu https://limezu.itch.io/

4.4 Assembly

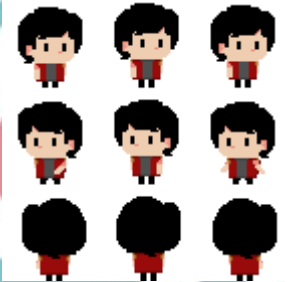
Tahap *Assembly* mencakup pembuatan dan pengumpulan menjadi satu seluruh aset buatan dan temuan yang mengikuti referensi dan daftar bahan yang diperlukan sebelum proses produksi aset dimulai. Bahan yang dibuat meliputi:



4.4.1 Hasil Pembuatan Aset Karakter

Pembuatan aset karakter dilakukan dengan *software* GraphicsGale dengan mengacu pada referensi pada tahap sebelumnya. Rincian aset yang dihasilkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Pembuatan Aset Karakter

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
1.	Karakter Utama : Anggi		Penulis
2.	Karakter Pendukung : Kania		Penulis

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



© 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
3.	Karakter Pendukung : Bapak Kos		Penulis
4.	Karakter Pendukung : Ibu Kos		Penulis
5.	Karakter Pendukung : Para NPC		Penulis



Hak Cipta :

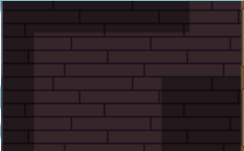
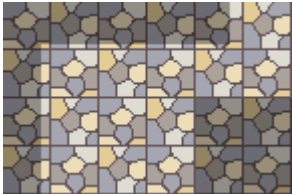
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
6	Karakter Pendukung : Kucing Oranye		Penulis

4.4.2 Hasil Pembuatan Aset *Environment*

Pembuatan aset *Environment* dilakukan dengan *software* GraphicsGale dengan mengacu pada referensi pada tahap sebelumnya. Rincian aset yang dihasilkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Pembuatan Aset *Environment*

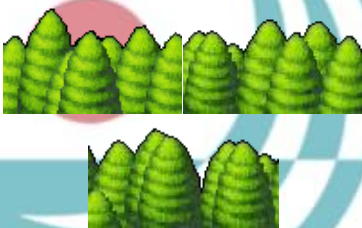
No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
1.	Tileset Rumput		Penulis
2.	Tileset Paving		Penulis
3.	Tileset Aspal		Penulis
4.	Tileset Lantai Gelap		Penulis
5	Tileset Kerikil		Penulis



© 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

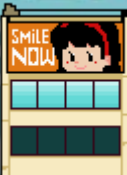
No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
6	Awan Besar (3 Variasi)		Penulis
7.	Awan Kecil (2 Variasi)		Penulis
8.	Pohon Melebar (3 Variasi)		Penulis
9.	TV Proyektor untuk Papan Tulis		Penulis
10.	Rak Sepatu		Penulis
11.	Jemuran Baju		Penulis
12.	Dispenser tanpa galon		Penulis
13.	Galon Berdiri		Penulis
14.	Galon (untuk		Penulis



© 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

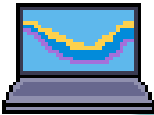
No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
	gabungan dispenser)		
15.	Kursi Panjang		Penulis
16	Kursi Kayu Panjang		Penulis
17	Gedung 1		Penulis
18	Gedung 2		Penulis
19	Gedung 3		Penulis
20	Gedung 4		Penulis
21	Gedung 5		Penulis



© 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Sumber
22	Laptop		Penulis
23	Tangga 1		Penulis
24	Tangga 2		Penulis
25	Pembatas		Penulis
26	Keset		Penulis
27	Handphone		Penulis
28	Wastafel dapur kosan		Penulis
29	Pisau dapur		Penulis
30	Masakan		Penulis

4.4.3 Hasil Pembuatan Aset UI

Pembuatan aset UI dilakukan dengan *software* GraphicsGale dengan mengacu pada referensi pada tahap sebelumnya. Rincian aset yang dihasilkan disajikan pada tabel berikut.



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

Tabel 4.9 Hasil Pembuatan Aset UI

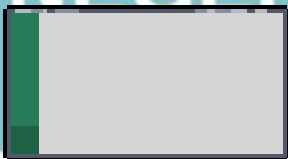
No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Keterangan	Sumber
1.	Tombol “Continue”		Font System (GraphicsGale) 3 State (Idle, Hover, Pressed)	Penulis
2.	Tombol “Ensiklopedia”		Font System (GraphicsGale) 3 State (Idle, Hover, Pressed)	Penulis
3.	Tombol “Settings”		Font System (GraphicsGale) 3 State (Idle, Hover, Pressed)	Penulis
4.	Tombol “Exit”		Font System (GraphicsGale) 3 State (Idle, Hover, Pressed)	Penulis
5	Dialogue Box		Resolusi 192x84px	Penulis
6	Dialogue Choice Box (Idle, Hover)		Resolusi 112x18px	Penulis
7.	Close Dialogue Button (Idle, Pressed)		Resolusi 68x68px	Penulis
8.	Clipboard HUD		Resolusi 160x90 px	Penulis



© 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Keterangan	Sumber
9	Ikon Energi		Ikon untuk 4 variabel	Penulis
10	Ikon Kesehatan		Ikon untuk 4 variabel	Penulis
11	Ikon Keuangan		Ikon untuk 4 variabel	Penulis
12	Ikon Sosial		Ikon untuk 4 variabel	Penulis
13	Tombol "Kembali"		Tombol yang digunakan untuk Kembali ke menu sebelumnya	Penulis
14	UI IPAD		Background untuk UI IPAD	Penulis
15	Ikon Tombol <i>Profile</i> untuk IPAD		Tombol untuk pindah ke menu <i>Profile</i> pada IPAD	Penulis
16	Ikon Tombol Buku untuk IPAD		Tombol untuk pindah ke menu Ensiklopedia pada IPAD	Penulis



© 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Keterangan	Sumber
17	Ikon Tombol Gir untuk IPAD		Tombol untuk pindah ke menu <i>Settings</i> pada IPAD	Penulis
18	Ikon Tombol "Play" untuk IPAD		Tombol untuk melanjutkan permainan	Penulis
19	Ikon Tombol "Home" untuk IPAD		Tombol untuk kembali ke homepage	Penulis
20	Back Panel untuk Quest Box		Tempat untuk meletakkan Mission Panel	Penulis
21	Mission Panel untuk Quest Box		Tempat untuk meletakkan teks misi	Penulis
22	Frame foto untuk player image		Tempat untuk menampilkan portrait NPC	Penulis
23	Status Bar		Bar untuk 4 variabel	Penulis
24	Knob Bar		Penanda untuk Bar 4 variabel	Penulis
25	Titel Game		Judul dari Game	Penulis



© 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Keterangan	Sumber
26	Kotak Nama		Tempat nama pemain/NPC pada <i>dialogue box</i>	Penulis
27	Tombol pause		Tombol pause untuk ke menu IPAD	Penulis
28	Animated <i>dialogue box</i>		<i>Sprite</i> untuk di ujung bawah <i>dialogue box</i>	Penulis
29	Kartu untuk Act 1		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
30	Kartu untuk Consequences Act 1-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
31	Kartu untuk Consequences Act 1-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
32	Kartu untuk Act 2		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
33	Kartu untuk Consequences Act 2-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
34	Kartu untuk Consequences Act 2-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
35	Kartu untuk Act 3		Kartu untuk minigame kartu	Penulis



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

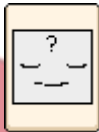
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Keterangan	Sumber
36	Kartu untuk Consequences Act 3-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
37	Kartu untuk Consequences Act 3-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
38	Kartu untuk Act 4		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
39	Kartu untuk Consequences Act 4-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
40	Kartu untuk Consequences Act 4-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
41	Kartu untuk Act 5		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
42	Kartu untuk Consequences Act 5-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
43	Kartu untuk Consequences Act 5-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
44	Kartu untuk Act 6		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
45	Kartu untuk Consequences Act 6-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis



