



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN PROTOTYPE *GAME* INTERAKTIF *ADVENTURE*
PENGETAHUAN UMUM ANAK USIA 16-18 TAHUN SEBAGAI UPAYA
MENJAGA KESEHATAN MENTAL**



TUGAS AKHIR

**Program Studi :
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh

Satrio Wicaksono

18420100050

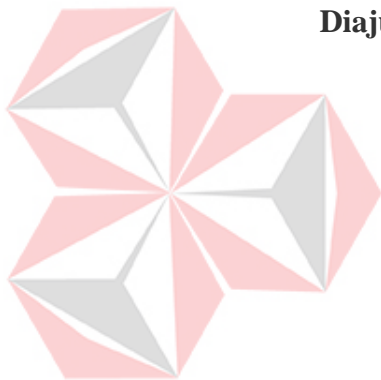
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN PROTOTYPE *GAME* INTERAKTIF *ADVENTURE*
PENGETAHUAN UMUM ANAK USIA 16-18 TAHUN SEBAGAI UPAYA
MENJAGA KESEHATAN MENTAL**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

**Nama : Satrio Wicaksono
NIM : 18420100050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

PERANCANGAN PROTOTYPE GAME INTERAKTIF ADVENTURE PENGETAHUAN UMUM ANAK USIA 16-18 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENJAGA KESEHATAN MENTAL

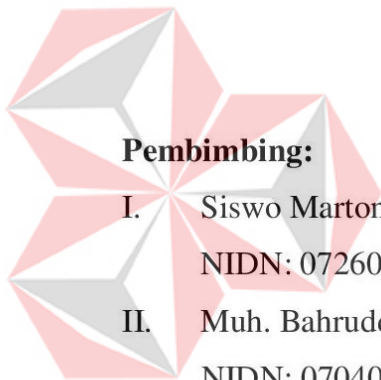
Dipersiapkan dan disusun oleh

Satrio Wicaksono

NIM: 18420100050

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Jumat 6 Januari 2023



Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

- I. Siswo Martono, S.Kom., M.M
NIDN: 0726027101
- II. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN: 0704017701

Penguji:


- III. Darwin Yuwono Riyanto, ST., M.Med.Kom.,ACA.
NIDN: 0716127501


Digitally signed by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.16
09:22:55 +07'00'


Digitally signed by Universitas
Dinamika
Location: Universitas Dinamika
Date: 2023.02.16 09:37:24
+07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.16
09:51:15 +07'00'

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.16
10:55:32 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Satrio Wicaksono
NIM : 18420100050
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain Dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PERANCANGAN PROTOTYPE *GAME* INTERAKTIF
ADVENTURE PENGETAHUAN UMUM ANAK USIA
16-18 TAHUN SEBAGAI UPAYA MENJAGA
KESEHATAN MENTAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 5 Januari 2023



Satrio Wicaksono
NIM : 18420100050

LEMBAR MOTTO



“Aku terlahir dengan bakat”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



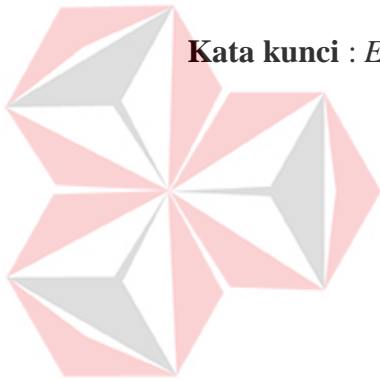
“Saya persembahkan kepada kedua orang tua saya serta kepada pihak yang telah membantu selama ini”

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Pandemi membawa perubahan pada tatanan pendidikan di Indonesia. Perubahan dengan sistem pembelajaran menjadi online akibat berdampak stres pada anak sekolah dasar. Hal ini berdampak menurunnya kualitas anak dalam belajar, harapan yang dituju dalam pembuatan *game* edukasi bisa memberikan dampak pada anak meningkatkan integritas dalam belajar agar peningkatan pendidikan di Indonesia bisa memenuhi tingkat kepintaran anak bangsa Indonesia dengan melakukan metode observasi, wawancara, literature yang dilakukan di daerah Kota Surabaya disalah satu sekolah menengah atas sebagai data yang diperlukan, dan membuah hasil yakni analisa data yang akan membantu dalam pembuatan *game* edukasi agar mencapai target yang ditentukan sesuai dengan hasil penelitian ini. tidak luput juga adanya makna yang diberikan kepada pelajar dari cara bermainnya maupun alur cerita yang didapat agar para pemain bisa mendapat hikmat dan merenungkan dalam kejadian permainan tersebut. Dan harapan yang dapat dituju remaja Indonesia tidak tertinggal pembelajaran sekolah dengan adanya game ini yang membuat meningkatnya akademik remaja dalam belajar dan menghilangkan rasa malas terhadap materi materi pembelajaran disekolah.

Kata kunci : *Edukasi, Game, Kesehatan Mental.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Prototype *Game* Interaktif *Adventure* Pengetahuan Umum Anak Usia 16-18 Sebagai Upaya Membentuk Kesehatan Mental" ini. Dalam usaha menyelesaikan laporan ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun materi. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika
3. Yang terhormat Siswo Martono, S.Kom, M.M. dan Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos.,M.Med.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Narasumber dan partisipan yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi, dan dukungannya dalam penelitian ini.
5. Dan untuk teman, sahabat, serta keluarga yang turut membantu dan mendukung penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini.

Dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar Tugas Akhir ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

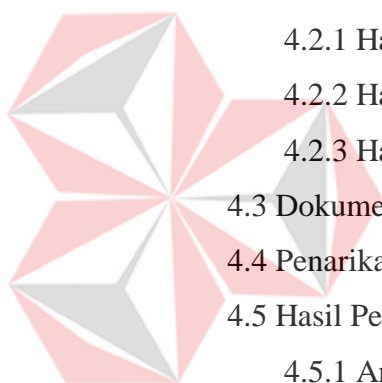
Surabaya, 5 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Kesehatan Mental.....	5
2.3 Kateristik Kesehatan Mental.....	6
2.4 Tujuan dan Fungsi Kesehatan Mental.....	6
2.5 Psikologis Anak Usia 16-18 Tahun.....	7
2.6 Gejala Kesehatan Mental.....	8
2.7 Teori Warna.....	8
2.8 UI/UX.....	9
2.9 Usability User Testing.....	10
2.10 Prototype	10
2.11 Teori Warna.....	11
2.12 Manfaat <i>Game</i> Edukasi	12
2.13 <i>Game</i> Edukasi.....	13
2.14 Klarifikasi <i>Game</i> Berdasarkan Batasan Usia	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Jenis Penelitian.....	14
3.2 Unit Analisis.....	14
3.3 Teknik Pengumpulan Data	14

3.3.1 Studi Literatur	14
3.3.2 Observasi	14
3.3.3 Wawancara	15
3.4 Teknik Analisis Data	15
3.4.1 Reduksi Data	15
3.4.2 Penyajian Data.....	15
3.4.2 Penarikan Kesimpulan.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
4.1 Hasil Analisis Data.....	16
4.1.1 Hasil Observasi	17
4.1.2 Wawancara	17
4.1.3 Hasil Studi Literatur	18
4.2 Hasil Reduksi	18
4.2.1 Hasil Reduksi Observasi	18
4.2.2 Hasil Reduksi Wawancara.....	19
4.2.3 Hasil Reduksi Literartur.....	19
4.3 Dokumentasi.....	20
4.4 Penarikan Kesimpulan.....	20
4.5 Hasil Peyajian Data	20
4.5.1 Analisis Seegmentation, Targeting, Positioning	21
4.5.2 Analisis Unique Selling Proposioning	21
4.5.3 Analisis SWOT	22
4.5.4 Analisis Key Comunication Message	22
4.6 Konsep Penerapan Karya	23
4.6.1 Tujuan Kreatif	23
4.6.2 Typhographi	25
4.6.3 Warna	25
4.6.4 Storyline	26
4.6.5 Sketsa Alternatuf Karakter	26
4.6.6 Voting Sketsa Karakter	28
4.6.7 Storyboard	28
4.7 Perancangan Media	34



UNIVERSITAS
Dinamika

4.7.1 Strategi Media	35
4.7.2 Media Utama	35
4.8 Media Pendukung.....	41
4.8.1 Sketsa Media Pendukung	41
4.8.2 Voting Sketsa Media Pendukung	42
4.8.3 X-banner.....	43
4.8.4 Pembatas Buku.....	44
4.8.5 Gabungan Kunci.....	44
4.8.6 Stiker	45
BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	48