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

No	Aset yang Dibuat	Hasil Visual	Keterangan	Sumber
46	Kartu untuk Consequences Act 6-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
47	Kartu untuk Act 7		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
48	Kartu untuk Consequences Act 7-A		Kartu untuk minigame kartu	Penulis
49	Kartu untuk Consequences Act 7-B		Kartu untuk minigame kartu	Penulis

4.5 Testing

Tahap *Testing* ini terdiri dari *alpha testing* dan *beta testing*

4.5.1 Alpha Testing

Alpha Testing dilakukan secara internal oleh penulis selaku desainer aset dengan tujuan memastikan seluruh aset 2D dan UI telah memenuhi standar visual dan teknis sebelum diserahkan kepada programmer. Pengujian ini berfokus pada aspek visual dan kesesuaian teknis aset, bukan pada fungsionalitas program. Proses pengujian dilakukan menggunakan software GraphicsGale dan Unity untuk melihat apakah aset dapat tampil sesuai rancangan, memiliki ukuran yang sesuai, tidak mengalami kerusakan visual, serta dapat digunakan dalam alur permainan.. Resolusi aset menggunakan sistem kelipatan 48 piksel, seperti 16×16, 48×48, hingga 48×96 piksel, disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing elemen dalam game. Pengujian ini penting karena aset yang sudah terlihat baik pada software pembuatan belum tentu langsung tampil sempurna ketika diimplementasikan ke dalam Unity. Berikut tabel yang menunjukkan aspek apa saja yang diuji pada tahap *alpha testing* :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer – 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

Tabel 4.10 Pengujian *Alpha Testing*

No	Aset yang Diuji	Aspek pengujian	Hasil yang diharapkan
1.	Karakter 2D	Bentuk, warna, proporsi dari tampilan	Karakter berbentuk sesuai dengan gaya visual, dan tidak mengalami kerusakan visual
2.	<i>Environment</i> 2D	Skala, posisi, dan penempatan dalam ruangan	<i>Environment</i> terlihat perbedaannya antara satu dan yang lain, mudah dipahami, dan terbaca ruang nya.
3	UI 2D	Resolusi, ukuran, keterbacaan, ikon	UI tampil jelas, proporsional, dan mudah digunakan

4.5.2 Validasi Kelayakan oleh Ahli Media

Validasi kelayakan dilakukan oleh ahli media, menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kelayakan aset 2D dan UI dari sisi visual sebagai game pengenalan *coping mechanism*.

Adapun prosedur pengujian terhadap ahli media dilakukan sebagai berikut :

1. Ahli media mencoba game melalui kanal itch.io milik penulis.
2. Setelah mencoba game, ahli diminta untuk mengisi kuesioner yang disediakan melalui Google Form.

Pertanyaan kuesioner penilaian validasi kelayakan oleh ahli media terhadap aset 2D dan UI yang dibuat dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut :

Tabel 4.11 Daftar Pertanyaan Validasi Kelayakan oleh Ahli Media

No.	Pertanyaan
1.	<i>Sprite</i> karakter dengan gaya 2D Pixel Art sudah sesuai untuk kebutuhan game ini
2.	Animasi karakter terlihat jelas



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

3.	Apakah sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukkan ekspresi yang jelas?
4.	Objek interaktif dalam game mudah dikenali pemain
5.	Warna, ikon, tombol dan panel antarmuka pengguna sudah nyaman untuk dilihat
6.	Panel dialog sudah mudah dibaca dan tidak mengganggu tampilan visual secara keseluruhan
7.	Ikon dan tampilan status bar keempat variabel (sosial, keuangan, energi, kesehatan) sudah mudah dipahami maknanya
8.	Tampilan UI dalam game mudah dipahami oleh pemain
9.	Keseluruhan elemen UI sudah konsisten dengan gaya pixel art yang digunakan pada karakter dan background
10.	Berdasarkan penilaian menyeluruh, Aset 2D untuk game "It's Okay I Guess" ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan coping mechanism.
11.	Menurut Anda, bagian visual atau tampilan media apa yang masih perlu diperbaiki?
12.	Apakah UI dalam game sudah membantu pemain memahami instruksi, materi, dan tujuan permainan? Jelaskan alasannya.
13.	Apakah grafik dari aset yang ditampilkan mendukung penyampaian informasi terkait coping mechanism? Apakah ada saran bagian mana yang perlu perbaikan?
14.	Berikan saran atau masukan untuk meningkatkan kualitas media game dari sisi tampilan visual, UI, animasi, dan kenyamanan penggunaan.

4.5.3 Beta Testing Mahasiswa PNJ

Beta Testing dilakukan ke mahasiswa PNJ, menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kelayakan aset 2D dan UI dari sisi visual sebagai game pengenalan *coping mechanism*.

Adapun prosedur pengujian terhadap mahasiswa PNJ sebagai berikut :

1. Mahasiswa akan memainkan game melalui kanal itch.io milik penulis.
2. Setelah mencoba game, mahasiswa diminta untuk mengisi kuesioner yang disediakan melalui Google Form.

Pertanyaan kuesioner penilaian *beta testing* mahasiswa terhadap aset 2D dan UI yang dibuat dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut :

Tabel 4.12 Daftar Pertanyaan *Beta Testing* Mahasiswa PNJ

No.	Pertanyaan
1.	Karakter dalam game membuat game ini menarik untuk dimainkan
2.	Karakter dan aset dalam game terlihat konnsisten satu sama lain



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

3.	Sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukkan ekspresi yang jelas dan menarik
4.	Warna yang digunakan dalam game terasa sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan bermain
5.	Tombol dan menu dalam game mudah ditemukan dan dipahami fungsinya
6.	Teks dalam game mudah dibaca
7.	Secara keseluruhan, game ini nyaman dimainkan dari sisi tampilannya.

4.5.4 Data Hasil Pengujian

4.5.4.1 Hasil Alpha Testing

Tabel 4.13 Hasil Alpha Testing

No	Aset yang Diuji	Aspek pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Karakter 2D	Bentuk, warna, proporsi dari tampilan	Karakter berbentuk sesuai dengan gaya visual, dan tidak mengalami kerusakan visual	Sesuai
2.	Environment 2D	Skala, posisi, dan penempatan dalam ruangan	Environment terlihat perbedaannya antara satu dan yang lain, mudah dipahami, dan terbaca ruang nya.	Sesuai
3	UI 2D	Resolusi, ukuran, keterbacaan, ikon	UI tampil jelas, proporsional, dan mudah digunakan	Sesuai

Berdasarkan tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa aset 2D dan UI yang dikembangkan telah memenuhi fungsi dasar sebagai komponen visual game.

4.5.4.2 Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Media

Validasi kelayakan aset dilakukan oleh pihak eksternal yang terdiri dari ahli media Anatur Pradipta yang berpengalaman di bidang ilustrasi, Setelah hasil kuesioner dari validasi kelayakan dikumpulkan, data jawaban responden dihitung menggunakan skala Likert 4 poin. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus untuk mengetahui persentase kelayakan aset visual yang dikembangkan.



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

$$\text{Persentase Kelayakan \%} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah skor persen dari kuesioner dikumpulkan, digunakan tabel interval kelayakan seperti pada tabel 4.14

Tabel 4.14 Interval Kriteria Kelayakan

No	Persentase	Kategori Kelayakan
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

Terdapat 1 responden yang menjawab kuesioner untuk *beta testing* ahli media ini.

Skor maksimal yang bisa diperoleh = 1 x 4 = 4

Hasil pengujian kepada ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Hasil Validasi Kelayakan oleh Ahli Media

No	Pertanyaan				
1.	Sprite karakter dengan gaya 2D Pixel Art sudah sesuai untuk kebutuhan game ini				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	0
	Skor Total	3			
	Persentase (%)	75% (Layak)			
2.	Animasi karakter terlihat jelas				
	Jawaban	1	2	3	4



© 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

	Jumlah Responden	0	0	0	1
	Nilai	0	0	0	4
	Skor Total	4			
	Persentase (%)	100% (Sangat Layak)			
3.	Sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukkan ekspresi yang jelas				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	0	1
	Nilai	0	0	0	4
	Skor Total	4			
	Persentase (%)	100% (Sangat Layak)			
4.	Objek interaktif dalam game mudah dikenali pemain				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	
	Skor Total	3			
	Persentase (%)	75% (Layak)			
5.	Warna, ikon, tombol dan panel antarmuka pengguna sudah nyaman untuk dilihat				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	0
	Skor Total	3			



© 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

	Persentase (%)	75% (Layak)			
6.	Panel dialog sudah mudah dibaca dan tidak mengganggu tampilan visual secara keseluruhan				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	1	0	0
	Nilai	0	2	0	0
	Skor Total	2			
	Persentase (%)	50% (Cukup Layak)			
7.	Ikon dan tampilan status bar keempat variabel (sosial, keuangan, energi, kesehatan) sudah mudah dipahami maknanya				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	0
	Skor Total	3			
	Persentase (%)	75% (Layak)			
8.	Tampilan UI dalam game mudah dipahami oleh pemain				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	0
	Skor Total	3			
	Persentase (%)	75% (Layak)			
9.	Keseluruhan elemen UI sudah konsisten dengan gaya pixel art yang digunakan pada karakter dan background				



© 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

	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	0
	Skor Total	3			
	Persentase (%)	75% (Layak)			
10	Berdasarkan penilaian menyeluruh, Aset 2D untuk game "It's Okay I Guess" ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan coping mechanism.				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	1	0
	Nilai	0	0	3	0
	Skor Total	3			
	Persentase (%)	75% (Layak)			

1. Pernyataan "Sprite karakter dengan gaya 2D Pixel Art sudah sesuai untuk kebutuhan game ini" mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa sprite karakter yang digunakan layak untuk kebutuhan game ini.
2. Pernyataan "Animasi karakter terlihat jelas" mendapatkan 1 sangat setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ahli menilai animasi dari aset karakter sangat layak dan terlihat dengan jelas saat permainan sedang berlangsung.
3. Pernyataan "Sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukkan ekspresi yang jelas" mendapatkan 1 sangat setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa



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

ahli menilai setiap *portrait* dari karakternya sangat layak dan menunjukkan ekspresi yang terlihat dan jelas.

4. Pernyataan “Objek interaktif dalam game mudah dikenali pemain” mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa objek-objek interaktif dalam game mendapat nilai layak dan mudah dikenali oleh pemain.

5. Pernyataan “Warna, ikon, tombol dan panel antarmuka pengguna sudah nyaman untuk dilihat” mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan warna, ikon, tombol, dan panel antarmuka layak dan nyaman untuk dilihat”

6. Pernyataan “Panel dialog sudah mudah dibaca dan tidak mengganggu tampilan visual secara keseluruhan” mendapatkan 1 tidak setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa panel dialog cukup layak untuk pembacaan visual secara menyeluruh.

7. Pernyataan “Ikon dan tampilan status bar keempat variabel (sosial, keuangan, energi, kesehatan) sudah mudah dipahami maknanya.” mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ikon dan tampilan dari status bar 4 variabel sudah mudah untuk dipahami maknanya.

8. Pernyataan “Tampilan UI dalam game mudah dipahami oleh pemain.” mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan UI sudah mudah untuk dipahami.

9. Pernyataan “Keseluruhan elemen UI sudah konsisten dengan gaya *pixel art* yang digunakan pada karakter dan background.” mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa elemen UI sudah konsisten dengan gaya *pixel art* dan layak untuk digunakan.

10. Pernyataan “Berdasarkan penilaian menyeluruh, Aset 2D untuk game "It's Okay I Guess" ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan *coping mechanism*.” mendapatkan 1 setuju. Berdasarkan penilaian yang ada, maka



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

pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan Aset 2D dan UI layak untuk digunakan dalam game “It’s Okay I Guess” sebagai media pengenalan *coping mechanism*.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi kelayakan oleh ahli media, diperoleh total skor sebesar 31 dari skor maksimal 40. Dengan demikian, persentase kelayakan media secara keseluruhan adalah 77,5%, artinya aset 2D dan UI masuk dalam kategori ”layak” untuk digunakan.

Namun, terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media untuk membantu perkembangan aset 2D dan UI ke depannya. Masukan dan saran yang diberikan sebagai berikut :

Bagian teks dari *dialogue box* tulisannya terlalu kecil sehingga ada ruang kosong di *dialogue box*. Disesuaikan saja, antara boxnya diperkecil atau textnya diperbesar agar mudah dibaca

4.5.4.3 Hasil Beta Testing Mahasiswa

Setelah hasil kuesioner dari *beta testing* dikumpulkan, data jawaban responden dihitung menggunakan skala Likert 4 poin. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus untuk mengetahui persentase kelayakan aset visual yang dikembangkan.

$$\text{Persentase Kelayakan \%} = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah skor persen dari kuesioner dikumpulkan, digunakan tabel interval kelayakan seperti pada tabel 4.16

Tabel 4.16 Interval Kriteria Kelayakan

No	Persentase	Kategori Kelayakan
1	81-100%	Sangat Layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	21-40%	Tidak Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

Terdapat 35 responden yang menjawab kuesioner untuk *beta testing* ini.



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

Skor maksimal yang bisa diperoleh = $35 \times 4 = 140$

Hasil pengujian kepada mahasiswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.17 Hasil *Beta Testing* Mahasiswa

No	Pertanyaan				
1.	Karakter dalam game membuat game ini menarik untuk dimainkan				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	21	14
	Nilai	0	0	63	56
	Skor Total	119			
	Persentase (%)	85% (Sangat Layak)			
2.	Karakter dan aset dalam game terlihat konsisten satu sama lain				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	13	22
	Nilai	0	0	39	88
	Skor Total	127			
	Persentase (%)	90,7% (Sangat Layak)			
3.	Sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukkan ekspresi yang jelas dan menarik				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	14	21
	Nilai	0	0	42	84
	Skor Total	126			
	Persentase (%)	90% (Sangat Layak)			



© 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

4.	Warna yang digunakan dalam game terasa sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan bermain				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	1	11	23
	Nilai	0	2	33	92
	Skor Total	127			
	Persentase (%)	90,7% (Sangat Layak)			
5.	Tombol dan menu dalam game mudah ditemukan dan dipahami fungsinya				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	12	23
	Nilai	0	0	36	92
	Skor Total	128			
	Persentase (%)	91,4% (Sangat Layak)			
6.	Teks dalam game mudah dibaca				
	Jawaban	1	2	3	4
	Jumlah Responden	0	0	8	27
	Nilai	0	0	24	109
	Skor Total	133			
	Persentase (%)	95% (Sangat Layak)			
7.	Secara keseluruhan, game ini nyaman dimainkan dari sisi tampilannya.				
	Jawaban	1	2	3	4



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

Jumlah Responden	0	0	11	24
Nilai	0	0	33	96
Skor Total	129			
Persentase (%)	92,1% (Sangat Layak)			

1. Pernyataan “Karakter dalam game membuat game ini menarik untuk dimainkan” mendapatkan 21 setuju, dan 14 sangat setuju. Total responden berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 85%.
2. Pernyataan “Karakter dan aset dalam game terlihat konnsisten satu sama lain” mendapatkan 13 setuju, dan 22 sangat setuju. Total responden berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 90,7%.
3. Pernyataan “Sprite portrait dari setiap karakter terlihat menunjukkan ekspresi yang jelas dan menarik” mendapatkan 14 setuju, dan 21 sangat setuju. Total responden berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 90%.
4. Pernyataan “Warna yang digunakan dalam game terasa sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan bermain” mendapatkan 1 tidak setuju ,11 setuju, dan 23 sangat setuju. Total responden berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 90.7%.
5. Pernyataan “Tombol dan menu dalam game mudah ditemukan dan dipahami fungsinya” mendapatkan 12 setuju, dan 23 sangat setuju. Total responden berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 91,4%.
6. Pernyataan “Teks dalam game mudah dibaca” mendapatkan 8 setuju, dan 27 sangat setuju. Total responden berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 95%.
7. Pernyataan “Secara keseluruhan, game ini nyaman dimainkan dari sisi tampilannya.” mendapatkan 11 setuju, dan 24 sangat setuju. Total responden



© 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

berjumlah 35 responden. Berdasarkan penilaian yang ada, maka pernyataan ini mendapatkan persentase sebesar 92,1%.