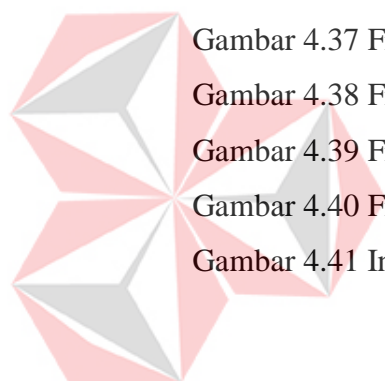


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Early Chillhood	16
Gambar 2.2 Everyone 6+	17
Gambar 2.3 Everyone 10+	17
Gambar 2.4 Teen 13+.....	17
Gambar 2.5 Mature 17+	18
Gambar 2.6 Adult Only 18+	18
Gambar 2.7 Kuesioner	19
Gambar 4.1 Ijin Mengikuti Kelas.....	20
Gambar 4.2 Kegiatan Mengajar SMAK St.Yusuf	20
Gambar 4.3 Mengajar Online.....	20
Gambar 4.4 Key Communication Messege	24
Gambar 4.5 Referensi.....	26
Gambar 4.6 Typography	26
Gambar 4.7 Warna	29
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Ratu Merah.....	29
Gambar 4.9 Sketsa Alternatif Ratu Biru	29
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Pangeran.....	30
Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Komandan Kesatria	30
Gambar 4.12 Sketsa Alternatif Penyihir Agung	31
Gambar 4.13 Hasil Voting	31
Gambar 4.14 Scene 1	32
Gambar 4.15 Sketsa Gameplay	32
Gambar 4.16 Scene 2	32
Gambar 4.17 Scene 3	33
Gambar 4.18 Last Scene	33
Gambar 4.19 Halaman Depan.....	33
Gambar 4.20 Pemilihan Karakter.....	34
Gambar 4.21 Atribut	34
Gambar 4.22 Pemilihan Sage.....	35
Gambar 4.23 Alur Cerita.....	35

Gambar 4.24 Scene 1	36
Gambar 4.25 Scene 2	36
Gambar 4.26 Scene 3	37
Gambar 4.27 Gameplay	38
Gambar 4.28 Stage Medium	39
Gambar 4.29 Stage Hard	41
Gambar 4.30 Score.....	41
Gambar 4.31 Sketsa Stiker.....	42
Gambar 4.32 Sketsa Gantung Kunci.....	42
Gambar 4.33 Sketsa X-Banner.....	43
Gambar 4.34 Sketsa Pembatas Buku	43
Gambar 4.35 Sketsa Sosial Media	44
Gambar 4.36 Hasil Voting	44
Gambar 4.37 Final X-Banner.....	45
Gambar 4.38 Final Pembatas Buku.....	46
Gambar 4.39 Final Gantungan Kunci	47
Gambar 4.40 Final Stiker	48
Gambar 4.41 Instragram.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna	8
Tabel 4.1 Segmetation.....	21
Tabel 4.2 SWOT	22
Tabel 4.3 Makna Warna.....	25
Tabel 4.4 Makna Warna.....	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	52
Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir	53
Kartu Bimbingan.....	54
Kartu Seminar	55



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertama kali Covid-19 dikabarkan masuk ke negara Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 di Depok, Jawa Barat. Banyak aktivitas masyarakat dihentikan. Di antaranya adalah pekerjaan, sekolah, transaksi jual beli, wisata, serta semua kegiatan yang melibatkan kerumunan. Pemerintah membuat aturan agar masyarakat berada di rumah selama masa pandemi dan menjalani aktivitas secara virtual. Pandemi Covid-19 telah membuat banyak orang terpaksa menjalani kebiasaan baru yang berpotensi menurunkan kesehatan mental, dari anak-anak hingga dewasa.

Pandemi Covid-19 mengubah sistem pendidikan di Indonesia. Siswa sekolah dasar mengalami peningkatan stres akibat perubahan sistem pembelajaran daring akibat Covid-19. Menurut Luh Yenny A (2022), 12% siswa putus sekolah dan rata-rata 80% anak sekolah mengalami stres akademik. pada masa peralihan ke sistem pembelajaran tatap muka dari pembelajaran yang seluruhnya daring. Hal ini bisa terjadi karena ada beberapa hal yang berkontribusi terhadap stres akademik, seperti tekanan untuk mendapatkan nilai yang lebih baik, tugas yang banyak, berapa lama Anda harus belajar, nilai ujian, kecemasan menghadapi ujian, dan cara mengatur diri sendiri.

Menurut Persatuan Dokter Spesialis Jiwa Indonesia (PDSKJI), sebanyak 68 persen penduduk Jawa Timur menggunakan pengobatan psikologis untuk depresi, 67 persen untuk kecemasan, dan 77 persen untuk trauma. Selain itu, pengobatan psikologis untuk anak usia sasaran hanya digunakan oleh 1,6 persen dari 43 persen penduduk Jawa Timur. Ini menyebabkan 16.200 orang menderita masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan stres. Karena itu, orang yang bersama Anda kemungkinan besar bertanggung jawab atas kehilangan seorang anak selama pandemi. Menurut PDSKJI, sebanyak 4010 yang diuji dengan angka 1725 (62%) mengalami depresi, dan 44% tidak dapat pulih. Ada 64% dari mereka yang disurvei dalam rentang usia 20 hingga 39 tahun, 63,5% dalam rentang usia

40 hingga 49 tahun, 44% dalam rentang usia 50 hingga 59 tahun, dan 68% dalam rentang usia 60 hingga 74 tahun (PDSKJI,2021).

Dari data diatas menunjukkan stress akademik anak sekolah hingga terjatuhnya mental anak menjadi depresi, cemas, dan psikologis. Pentingnya pembelajaran dengan dukungan metode permainan ini memberikan kepuasan bagi penggunaanya serta menerima dan menangkap apa yang disajikan dalam *game* edukasi untuk terdorong berfikir dan kreatif.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2022), Kemendikbud dan Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) bekerja sama dalam pembelajaran sekaligus teknik bermain, berguna untuk hasil yang ideal guna memicu kegairahan siswa untuk pembelajaran salah satunya adalah media pilihan yang dapat dimanfaatkan yaitu permainan edukatif. Kemampuan berkonsentrasi dan berpikir jernih dapat ditingkatkan dengan bermain *game* edukatif kapan pun dan dari lokasi mana pun. Peningkatan hasil belajar 67,13 persen dari 667.688 siswa menunjukkan hal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif merupakan sarana pembelajaran yang efektif jika lebih dari separuh siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. (Kemendikbud, 2022)

Menurut *Massachussets Institute of Technology* (MIT) *game* edukasi sangat membantu dalam menunjang tingkat belajar siwa dengan pola *learning by doing*. Pola pembelajaran yang dilakukan melalui tantangan yang tersedia dan jika mengalami kegagalan maka akan mengulang hal tersebut hingga menjadi berhasil hal inilah yang membuat menjadi *point* dalam peningkatan daya ingat, logika, dan pemahaman karna mengulangi hal yang sama. Keunggulan dalam *game* edukasi ialah *visual* yang memberikan daya tangkap yang cepat dan memahami dengan sangat mudah. Dibandingkan memanfaatkan belajar menggunakan media power point (Nailariza, 2021)

Digunakan belajar sambil bermain dalam pembelajaran ini karna anak sekolah malas dalam membaca buku pembelajaran ditunjukan dalam kegiatan sudut baca yang dilatarbelakangi oleh minat baca masyarakat Negara Indonesia yang berkategori rendah. Data UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah soal literasi dunia. Minat baca masyarakat

Indonesia hanya 0,001%. Artinya, dari 1000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca (Puspitasari dan Juharyanto, 2020)

Sangat sulit untuk menumbuhkan minat baca dilihat dari data dari Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) menunjukkan pengukuran kemampuan membaca anak sekolah Indonesia 46,83% dalam kurangnya minat dalam membaca buku, data ini bisa akan terus bertambah seiringnya perkembangan teknologi (Kemendikbud, 2019)

Game yang populer dikalangan anak milenial untuk menghibur yakni *adventure*, karena memiliki daya tarik tersendiri yang menjadi sebuah media pembelajaran dengan tujuan mengembangkan potensi diri untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik karena menjadi daya tarik dari segi mengatur katarakter yang pemain miliki hingga mengatur strategi pembekalan untuk melakukan petualangan hal ini sangat membantu pemain meningkatkan daya pikir, semangat dan berimajinasi secara tidak langsung memberikan dampak positif bagi pemain (Taurusta, 2022)

Game adventure yang memberi pemain banyak kontrol, yang membantu mereka bermain lebih agresif dan motorik. Ini membantu mereka melakukan hal-hal lain dalam hidup, seperti mengetahui tentang komponen komputer, merencanakan seperti apa hidup mereka di masa depan, meningkatkan kecepatan berpikir, dan menyelesaikan masalah serta memilih tindakan yang tepat dengan cepat (Suryanto, 2021)

Dari masalah diatas bahwa keterbatasan siswa dalam menjaga kesehatan mental dan literasi pikiran yang sehat masih perlu ditingkatkan untuk mencegah adanya gangguan kejiwaan yang berdampak negatif bagi diri sendiri maupun orang lain yang dikhususkan anak sekolah karena merekalah yang akan menerima warisan untuk menjaga negara Indonesia kedepannya, dengan adanya *game* basik edukasi pengetahuan umum dan pembelajaran dasar bisa meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan menjaga kesehatan mental anak sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Proposal Tugas Akhir ini adalah “Bagaimana merancang *prototype game* edukasi *adventure* berupa soal pengetahuan umum untuk kesehatan mental sambil belajar dan bermain”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Proposal Tugas Akhir ini adalah:

1. Penelitian ini hanya sebatas merancang *prototype game* edukasi *adventure* untuk anak 16-18 tahun, sehingga berpotensi perancangan dapat dikemabangan.
2. Merancang media pendukung promosi kampanye sosial kesehatan mental seperti : gantungan kunci, stiker, buku pedoman, pembatas buku dan X-banner
3. *Game* dilengkapi dengan barcode yang akan dipublikasikan dimedi sosial
4. *Game* tidak ada *sound* pendukung maupun musik

1.4 Tujuan

Tujuan dari Proposal Tugas Akhir ini adalah untuk merancang *prototype game* edukasi *adventure* pelatihan soal pengetahuan umum guna menjawab permasalahan yang telah dicantumkan dalam rumusan masalah, yaitu mempertahankan masa kesehatan mental dari aspek pikiran, raga dan kejiawaan dimasa pandemi yang mengekang kesehatan mental dari sudut pandang akses bermainnya anak diluar rumah dengan adanya belajar sambil bermain bisa terlepas dari kejenuhan dan memberikan edukasi pembelajaran sekolah berupa *game* edukasi

1.5 Manfaat

Manfaat yang bisa di ambil dari Proposal Tugas Akhir ini untuk memperbaiki Kesehatan Mental anak dari segi mengurangi kejenuhan anak usia 16-18, rasa bosan di rumah, edukasi pembelajaran sekolah. Alasan target anak sekolah karna, difase masih dalam pengembangan logis anak dalam imajinatif dan menggali objek

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Dari studi literatur yang didapatkan, penelitian terdahulu memiliki judul “Rancang *Game* Adventure of Studies Sebagai Media Pembelajaran ” yang dirancang oleh Setta Ramadaniati, Informatika, Falkultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Pasuruan 2021.

Tabel 2.1

Jenis	Tugas Akhir
Hasil	Rancang <i>game</i> adventure dengan stage's kesulitan yang berbeda dengan target anak-anak hingga dewasa.
Perbedaan	Tidak ada prolog dan alur ceritra hingga akhir <i>stage</i> dalam <i>game</i> adventure tersebut, maka dibuatlah cerita dalam <i>game</i> adventure agar pengguna lebih tertarik dengan akhir cerita dalam <i>game</i> .

2.2 Kesehatan Mental

Menurut Nareza (2022) merupakan hal yang tidak bisa kita lepaskan dari kesehatan pikiran, mental, perasaan, pola perilaku, keputusan semua hal itu mencangkup semua secara psikologis, emosional, maupun secara interaksi sosial.

Istilah ini mempengaruhi aspek- aspek :

1. Aspek *Psychological Distress*

Menggambarkan kesehatan mental negatif seseorang dalam hal bagaimana hal itu mempengaruhi kehidupan mereka dan dapat diukur. Siswa misalnya menunjukkan gejala kecemasan dengan menjadi mudah takut, mudah cemas, dan kehilangan kemampuan berkonsentrasi karena terlalu banyak berpikir. rasa sedih yang berlebihan akibat kurangnya aktivitas di rumah, dan begitu pesimis akan masa depan. Selain itu, beratnya tekanan dan ketidakmampuan mengendalikan emosi seseorang.

2. Aspek *Psychoogical Well-Being*

Menggambarkan keadaan mental seseorang yang dalam kesehatan mental yang sangat baik, tenang, dan tidak melebih-lebihkan ketika menanggapi sesuatu. Ini dapat diukur sebagai pemicu hasil kesehatan mental yang positif

seperti kepuasan hidup, pembelajaran, kontrol emosi yang kuat, berpartisipasi dalam aktivitas positif, dan motivasi tinggi (Nareza, 2021)

2.3 Karakteristik Kesehatan Mental

Menurut Diana (2019) karakteristik kesehatan mental yang memiliki mental yang sehat, Berikut ciri-ciri mental yang sehat, yakni :

1. Terhindar dari gangguan jiwa

Neurosis, penyakit mental di mana Anda terus mengalami kesulitan. Karakter tidak jauh dari dunia nyata, siap untuk hidup dalam kenyataan. dan orang dengan penyakit mental (psikosis) tidak menyadari dan mengalami kesulitan. Prihatin dengan tanggapan, emosi, dan tekanan yang diterima, yang dalam artian sangat berbeda dengan dunia nyata.

2. Mampu menyesuaikan diri

Cara paling umum untuk mendapatkan kebutuhan, sehingga orang dapat mengalahkan tekanan, perjuangan, kekecewaan dan masalah tertentu yang diselesaikan dengan pilihan lain yang spesifik. Mereka dikatakan menyesuaikan diri dengan baik jika mampu mengatasi tantangan yang mereka hadapi sendiri dan tidak merugikan diri sendiri maupun lingkungannya.

3. Mampu memanfaatkan potensi

Memanfaatkan potensi penuh seseorang memerlukan perilaku positif yang memanfaatkan kekuatan seseorang dan berkontribusi pada peningkatan kualitas diri seseorang.

2.4 Tujuan dan Fungsi Kesehatan Mental

Menurut Diana (2019) yang menjadi peranan penting pribadi yang lebih baik upaya mencapai keinginan dengan mental yang sehat

A. Tujuan Kesehatan mental

1. Mengusahakan agar manusia memiliki kemampuan pola pikiran yang sehat
2. Mengusahakan pencegahan terhadap timbulnya sebab yang menjadi pemicu penyakit mental.
3. Mengurangi pertumbuhan pada tekanan yang menimbulkan penyakit mental

Untuk tercapainya tujuan kesehatan mental maka hendak melakukan usaha pemeliharaan, pencegahan, pengembangan dan perbaikan.

B. Fungsi Kesehatan Mental

1. Pencegahan

Positif dan perlakuan, termasuk kasih sayang, perhatian, penerimaan, dan penghargaan, berpotensi mencegah masalah kesehatan mental menjadi lebih buruk.

2. Perbaikan

Peningkatan kemampuan diri dan kemampuan mengendalikan emosi seseorang agar terhindar dari gangguan kesehatan jiwa

3. Peningkatan

Sangat mendukung untuk meminimalkan kesulitan perkembangan psikis, dan tidak ada lagi hambatan untuk pembentukan mental yang sehat. (Diana 2019)

2.5 Psikologis Anak 16-18 Tahun

Psikologi berkembang selama fase ini karena fase pematangan dari fisik, emosional, mental, internal, eksternal, kognisi, dan perspektif sosial. Melanjutkan usia yang dijalani akan berhadapan dengan persoalan hidup yang akan membentuk pribadi atau karakter yang sebenarnya. (Safirah, 2016)

2.6 Gejala Kesehatan Mental

Gejala ini didasarkan menjadi 2, yakni : psikotik dan nonpsikotik

1. Psikotik, adalah penyakit mental di mana penderitanya kesulitan mengatakan kebenaran dari fiksi. Bisa dikatakan penderita mengalami halusinasi dan sering mempercayai hal-hal yang tidak benar.
2. Nonpsikotik, apakah mentalitas penderita sudah tidak sesuai dengan aturan dan ketentuan yang berlaku. Karena penyakit ini dikaitkan dengan stres dan pengalaman traumatis, menghindari bersosialisasi. (Nareza, 2020)

Bedasarkan pernyataan diataskesehatan mental sangatlah penting dalam pola pikir manusia, aktivitas dan kemampuan akal sehat, dengan adanya pikiran yang jernih membuat bisa menyesuaikan diri sendiri memanfaatkan potensi sehingga menjadi peningkatan dalam diri sendiri menjadi pribadi yang leboh baik.

2.7 Teori Warna

Menurut J. Linschoten dan Mansur (2021), cara yang paling efektif untuk menarik perhatian anak pada desain adalah melalui warna. Warna memiliki kekuatan untuk mempengaruhi seseorang. Warna adalah faktor besar yang menentukan apakah Anda menyukai atau tidak menyukai sesuatu. Psikologi warna dapat mengungkapkan keadaan mental seseorang serta ketidakseimbangan dalam sistem kelenjarnya. Berdasarkan argumen ini, warna dapat digunakan untuk mendiagnosa kondisi fisik dan psikologis. Selain itu, warna yang dipilih sebagai desain dominan memiliki makna yang terkait dengannya.:

Tabel 2.2

Warna	Arti
Biru	Stabil, Kecerdasan dan Rasa Percaya Diri
Merah	Gairah, Keberanian, dan kegigihan
Ungu	Kebijaksanaan dan spiritualitas

2.8 Usability User Testing

Antarmuka pengguna dan pengembangan pengguna metode yang digunakan dalam merancang aplikasi dibagi menjadi empat tahap, yaitu pengumpulan data, analisis masukan, analisis kebutuhan, desain dan analisis keputusan (Marini dkk., 2021)

- a. Pengumpulan data, tahap ini untuk mengetahui hal yang perlu dimasukan atau sistem kerja dalam sebuah aplikasi yang akan direncanakan.
- b. Analisis masukan untuk menjelaskan analisis masalah yang akan di mediakan keperangkat aplikasi.
- c. Analisis kebutuhan untuk kebutuhan prototype aplikasi sudah direncanakan.

- d. Desain adalah penerapan kebutuhan yang diusulkan sistem, desain logis yang digunakan dalam perangkat aplikasi, deskripsi pengusulan tambahan penggunaan prototype.
- e. Analisis keputusan untuk membuat desain fisik.

2.9 *Prototype*

Darmawan dan Fauzi (2013) mengatakan bahwa prototype adalah versi dari suatu tujuan yang digunakan untuk menguji suatu konsep atau proses kerja suatu aplikasi. Aplikasi terakhir yang akan tersedia di masa mendatang bukanlah prototipe itu sendiri. Untuk sistem potensial, *prototype* dibuat untuk menunjukkan kepada pengembang dan pengguna potensial bagaimana sistem akan bekerja setelah selesai. *Prototyping* adalah proses pembuatan *prototype*, dalam pengembangan aplikasi, *prototype* adalah metode untuk membuat desain media, sampel, atau model dengan persyaratan awal pengembangan perangkat lunak dan menentukan apakah fitur dan fungsi program beroperasi sesuai rencana. sehingga pengembang aplikasi dapat mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan lebih awal, memungkinkan mereka menerapkan fitur tambahan yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem dari sudut pandang pengguna.. Untuk memenuhi tercapainya prototype diperlunya dalam 2 tahap yakni WireFrame dan Low Fidelity.

1. *WireFrame*

Ini adalah deskripsi awal untuk mengelompokkan item di halaman situs web. Itu membuat desain awal lebih mudah dan mencegah masalah manufaktur. Wireframe adalah jenis desain fidelitas tinggi di mana warna, ukuran, jarak, dan bentuk elemen dimodelkan dengan lebih tepat.

2. *High Fidelity*

Gambar awal identik dengan *WireFrame*, yang dibedakan dari *WireFrame* dengan tingkat presisi yang lebih rendah dalam hal warna, ukuran teks, spasi, dan tombol. Itu tidak mengandung apa-apa selain monoton dan orisinalitas. (Aditya,2020.)

2.10 UI/UX

Tahapan pengembangan perangkat lunak yang dikenal sebagai desain antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna sangat penting. Suatu proses yang menyajikan suatu hasil berupa tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna disebut dengan UI atau *User Interface*. Sedangkan proses menampilkan hasil dalam bentuk yang dapat dilihat pengguna dikenal dengan istilah UX atau User Experience, UI/UX hanya menampilkan model plan sebagai *Ease of use Client Testing*, konfigurasi UI dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan klien dengan tujuan cenderung untuk diakui oleh orang pada umumnya. Mendesain desain UI itu sederhana, tetapi alat atau perangkat lunak diperlukan jika pengguna yakin bahwa desain tersebut kurang menarik dan lebih sulit dipahami. Sebaliknya, pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi adalah dasar dari Desain UX. Selain itu, jika pengguna mengalami kesulitan dengan pengalaman pengguna, mereka tidak akan nyaman menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, desain UI/UX sangat penting untuk kemudahan penggunaan aplikasi. (Nila Oska, 2022)

2.11 Game Edukasi

Setta, (2021) Simulasi pendidikan, kognisi situasi umum yang serius, kebingungan kognitif, dan kolaborasi sosial adalah semua komponen permainan pendidikan yang berkontribusi pada pembelajaran berbasis konstruktivisme. Inilah yang sering menimpa kita saat bermain-main. Serious General adalah konsep untuk kepentingan pelatihan, periklanan bersifat non-hiburan, dan kognisi terletak adalah pemahaman tentang bagaimana masyarakat dapat berkembang melalui interaksi dalam hal tujuan, konteks, lingkungan, dan sifat kegiatan yang membentuk perkembangan individu. Simulasi edukasi adalah yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran kepada pengguna untuk menambah wawasan belajar dan bermain. Teka-teki kognitif adalah pemahaman pengguna yang tidak konsisten atau kontradiktif yang memaksa kita untuk belajar, seperti yang membutuhkan kerja sama tim, perencanaan strategis, pemikiran lateral, atau kemampuan memecahkan masalah. Belajar melalui kolaborasi sosial melibatkan

negosiasi peristiwa, menguji ide satu sama lain, dan mengalami konsep baru untuk menguji pikiran kita sendiri. beberapa genre *game*:

1. *Adventure Game*

Permainan perjalanan dalam sebuah petualangan dimana banyak sekali petunjuk, item denah, dan peralatan lainnya untuk membantu dalam sebuah petualangan dan menuju ke *stages* akhir.

2. *Fighting game*

Permainan kesempatan pemain untuk bertarung dengan menggunakan kombinasi gerakan dalam sebuah pertarungan, yang diadopsi dari gerakan seni beladiri.

3. *Quiz Game*

Permainan dengan sederhana yang akan melontarkan pertanyaan dan memilih jawaban yang benar. Dan tingkat pertanyaan ada beragam.

4. *Strategy Game*

Permainan yang mengasah otak untuk menggali strategi didalam permainan yang mempertahankan dan menyerang sebuah kastil.

5. *Role Playing Game (RPG)*

Permainan yang menggunakan karakter untuk merajut sebuah alur cerita hingga sang pengguna menamatkan *game* tersebut yang sudah ditentukan oleh sistem permainan yang bakal akan diarahkan dan mengakhiri cerita didalam *game* ini. (Setta, 2021)

2.12 *Game Education Adventure*

Vera Rosalina (2020) mengatakan bahwa sebuah game edukasi bertema petualangan menggunakan karakter untuk menyelesaikan sebuah cerita. Game petualangan, menurut Anjarwati (2021), meliputi komponen-komponen berikut: Poin, misi, tantangan, dan cerita. Komponen game dibuat dari komponen-komponen ini dan dipilih dari komponen-komponen tersebut. :

1. Edukasi, media yang terdapat nilai-nilai pembelajaran dengan memasukan soal-soal berkaitan dengan pengetahuan umum
2. *Adventure*, media yang menuntun arah pemain untuk menyelesaikan alur cerita dalam *game* tersebut, dengan ketentuan cara bermain.

3. *Stage*, Terdapat tahapan tingkat kesulitan soal dalam level yang ditentukan
4. *Point*, Memberikan penghargaan setelah menyelesaikan tahap terakhir dalam alur cerita, dengan menjumlah total *point* yang diperoleh

Tahapan membuat *game* :

1. Konsep Karya

Untuk membentuk sebuah hasil diperlukan racangan dalam suatu berupa ide maupun gagasan

2. Storyline

menggerakkan jalan cerita dari awal, tengah sampai klimaks akhir cerita menjadikan sebuah rangkaian peristiwa

3. Sketsa Karakter

Deskripsi singkat dalam penggambaran yang bersifat sementara dan dijadikan sebagai obsional dalam pemilihan final

4. Storyboard

Sketsa yang disusun secara berurutan menggambarkan suatu kejadian, adegan atau aksi.

5. Implementasi

Membentuk rangkaian rangkaian yang sudah terbentuk untuk meraih tujuan.

6. *Game Play*

Mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan *game* sudah diciptakan (Vera Rosalina, 2020)

Beberapa manfaat *Game* Edukasi :

1. Menambah Kinerja Otak

Mendorong otak untuk terus berfikir dan mengambil langkah selanjutnya dengan baik.

2. Melepaskan Stress

Meringankan pikiran dengan adanya hiburan dan mengasah otak dengan santai tidak ada tekanan dalam mengerjakannya.

3. Representasi Kehidupan Nyata

Gambaran untuk merencanakan apa yang harus dilakukan saat sudah kejenjang orang dewasa.

4. Mengasah Kreatifitas

Menuntut kita dalam kreatifitas saat bermain *game* membuat pengguna menjadi kreatif.(Anjarwati,2021)

Milenial memiliki daya tarik dalam video *game* dan salah satunya dengan permainan adventure, data pada 2022 peminat dalam *game adventure* yakni *Ragnarok* 62 juta pemain yang aktif dari total jumlah milenial 69.38 juta. Dari data tersebut membuktikan bahwa *game adventure* diminati oleh generasi milenial (Arif Kusamiaji 2019)

2.13 Klarifikasi *Game* Berdasarkan Batasan Usia



Gambar 2.1 *Early Childhood*

1. *Early Childhood*, Memiliki isi *game* yang hanya digunakan oleh usia 3 tahun keatas, tidak mengandung materi yang tidak pantas seperti kekerasan



Gambar 2.2 *Everyone 6+*

2. *Everyone (6+)*, Memiliki isi *game* yang cocok untuk usia 6 tahun keatas, dengan mengandung unsur kartun, animasi, kekerasan ringan dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti



Gambar 2.3 *Everyone10+*

3. *Everyone (10+)*, Memiliki isi *game* yang cocok untuk usia 10 tahun keatas, dengan mengandung unsur kartun, animasi, kekerasan ringan dan minimal tema sugestif



Gambar 2.4 *Teen13+*

4. *Teen(13+)*, Memiliki isi *game* yang cocok untuk usia 13 tahun keatas, dengan katagori sugestif, kekerasan, darah, horror, simulasi perjudian, dan menggunakan bahasa yang kuat