Berdasarkan keseluruhan hasil beta testing terhadap mahasiswa, diperoleh total skor sebesar 889 dari skor maksimal 980. Dengan demikian, persentase kelayakan media secara keseluruhan adalah 90,7% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

4.6 Distribution

Hasil Aset 2D dan UI dalam format .png telah diserahkan secara bertahap kepada rekan penulis untuk diintegrasikan ke dalam game “It’s Okay I Guess” di *game engine* Unity.





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 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 aset 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 mengumukan 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

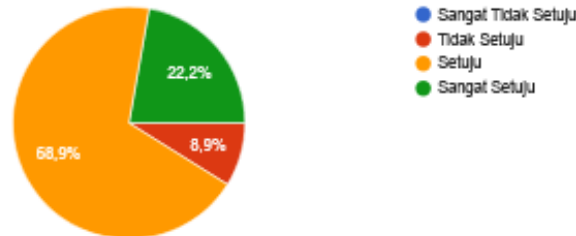
LAMPIRAN 1 : Kuesioner Awal Penelitian

Analisis Pengalaman Manajemen Stres dan Kebutuhan Media Pembelajaran Baru

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

[Salin diagram](#)

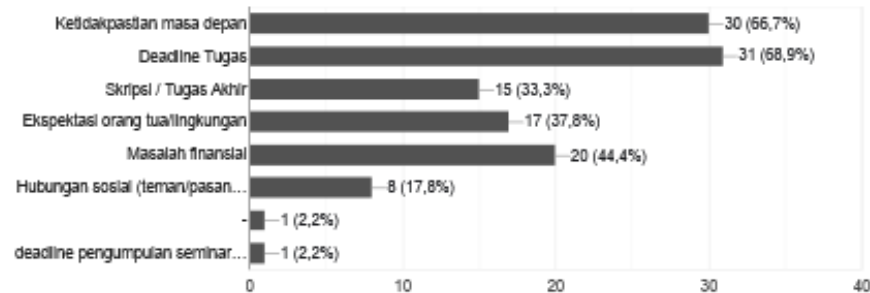
45 jawaban



Apa pemicu utama stres yang sering kamu alami?

[Salin diagram](#)

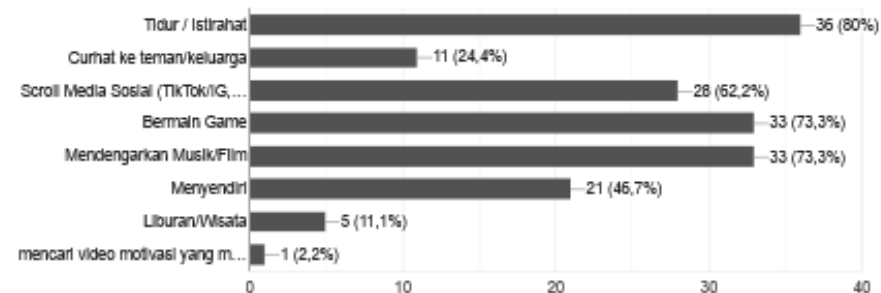
45 jawaban



Apa yang biasanya kamu lakukan untuk mengatasi stres?

[Salin diagram](#)

45 jawaban





Hak Cipta :

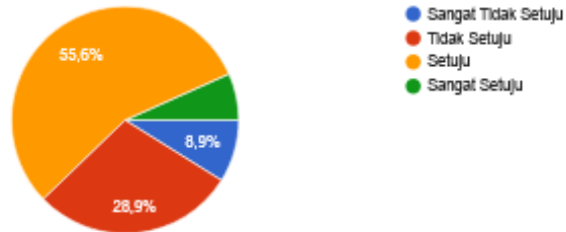
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 :

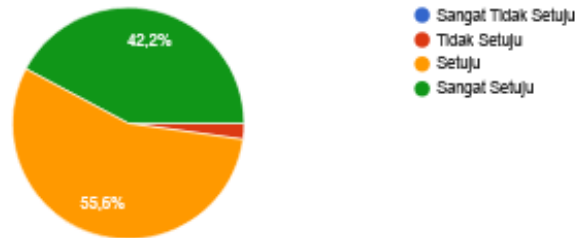
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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?

[Salin diagram](#)

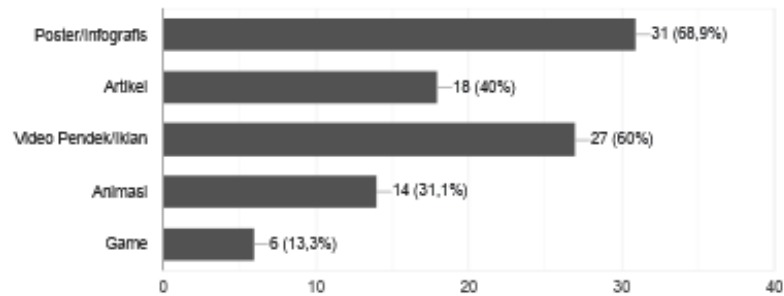
45 jawaban



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

[Salin diagram](#)

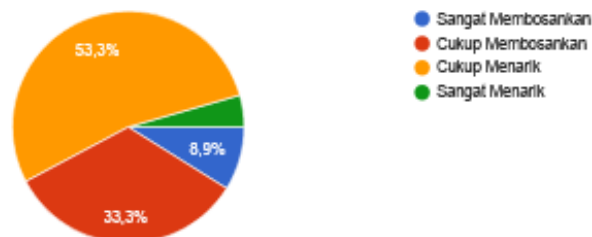
45 jawaban



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

[Salin diagram](#)

45 jawaban





Hak Cipta :

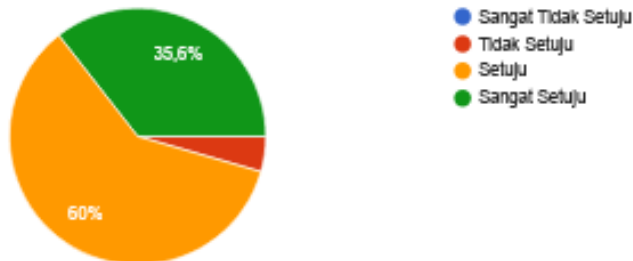
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

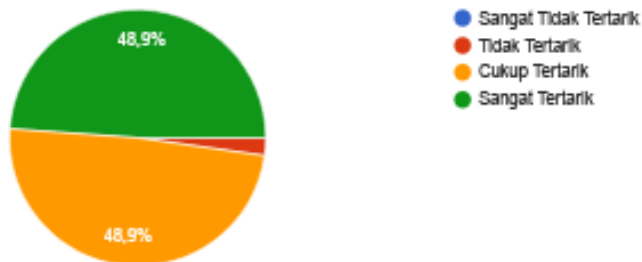
45 jawaban



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

Salin diagram

45 jawaban





Hak Cipta :

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

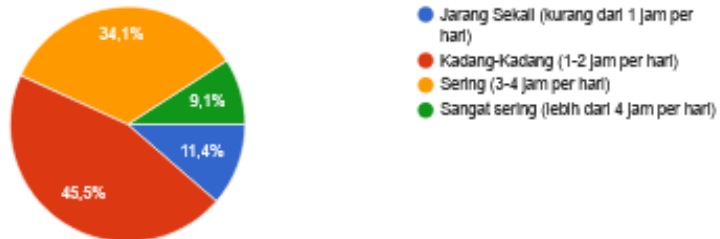
(Lanjutan)

Analisis Pengalaman Mahasiswa dengan Media Game

Seberapa sering kamu bermain game?