Gambar 2.5 *Mature17+*

5. *Mature (17+)*, Memiliki tentang *game* untuk orang yang berusia 17 tahun keatas,berisikan konten kekerasan, seksual, adrenalin, horror dan bahasa yang kuat



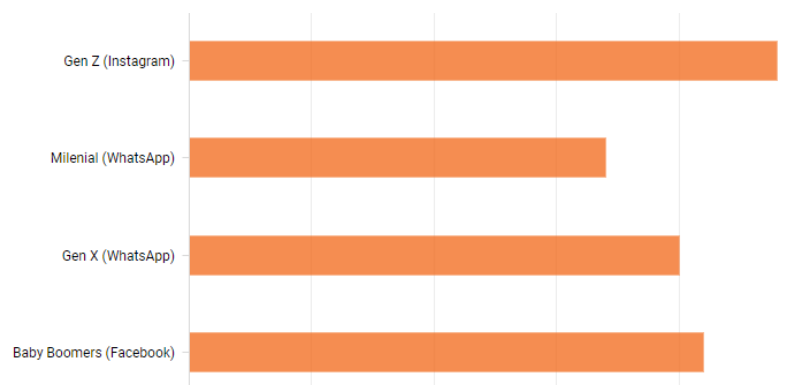
Gambar 2.6 *AdultOnly18+*

6. *AdultOnly(18+)*, Memiliki isi *game* untuk orang yang berusia 18 tahun keatas, intens berisikan seksual dan kekerasan (Setta, 2021)

Pada pernyataan diatas manfaat dalam *game* edukasi disetiap batasan umur dan genre *game* yang dimainkan bisa membuat dari kinerja otak hingga mengasah kreaativitas pada manusia. Untuk bisa dimainkan diperlukan analisis data dan *point-point* yang dibutuhkan dalam tahap pembuatan *game* agar tercapainya tujuan kepada pemain.

2.14 Instragram

Instragram menjadi sosial media yang paling populer dalam generasi milenial. Pada 2021 instragram mendapati posisi pertama pada kuesioner dengan 423 responden . Milenial memilih Instragram dikarenakan membagikan foto unggahan ke masyarakat, dalam arti mneyajikan visual yang menarik perhatian milenial (Nadia Syafira 2022)



Gambar 2.7 Kuesioner

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Karena menggunakan pengumpulan data ilmiah untuk menginterpretasikan kejadian, penelitian semacam ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Anggito dan Setiawan (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menggunakan metode naturalistik untuk memahami suatu fenomena. Metode pengumpulan, analisis, dan interpretasi yang digunakan penelitian kualitatif digunakan untuk memahami masalah kehidupan sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk secara praktis memenuhi kebutuhan anak-anak untuk terlibat dalam pendidikan. Diantisipasi bahwa menawarkan game edukasi petualangan interaktif akan membangkitkan minat dan bantuan anak-anak dalam pembelajaran mereka.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis yang akan diteliti merupakan anak-anak sekolah usia 16-18 *Formal Operation* ialah karakteristik yang beradaptasi dengan cepat berpikir dengan pola abstrak dengan menyimpulkan hal logis untuk memecahkan masalah. Kelompok diusia tersebut antara Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Akhir.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Studi literatur ini menggunakan kata kunci *game* edukasi dalam pengumpulan data relevan dan mengambil jurnal peneliti pertama yang saya ambil yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially” oleh Jhon Enstein, Universitas Citra Bangsa pada tahun 2022

3.3.2 Observasi

Observasi dilakukan kepada anak sekolah dilihat keadaan kesehatan mental remaja Indonesia dengan target SMAK Santo Yusuf Surabaya, Jawa Timur.

Dengan mempelajari tingkah laku siswa dan siswi dalam kegiatan selama disekolah dengan tujuan mendapat data yang relevan mengenai kesehatan mental yang terjadi pada kasus stress akademik.

3.3.3. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan guru yang pernah menangani siswa siswi yang mengalami stress dan putus sekolah. Untuk data yang valid dan relevan narasumber wawancara adalah Christien Anggraini S.Psi, M.Psi, Psikolog dengan media aplikasi Halodoc secara online, dan guru bimbingan konselin Samuel Nugraha yang pernah menangani siswa secara psikologis.

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Reduksi Data

Proses dalam reduksi data akan dilakukan pada data yang sudah terkumpul dari ketiga teknik tersebut, digolongkan mana yang lebih akurat dan membuang yang tidak terkait dalam topik pembahasan kesehatan mental dan *game* edukasi, agar terfokus pada tujuan dalam pembuatan penelitian ini

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian Data berupa uraian singkat yang bisa memberikan gambaran jelas tentang hasil reduksi data menjaga kesehatan mental pada anak usia 11-19 tahun, hal ini bertujuan agar peneliti bisa merencanakan dan memahami tindakan yang akan dilakukan selanjutnya

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya dalam satu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Data yang disusun dalam penarikan kesimpulan sementara akan menjadi jembatan dalam penarikan kesimpulan akhir setelah perancangan implementasi dan evaluasi terhadap eksekusi karya nantinya, penarikan kesimpulan bertujuan verifikasi terhadap perancangan terhadap karya yang tepat dalam menjaga kesehatan mental.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Wawancara, dan Studi Literatur agar bisa dilanjutkan hingga tahap reduksi data, berikut merupakan analisis data :

4.1.1 Hasil Observasi

Pada hasil observasi yang dilakukan yang mengamati kegiatan siswa siswi SMAK Santo Yusup Surabaya dengan beriteraksi secara langsung untuk mendapatkan data yang relevan.

Observasi pada tanggal 25 April 2022 (Sistem Online), Pada observasi pertama mengamati kegiatan belajar mengajar guru yang tergantung pada teknologi dalam mengajar dengan menggunakan *googlemeet* dari presentasi hingga mengerjakan soal yang disiapkan serta pengumpulan tugas soal yang dilakukan juga berupa *softcopy* dikumpulkan di *google drive*, dan tidak lupa juga PR yang diberikan kepada anak-anak sekolah menggunakan *google form* untuk dikerjakan dirumah. dan setiap guru dengan mata pelajaran yang berbeda melakukan hal yang sama. Dalam pengamatan ini anak sekolah begitu tidak merespon dan mematikan kamera, tidak ada timbal balik yang bagus diantara guru dan murid dikarenakan murid bosan dengan pembelajaran. Dan hal menariknya adalah dimana saat mata pelajaran dengan visual yang menarik murid yang berinteraksi dengan guru bertambah dengan media pendukung siswa dapat memahami dengan mudah dan membuat catatan sistematis dalam dirinya membuat mengingat dengan sangat baik.

Observasi pada tanggal 28 April (Mengajar Offline), Pada Observasi kedua mengamati kegiatan belajar mengajar tatap muka dikelas guru masih tergantung dengan teknologi dalam mengajarnya yaitu presentasi yang di tampilkan di LCD (*Liqued Crystal Display*) dan mengamati tingkah anak sekolah yang begitu terpaku akan materi yang diberikan, dan selebihnya jam berlalu murid mulai sibuk dengan kegiatan masing-masing, tidak mengamati lebih lanjut isi materi. Dan disaat materi selesai dan guru memberikan soal murid sebagian merasa cemas karna tidak memberhatikan materi, dan sebagian tidak mengerjakan soal tersebut.

Dan di saat jam istirahat murid lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain *smartphone* bermain *game*, menonton vidio dan membaca artikel online. hipotesis dari observasi kedua ini yakni : murid tertarik dengan adanya teknologi interaksi visual yang menarik yang membuat anak sekolah aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

4.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan diberbagai pihak agar dalam penelitian ini dapat data yang relevan dan berkualitas baik

Kak Samuel Nugraha selaku guru bimbingan konselin disekolah SMAK Santo Yusuf Surabaya. Dilakukan pada 25 April 2022 untuk mendidik anak yang sudah menuju ketahap remaja butuh perhatian khusus dan pemahaman karakter karna dimana saat diusia memasuki remaja, maka anak sudah memutuskan, melilih, menuju jalannya sendiri yang terbaik untuk dirinya tidak ada campur tangan orang lain dalam pilihan keputusan yang telah diambil pada anak sekolah menengah akhir. Walaupun jalan itu terhambat karna berlansungnya pandemi, tidak ada jalan alternative, buntu akan keputusannya sendiri karna keterbatasan aktifitas dan kendala mengakses internet hal ini yang membuat cemas hingga depresi pada pola pikirnya sendiri, terjebak pada pemahaman sendiri dan membutuhkan pendukung, semangat, solusi dengan keputusan yang diambil dengan matang dan bulat.