44 jawaban

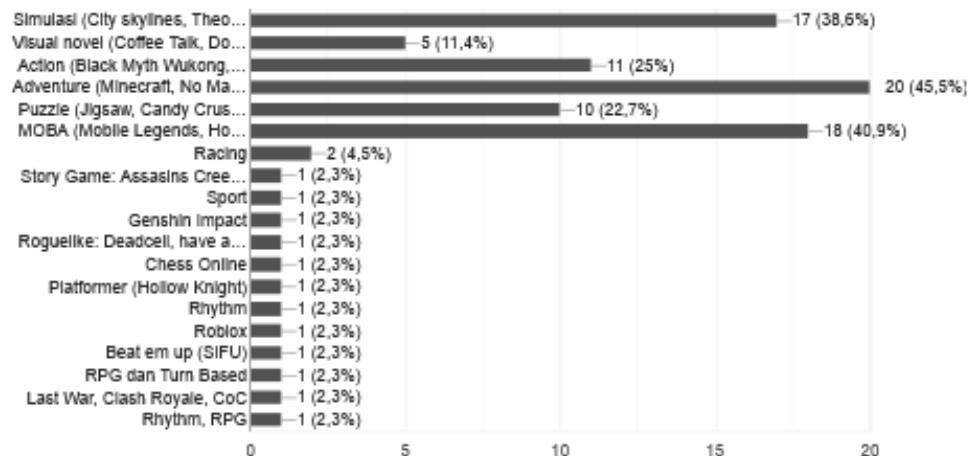
[Salin diagram](#)



Genre/Jenis game apa yang sering kamu mainkan

44 jawaban

[Salin diagram](#)





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

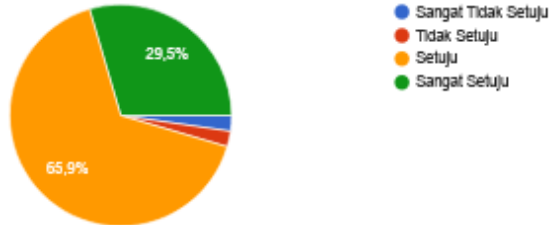
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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)

Menurut anda apakah media game dapat menjadi sarana yang efektif untuk menenangkan pikiran dan/atau mempelajari hal baru (*dengan genre yang sesuai*)

[Salin diagram](#)

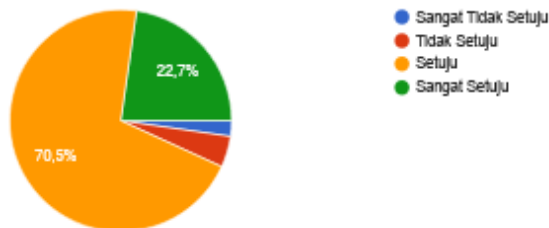
44 jawaban



Apakah kamu setuju jika Video Game digunakan sebagai media edukasi dan relaksasi mental?

[Salin diagram](#)

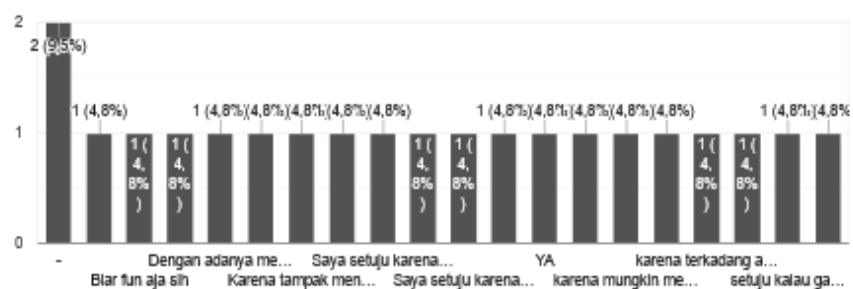
44 jawaban



Alasan kamu setuju Video Game dapat dijadikan sebagai media edukasi mental (Opsional)

[Salin diagram](#)

21 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

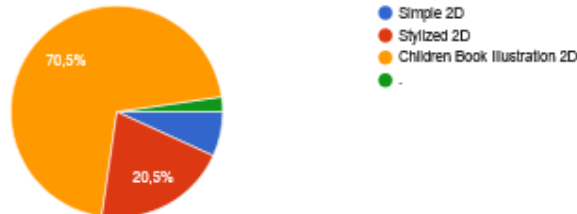
(Lanjutan)

Analisis perancangan Aset Visual & UI

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

[Salin diagram](#)

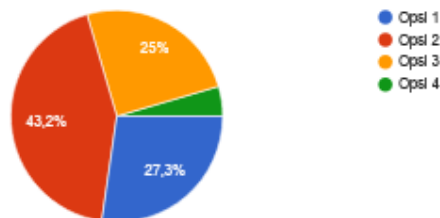
44 jawaban



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

[Salin diagram](#)

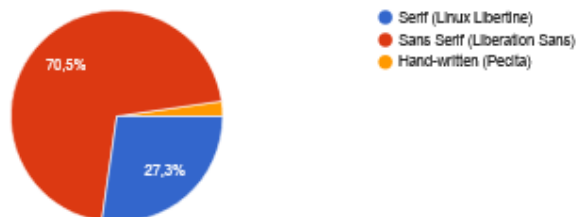
44 jawaban



Font mana yang menurutmu lebih mudah terbaca untuk memuat informasi?

[Salin diagram](#)

44 jawaban





Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

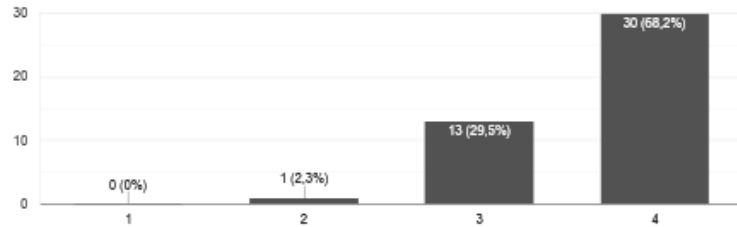
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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](#)

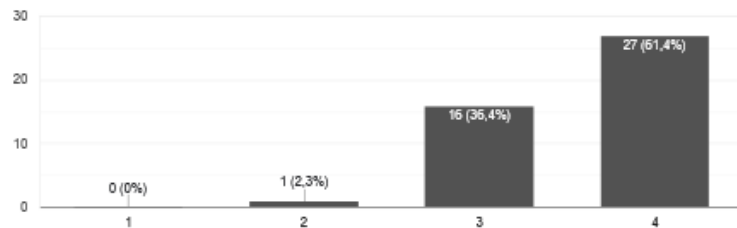
44 jawaban



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

[Salin diagram](#)