Menurut kak Christien Anggraini di aplikasi halodoc (online) sudah pernah menangani pasien. Motorik anak remaja lebih aktif disaat menginjak masa pubertas, disaat keterbatasan aktifitas dan minimnya bersosialisasi didunia luar karna perubahan yang memaksa kebiasaan akibat pandemi membuat jenuh hingga berujung depresi hal ini disebabkan remaja masih tidak bisa mengontrol emosinya dan lebih suka mengutarakan curahannya karna membuatnya merasa lebih lega. Hal ini juga membuat menjadi menanamkan rasa malas pada anak remaja karna kemampuan tidak diasah dan menyiakan waktunya, hal untuk menghindar akan semua anak remaja melampiaskan di media *online* berupa sosial media ataupun *game online* agar tidak membekas trauma akan kekangan aktivitas di luar rumah. Berinteraksi dengan orang dengan media sosial hingga *game online* membuat

menggerakkan motorik anak remaja kembali aktif. Dengan adanya kegiatan yang dianggapnya para remaja produktif ada timbal baliknya entah kesenangan yang didapat atau macam hal lainnya akan menjaga kesehatan mental mereka secara tidak sadar.

Wawancara dengan murid sekolah SMAK Santo Yusup Surabaya. Lebih merasakan pembelajaran onlen lebih baik dikarenakan lebih efektif dan tddak membuang banyak tenaga. Dari pembelajaran *online* ke *offline* rasa malas yang dia rasakan masih terbawa sampai pasca pandemic. Untuk kesibukan yang dilakukan selepas pembelajaran bermain *game* bergenre *Role Playing Game* menurut dia *game* tersebut bermain dengan otak dengan *strategy* dan *equipment* yang harus dilakukan..

4.1.3 Hasil Studi Literatur

Pada jurnal yang membahas kesehatan mental dirancang oleh Choirunissa 2020 berjudul “ Analisis Deteksi Dini Kesehatan Jiwa Remaja di Masa Pandemi Covid-19” hasil dari tujuan penelitian menganalisa kesehatan jiwa remaja di SMA dengan sampel 864 siswa, 93 diantaranya mengalami kendala dalam kesehatan mental yang dilihat dari 5 aspek pendukung dan perilaku remaja yaitu perilaku pro-sosial, masalah sosial, hiperaktivitas, emosial, dan *conduct*.

Jurnal selanjutnya yang dirancang oleh Luh Yenny Armayanti ,dkk. 2022 berjudul “Upaya Penurunan Stress Akademik Pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pembelajaran sistim coding Membuat *Game*” yang menganalisa penelitian menurunkan stress anak dengan pembelajaran *game* SDN 3 Gitgit yang menunjukkan 97% tidak mengalami stress setelah melakukan pembelajaran *game*.

4.2 Hasil Reduksi

4.2.1 Hasil Reduksi Observasi

Observasi yang dilakukan SMAK Santo Yusup Surabaya menunjukkan bahwa ketergatangan pada teknologi visual dalam menyelesaikan studi mengajar agar dapat mudah dipahami, dikarnakan remaja cenderung aktif dalam motorik visual yang membuatnya tertarik. Anak remaja cenderung lebih suka hal yang

berupa visual dari pada teks saja yang membuatnya malas dalam mengeja kata dalam buku dan point lebihnya guru menjelaskan dengan sangat sungguh-sungguh dalam presentasinya tidak hanya mengeja ulang yang ada di buku paket, benar-benar asli dari materi pemahaman guru itu sendiri.

4.2.2 Hasil Reduksi Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan ahli pakar psikolog, guru bimbingan konselin dan pelajar SMAK Santo Yusup, memberikankan jawaban bahwa emang benar kesehtan remaja bakal terganggu jika aktivitas diberhentikan dengan paksa karna remaja cenderung aktif dalam melakukan sesutau, senang dengan dunia luar, dan melakukan hal kesenangan. Terlebih lagi remana sudah memutuskan tujuan dalam hidupnya untuk mengejar hal yang digapainya dengan keputusan yang sudah diambil jalan hidupnya. Dan semua karna minimnya aktivitas membuat remaja bosan dengan minimnya aktivitas didalam luar selain menyelesaikan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Dengan adanya hambatan yang membuat naiknya emosional dalam dirinya menjadi depresi seterusnya.

4.2.3 Hasil Reduksi Studi Literasi

Studi literasi yang dilakukan memberikan kesehatan mental bisa disebabkan aspek yaitu perilaku pro-sosial, masalah sosial, hiperaktivitas, emosial, dan *conduct*. yang memungkinkan kategori ini bisa menimbulkan masalah besar bagi kesehatan mental remaja. Dengan adanya masalah ini bisa diredakan dengan adanya *game* visual interaksi yang menurunkan tingkat depresi anak remaja

4.3 Dokumentasi



Gambar 4.1 Ijin Mengikuti Kelas Keperluan Observasi



Gambar 4.2 Kegiatan Mengajar SMAK Santo Yusuf



Gambar 4.3 Mengajar Online

4.4 Hasil Penyajian Data

Dari reduksi data yang disajikan maka mendapat *point-point* berikut :

1. Memberikan hiburan *game* visual interaktif untuk menjaga kesehatan mental pada usia remaja usia 16-18 tahun.
2. Memanfaatkan media *game* pembelajaran untuk memikat anak remaja tertarik dalam kegiatan belajar.
3. Membuat *game* interaktif belajar sambil bermain guna menjaga kesehatan metal serta ikut dalam kegiatan belajar.

4.5 Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh sudah dapat menentukan kesimpulan dan penyajian data di atas. Peneliti memutuskan untuk membuat media *game* interaktif tentang pengetahuan umum guna menjaga kesehatan mental remaja usia 16-18 tahun pasca pandemi Covid-19 untuk memecahkan permasalahan mencegah dampak kurangnya kesehatan mental remaja.

4.6 Hasil Analisis Data

4.6.1 Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

Dari hasil data yang didapat dan ditarik kesimpulannya, akan di gunakan penitili dalam menentukan STP dari *game* interaktif edukasi.

1. *Segmemtation*

Tabel 4.1

<i>Segmentation</i>		Keterangan
Geografis	Negara Wilayah Lokasi	Indonesia Surabaya, Jawa timur SMAK Santo Yusuf
Demografis	Jenis Kelamin Usia Pendidikan	Laki-laki dan Perempuan 16-18 Tahun Pelajar Sekolah Menengah Akhir
Psikografis	Gaya hidup	Remaja yang senang dengan tenologi

2. *Targeting*

Target yang akan menjadi *game* interaktif adalah anak usia 16-18 tahun yang menyukai video *game* visual dan minimnya aktivitas akibat pasca pandemi Covid-19 yang membuat depresi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

3. *Positioning*

sebagai pembelajaran khusus media permainan yang bersifat interaktif dan edukatif anak usia 16-18 tahun dalam menambahnya wawasan serta upaya menurunkan tingkat resiko dalam kesehatan mental.

4.6.2 Analisis USP (*Unique Selling Proposioning*)

Game seringkali ditemukan biasanya ditempatkan sebagai hiburan semata saja, namun berbeda dengan *game* interaktif pengetahuan umum yang mengajak pengguna belajar sambil bermain bertujuan menurunkan tingkat resiko kesehatan mental memperoleh pembekalan wawasan setiap individu pengguna.

4.6.3 Analisis SWOT (*Strenght, Weaknes, Opportunity, Threat*)

Tabel 4.2

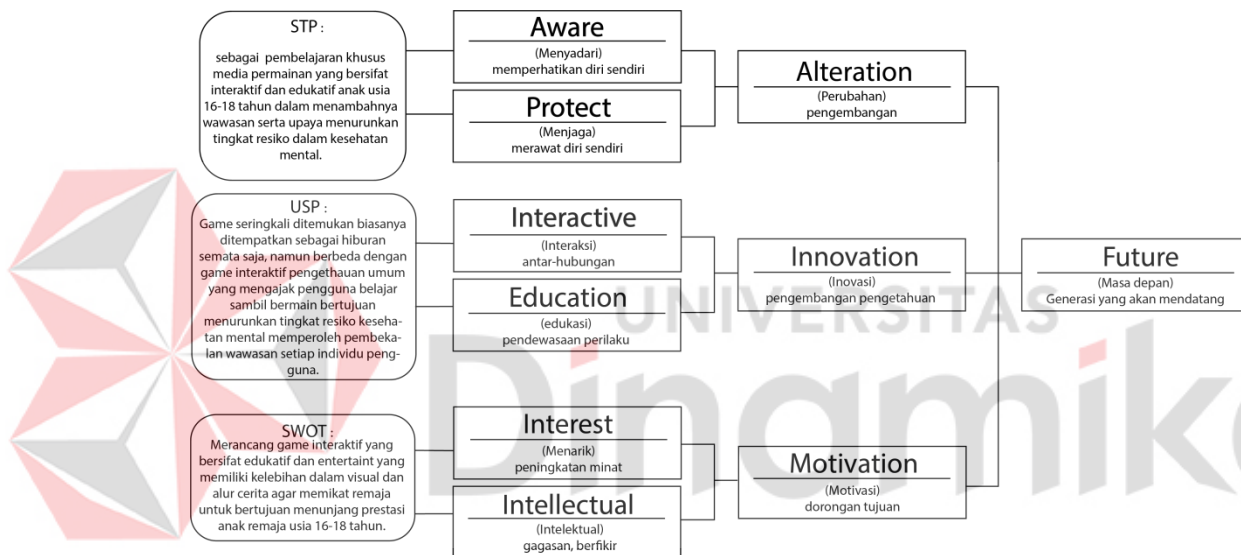
<p>INTERNAL</p> <p>EKSTERNAL</p>	<p>Strenght:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diminati oleh kalangan milenial 2. Menghilangkan stress dan memacu adrenali seseorang 3. Media kreatif yang memberikan kesan menyenangkan 	<p>Weaknes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individualisme, kurang bergaul dan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat 2. kecanduan bermain dan lupa waktu 3. Meningkatkan rasa kurang sabar dalam bermain karena <i>game adventure</i> membutuhkan waktu yang cukup lama
<p>Opportunity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Generasi milenial lebih cenderung mengandalkan teknologi 2. Mudah mengakses <i>game adventure</i> disemua platform 3. Minat anak remaja bermain <i>game adventure</i> sangat tinggi 	<p>S+O</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memaksimalkan <i>game adventure</i> dengan penambahan fitur dan tantangan 2. Memberikan rasa antusias kepada ramaja dalam mengenal kreatifitas dan belajar 3. Mencegah anak remaja dalam tingkat tekanan pikiran dalam permainan yang menghibur 	<p>W+O</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memaksimalkan manfaat kegiatan anak remaja karena menghemat waktu kegiatan belajar dan bermain 2. Memanfaatkan minat anak remaja dalam bermain <i>game</i> memasukan metode belajar didalamnya 3. Memanfaatkan teknologi agar mudah mencangkup generasi milenial
<p>Threat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kecenderungan anak akan berhenti bermain karena tingkat kesulitan yang sulit 2. Kecenderungan anak anak memilih game yang lebih populer 3. Menurunkan kepedulian ,meningkatkan tingkat egois dalam sosial dilingkungan luar. 	<p>S+T</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang metode belajar dengan tampilan visual dan permainan 2. Menggunakan permainan dalam metode pembelajaran 3. Memberikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak remaja 	<p>W+T</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan teknologi untuk mencangkup anak remaja dalam belajar dan bermain 2. Menghemat waktu anak remaja dalam waktu belajar dan bermain 3. Mambagi informasi perihal pengetahuan menunjang lebih berpartisipasi dengan masyarakat

Strategi utama :

Merancang *game* interaktif yang bersifat edukatif dan *entertaint* yang memiliki kelebihan dalam visual dan alur cerita agar memikat remaja untuk bertujuan menunjang prestasi anak remaja usia 16-18 tahun.

4.6.4 Analisis *Key Communication Message*

Dari hasil yang diperoleh USP, STP dan SWOT, sehingga dapat dijadikan sebagai pandangan untuk menentukan sebuah *keyword* utama. Yang dimana nantinya akan dijadikan landasan dari semua perancangan media utama maupun pendukung yang akan dibuat nantinya. Maka dibuatlah bagan sebagai berikut :



Gambar 4.4 *Key Communication Messege*

Dari bagan diatas mendapatkan sebuah *keyword* utama dengan kata “*future*”, future sendiri memiliki arti keadaan yang apa kita hadapi kedepannya. Dengan adanya pertanyaan dengan kepedannya nanti perlunya persiapan batin manusia dengan pemahaman wawasan untuk anak generasi kedepannya.

4.7 Konsep Penerapan Karya

4.7.1 Tujuan Kreatif

Perancangan *game* edukasi memberikan pembelajaran materi sekolah tingkat SMA dengan sambil bermain permainan genre *adventure future galaxy*.

1. Jenis Media : Prototype UI/UX *Game* Edukasi
Genre *Game* : *Adventure Future*
Ukuran Layar : 6,44 Inchi
Teks : Bahasa Indonesia
Finishing : Materi Tingkat SMA Dengan *System* Bermain

2. Ilustrasi

Game Edukasi memilih konsep *Future Galaxy* pemilihan desain karakter mulai dari *Main Character* dan *Character Companion*.

- A. Pemilihan Karakter



Gambar 4.5 Referensi

Berdasarkan referensi *film Tron : Legacy*, bahwa konsep masa depan menggunakan pakaian *Neon* dan berdasarkan *adventure* menggunakan pakaian zirah. Sehingga desain karakter dikombinasikan menjadi kesan *adventure future galaxy* dengan eksekusi *digital painting*.

B. *Typography*

<p>ABCDEFGHIJKLMNO P Q RSTUVWXYZ 1234567890</p>	<p>Font Jenis : Modern Decorative Nama : Brightness</p> <p>Font ini digunakan dalam judul dan penamaan lainnya yang ditekankan dalam <i>game</i> tersebut. Seperti : pengaturan, pemilihan karakter, mulai, atribut, salah, dan benar</p>
<p>ABCDEFGHIJKLMNO P Q RSTUVWXYZ abcdefghijklmnopq rstuvwxyz 1234567890</p>	<p>Font Jenisi : Serif Nama Font : Times New Roman</p> <p>Font ini digunakan dalam kepentingan teks narasi dalam sebuah cerita <i>game</i> tersebut dan sesi tanya jawab dalam mode <i>gameplay</i>-nya.</p>

Gambar 4.6 *Typography*

Menurut Fillipo Marinett seorang penyair italia yang memulai gerakan dalam puisinya yang terkenal “kata-kata dalam kebebasan” dengan mengubah gaya tulisan yang mampu menciptakan lingkuan fonetis dan visual yang dirancang untuk generasi baru “revolusioner” dimana font tersebut memberikan banyak dinamisme dan memancarkan pancaran tertentu.

C. *Warna*

Menurut Dimas Harry Priawan (2021), Warna-warna yang memenuhi desain futuristik mencakup kombinasi antar warna dan dinamis dengan warna netral, terang dan elegan sebagai warna media utamanya. Mengoptimalkan gaya berkesan solid terasa hidup untuk menghasilkan tampilan yang kontras dan indah.



Gambar 4.7 *Warna*

Psikologi warna menurut website halodoc

Tabel 4.3

Warna	Atri
Biru	Stabil, Kecerdasan dan Rasa Percaya Diri
Merah	Gairah, Keberanian, dan kegigihan
Ungu	Kebijaksanaan dan spiritualitas

Warna yang dipilih adalah warna *basic* dalam *game* RPG pada umumnya yaitu diantaranya : (Arif Kusamiaji 2019)

Tabel 4.4

Warna	Arti
Merah	Indentik dengan karakter musuh, lawan, jahat, larangan hukuman, dikalangan game rpg
Ungu	indentik dengan kekuatan magis penambah kapasitas sihir, ungu juga terkesan bahwa kekuatan magis besar yang tidak bisa dikendalikan atau <i>energy</i> jahat
Biru	indentik tokoh baik, pelaku utama, atau <i>main character</i> dikalangan game rpg

D. Stroyline

Ratu Inti Merah iri dengan sumberdaya yang melimpah pada kejaraan Ratu Inti Biru. Dari sinilah permasalahan peperangan dimulai. Dengan inisiatif putra dari Ratu Inti Biru yaitu Pangeran Elios, akhirnya mereka menyerang Ratu Inti Merah dengan pasukan yang dibawa dengan alasan mengganggu kediaman kerajaan. Dan awal cerita inilah *main character* (Penyihir Agung atau Komandan Kesatria) bermain dalam *game* ini dengan awal diberi misi untuk menemukan anaknya Ratu Inti Biru yaitu Pangeran Elios. Di saat diberikan misi tiba-tiba Ratu Inti Merah datang menerobos dan menculik sang Ratu Inti Biru. Di saat penculikan Ratu Inti Merah memberikan *clue* dimana sang Pangeran Elios berada. Ratu Inti Merah meninggalkan tempat dengan sihir teleportasi. Di sinilah awal stage untuk menemukan pangeran dan meyelamatkan ratu ini biru. Akan tetapi di saat melakukan perjalanan sudah dihadang beberapa pasukan Ratu Inti Merah, untuk mengalahkannya harus menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika menjawab benar akan memberikan *damage* ke musuh. Jika salah menjawab akan terkena serangan. Hingga bertemulah pemain dengan pangeran yang terdampar di

planet kristal penuh magis, jika berlama lama di planet itu maka akan tak terkendali. Tugas dari pemain adalah mengalahkannya dan meyadarkannya kembali. Selepas dari *scene* itu pemain melanjutkan perjalanan dengan pangeran untuk mengalahkan Ratu Inti Merah. singkat cerita setelah mengalahkan Ratu Inti Merah, Ratu Inti Birupun selamat dan diberikanlah reward kepada pemain.