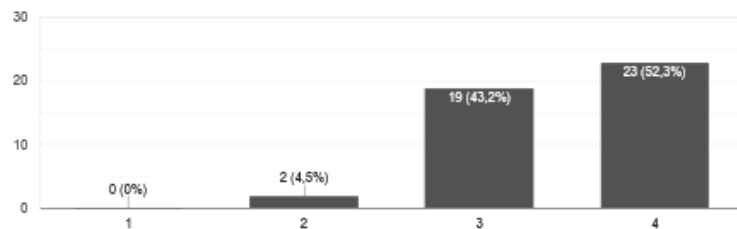
44 jawaban



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 mengumukan 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 :

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 :

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 :

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 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)

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. Daengsan

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

N o	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

N o	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 menyatkan	☐	☐	☐	☒	☐
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

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

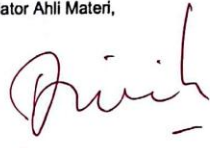
(Lanjutan)

- ☐ 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

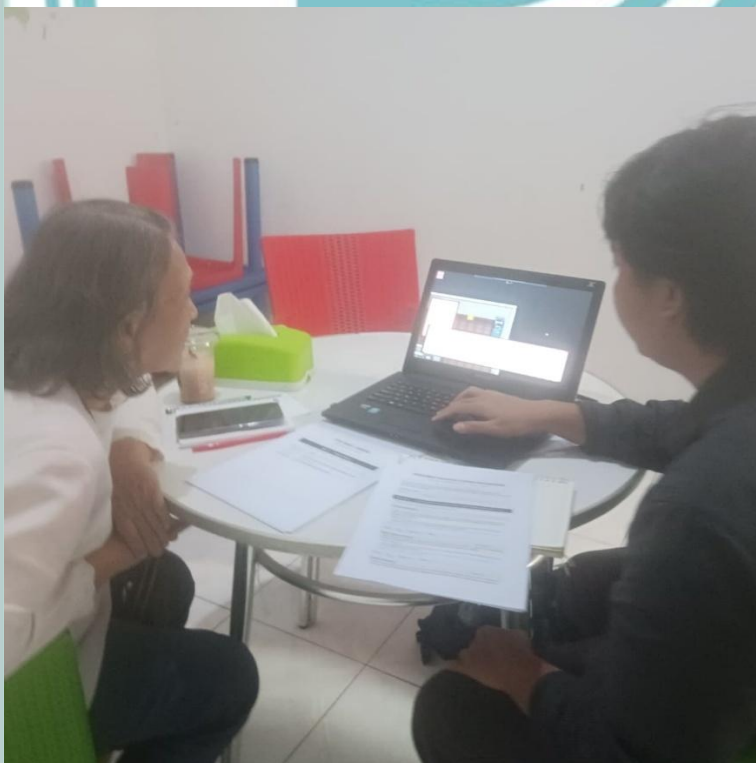




© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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

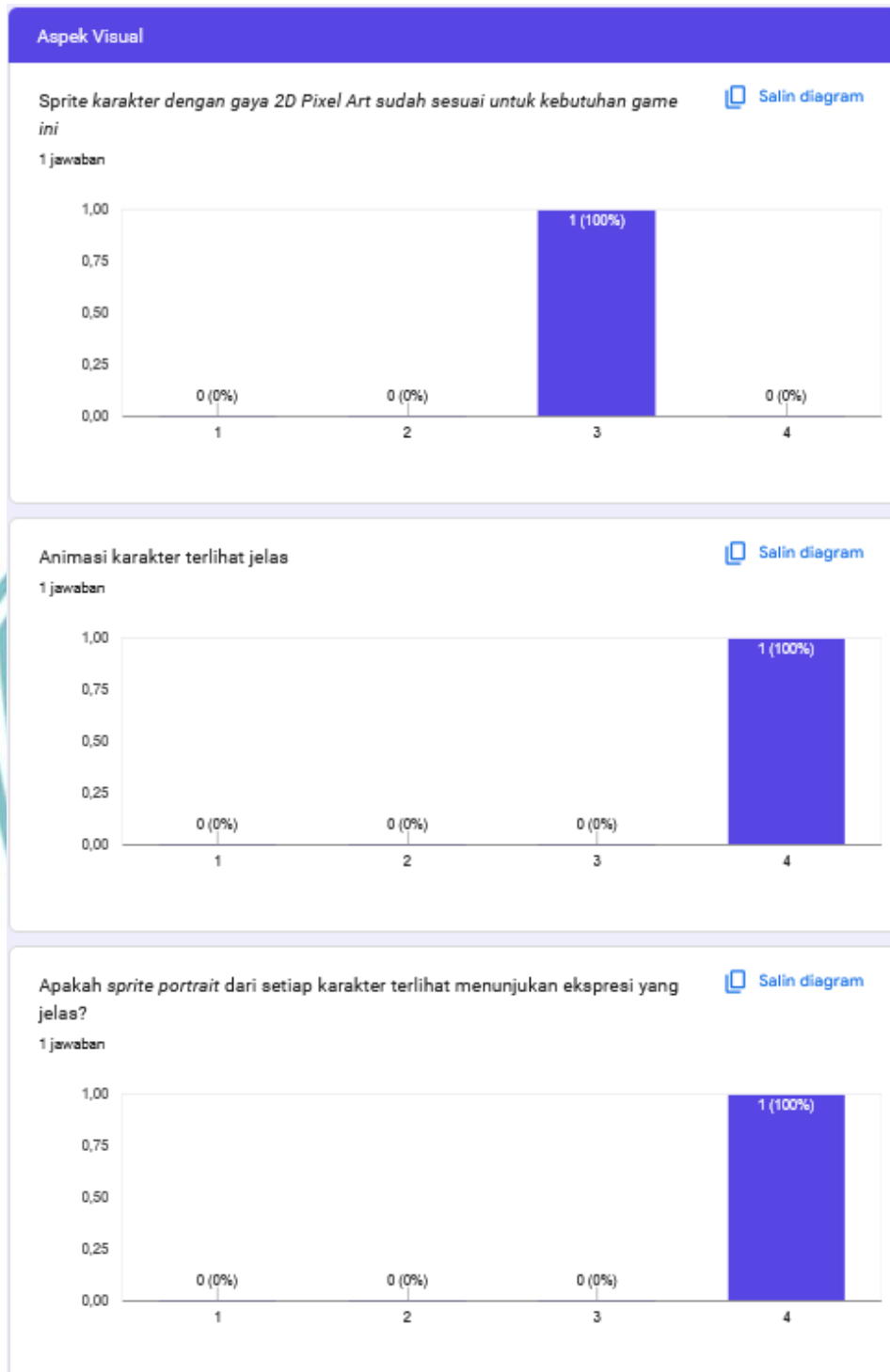
Dra. Dini P. Daengsari, M.Si., Psikolog



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 :

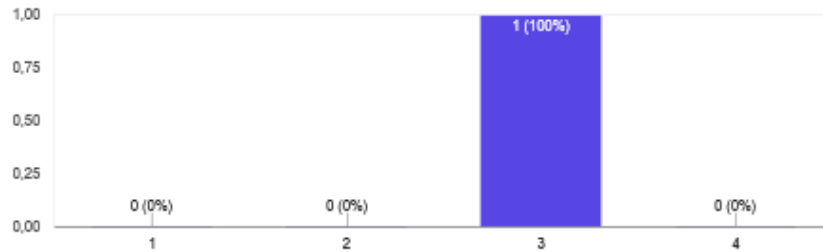
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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)

Objek interaktif dalam game mudah dikenali pemain

[Salin diagram](#)

1 jawaban

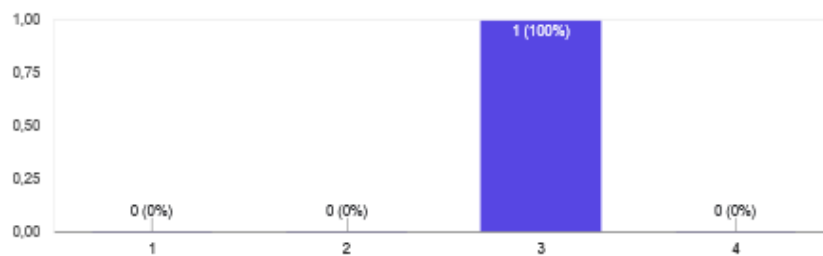


Aspek UI

Warna, ikon, tombol dan panel antarmuka pengguna sudah nyaman untuk dilihat

[Salin diagram](#)

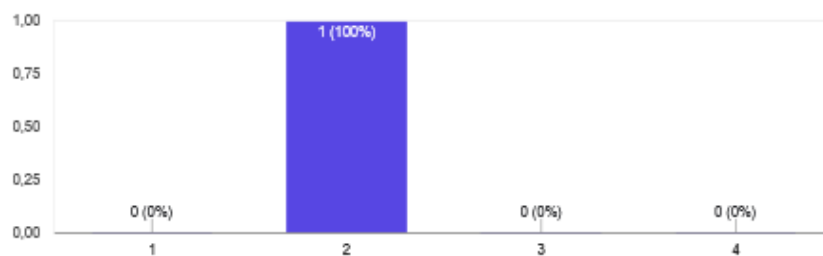
1 jawaban



Panel dialog sudah mudah dibaca dan tidak mengganggu tampilan visual secara keseluruhan

[Salin diagram](#)

1 jawaban



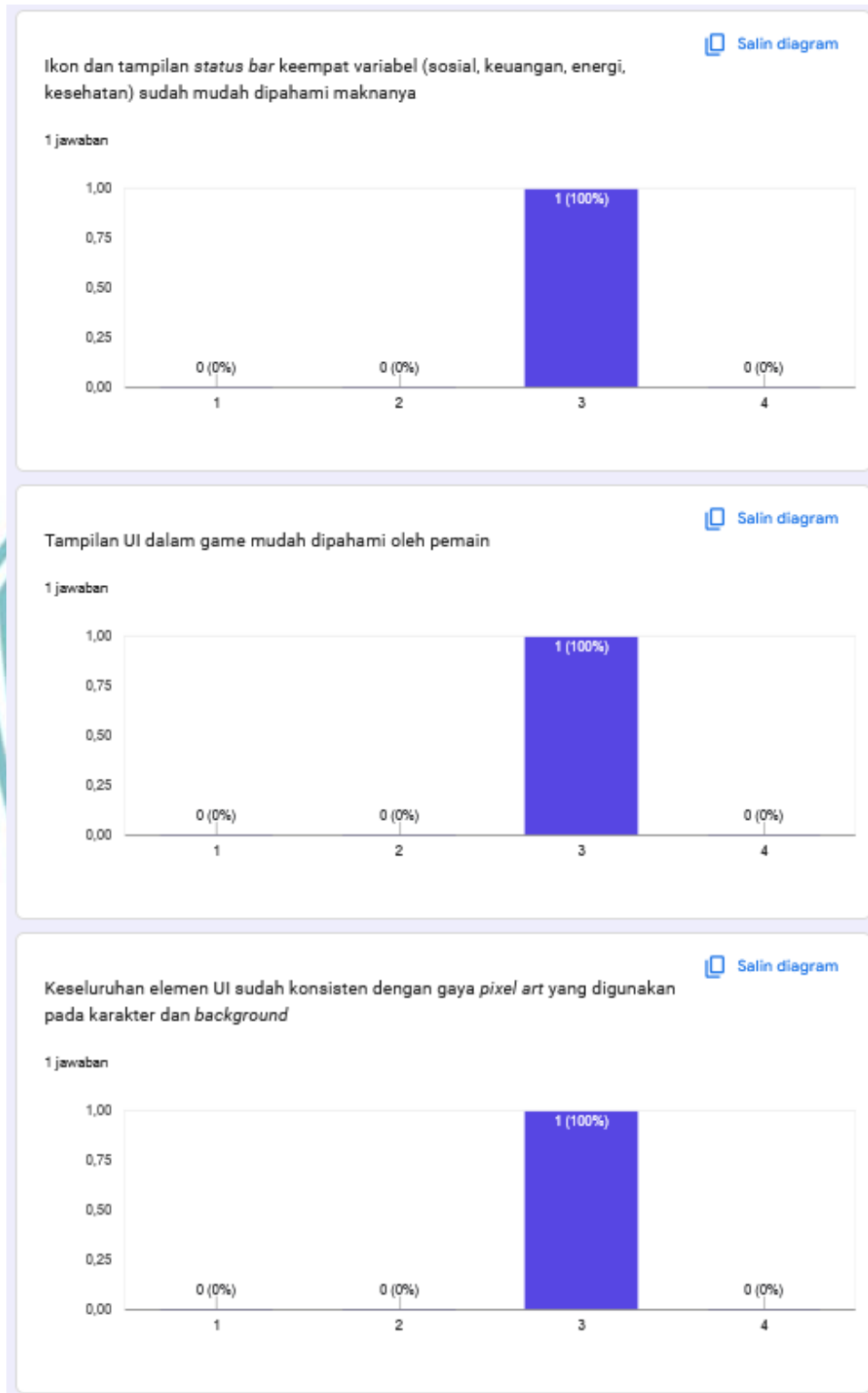


Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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)





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

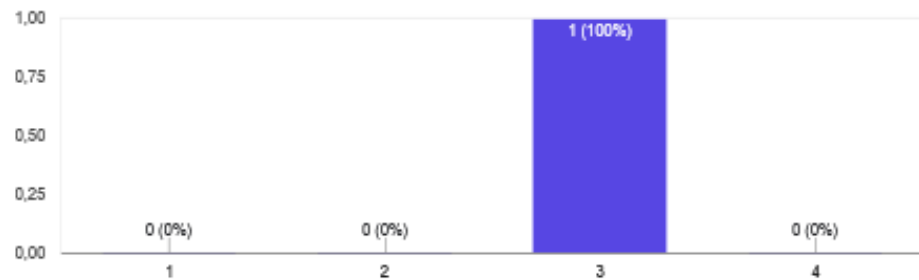
(Lanjutan)

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 Deputi 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 Ratjzi 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 : Boleeh, 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.

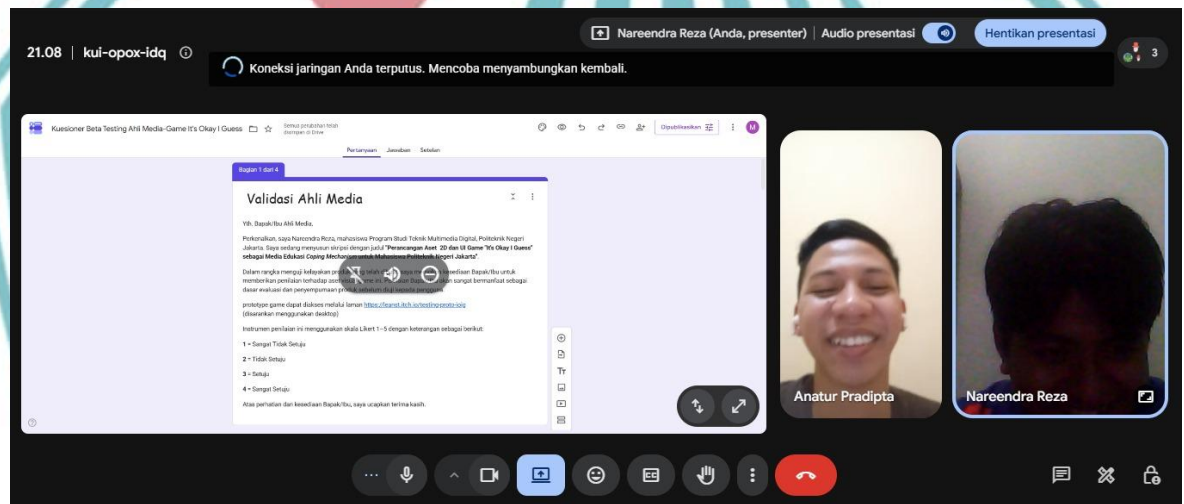
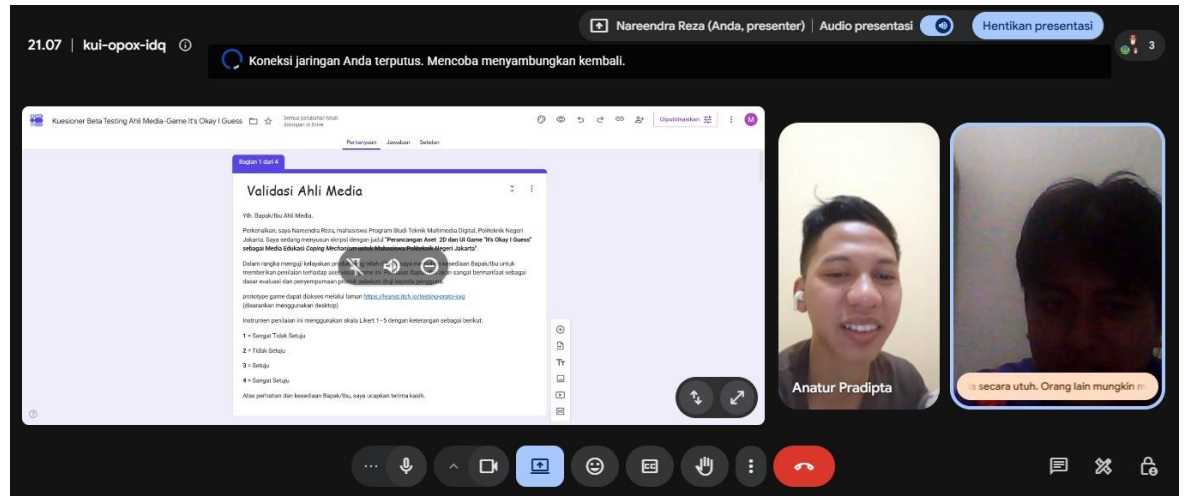


Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

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 9 : Dokumentasi Validasi Ahli Media

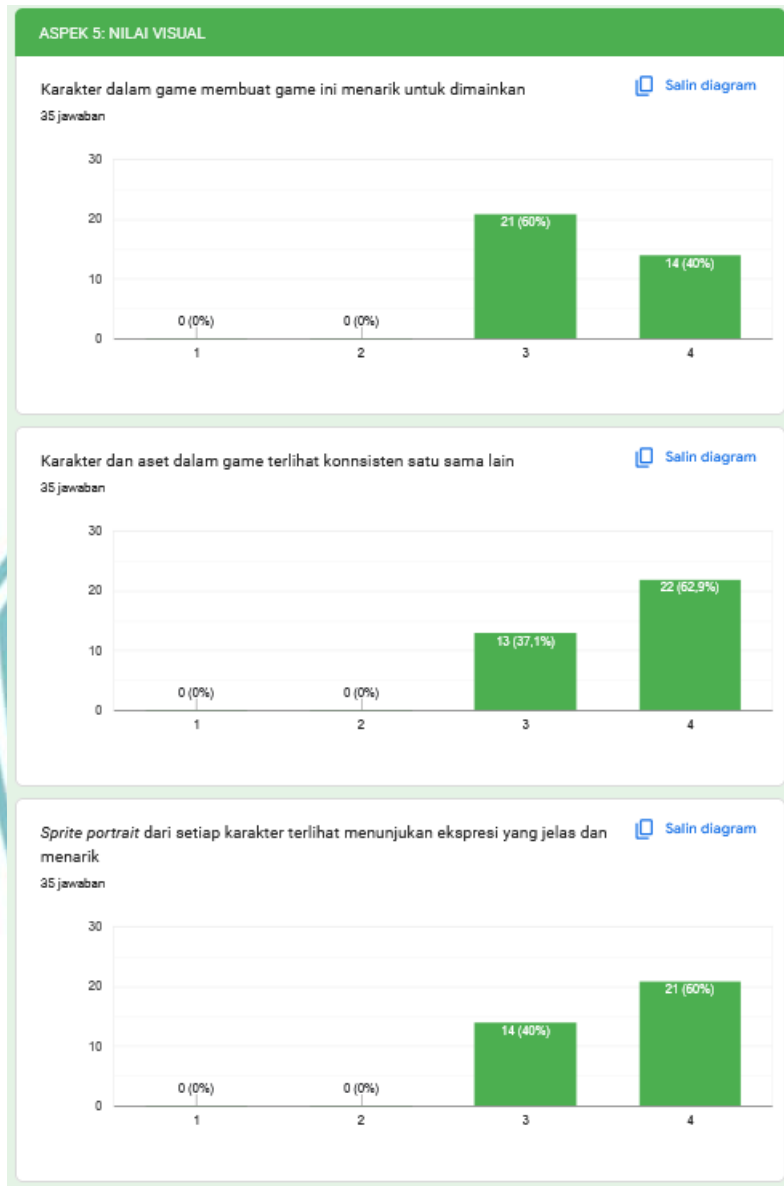




Hak Cipta :

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 :

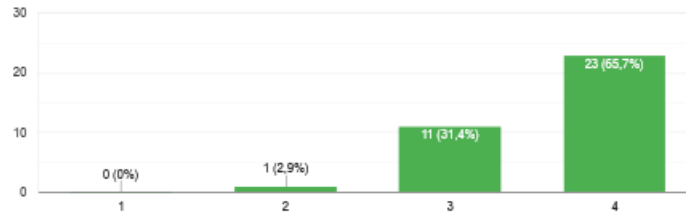
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

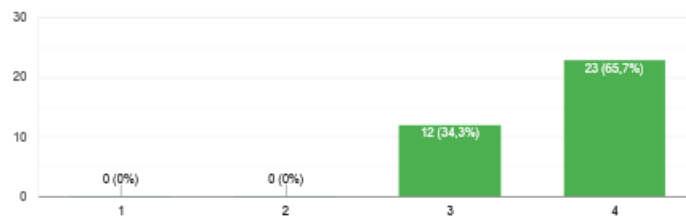
35 jawaban



Tombol dan menu dalam game mudah ditemukan dan dipahami fungsinya

Salin diagram

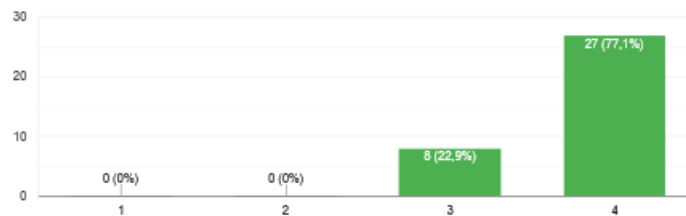
35 jawaban



Teks dalam game mudah dibaca

Salin diagram

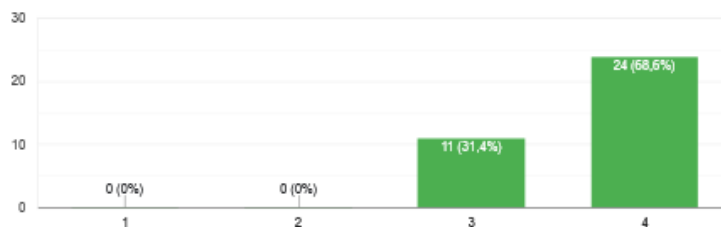
35 jawaban



Secara keseluruhan, game ini nyaman dimainkan dari sisi tampilannya.

Salin diagram

35 jawaban





© 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 11 : Dokumentasi Beta Testing Mahasiswa