F. Sketsa karakter alternatif



Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Ratu Inti Merah

Sketsa 1 : berkonsep mecha, dengan menaiki drone di atasnya

Sketsa 2 : berkonsep mecha, dengan menaiki runwheel

Sketsa 3 : berkonsep iblis, dengan aktivitas energy sihir

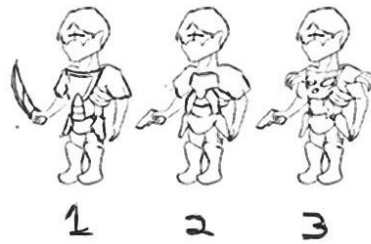


Gambar 4.9 Sketsa Ratu Inti Biru

Sketsa 1 : berkonsep dewi, dengan memakai pakaian zirah

Sketsa 2 : berkonsep ratu prajurit, dengan memakai zirah

Sketsa 3 : berkonsep ratu kecantikan, dengan pakaian minim

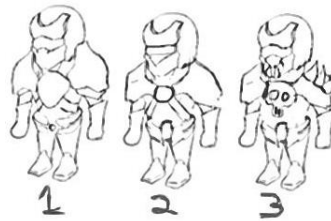


Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Pangeran

Sketsa 1 : berkonsep arab mecha, dengan memakai sebilah pedang

Sketsa 2 : berkonsep kepala prajurit, dengan *full armor*

Sketsa 3 : berkonsep singa, dengan armor yang bermotif singa

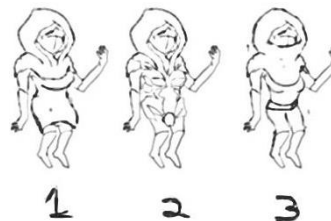


Gambar 4.11 Sketsa IPS Komandan Kesatria

Sketsa 1 : berkonsep komanda kesatria, dengan zirah kristal

Sketsa 2 : berkonsep punk metalic, dengan minimnya armor

Sketsa 3 : berkonsep punk metalic, dengan aksesoris tengkroak



Gambar 4.12 Sketsa Penyihir Agung

Sketsa 1 : berkonsep penyihir, pakaian tertutup rapat

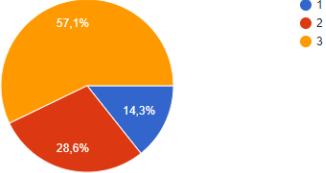

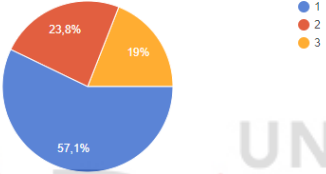

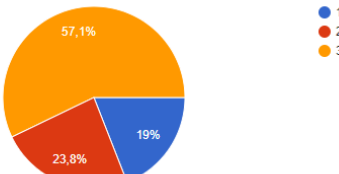

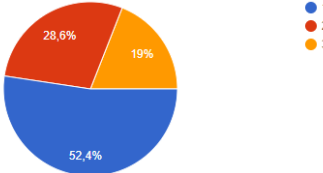
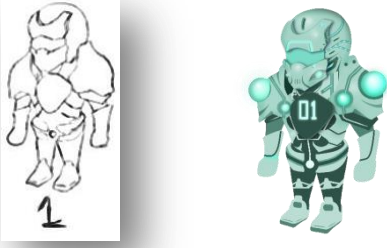
Sketsa 2 : berkonsep mecha, dengan pakaian penyihir

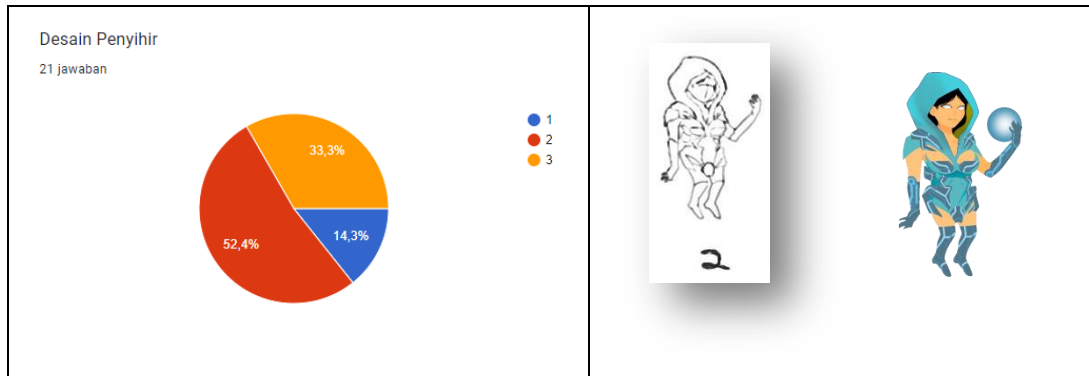
Sketsa 3 : berkonsep assasin magic, dengan pakaian tudung

Game edukasi ini berisikan karakter yang telah diberikan 3 opsi disetiap karakter lainnya menggunakan kriteria yang sesuai keyword dan referensi yang ada, sehingga terbentuknya *voting* melalui *google form*. Karakter terdiri dari

Komandan Kesatria, Penyihir Agung, Ratu Inti Biru, Ratu Inti Merah, dan Kesatria.

G. *Sketsa Terpilih*

<p>Desain boss Jahat 21 jawaban</p>  <p>● 1 ● 2 ● 3</p>	
<p>Desain Ratu 21 jawaban</p>  <p>● 1 ● 2 ● 3</p>	
<p>Desain Pangeran 21 jawaban</p>  <p>● 1 ● 2 ● 3</p>	
<p>Desain kesatria 21 jawaban</p>  <p>● 1 ● 2 ● 3</p>	







Gambar 4.13 Hasil Voting

Pada *voting* tersebut ditemukanlah 1 desain karakter dari 3 opsi setiap karakter yang sudah dibuat untuk keperluan *game* dan alur cerita di *game* edukasi ini, dan terdapat 21 orang yang menanggapi dalam hasil *voting* ini .

Dengan Konsep : Mata berwarna putih tanpa adanya pupil mata menunjukkan peradapan yang berada diluar angkasa sudah berevolusi dan menggunakan pakaian magis yang mengandung *energy* yang terlihat dari pancaran aliran *energy* disetiap pakaian yang digunakan diwilayah kekuasaan ratu inti biru dan sedangkan dikawasan ratu inti merah adalah ras iblis yang memiliki tanduk yang menjadi tolak ukur kapasitas kekuatan *energy* magisnya

H. Storyboard

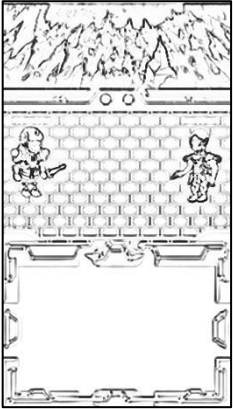
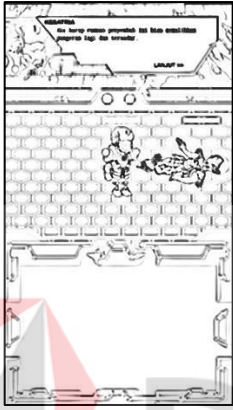
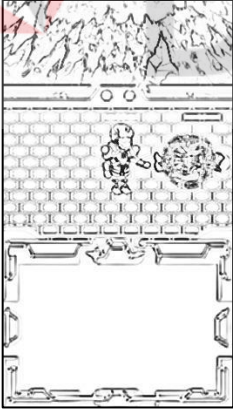
Sketsa	Deskripsi
	<p>Pemain akan berbincang dengan sang Ratu Inti Biru yang diberikan perintah untuk menemukan anaknya yang telah dijalankan misi untuk bertarung dengan sang Ratu Inti Merah dengan pasukan yang banyak, dan kecurigaannya sang Ratu Inti Biru anaknya kalah dalam peperangan karena tidak kunjung kembali diwaktu yang dekat.</p>

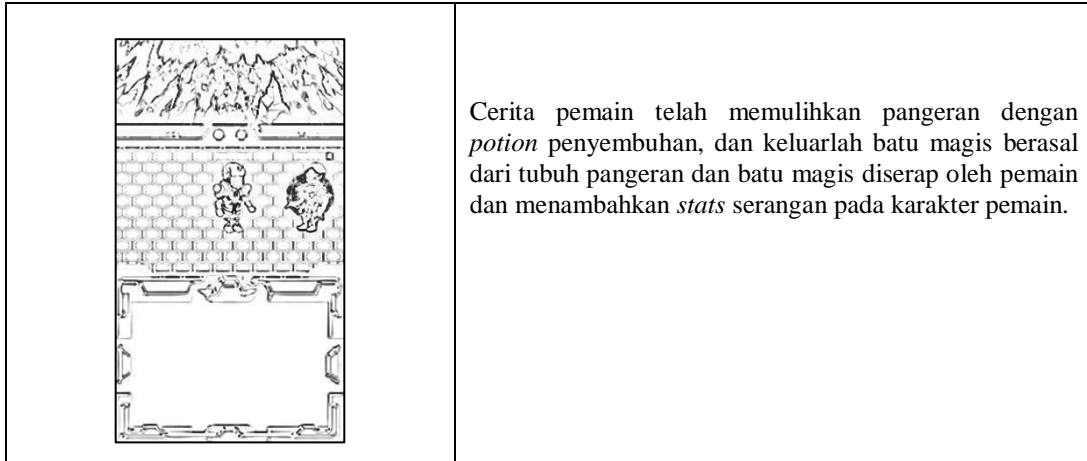
	<p>Diwaktu perbincangan sang ratu diculik dengan sihir teleportasi dari sang Ratu Inti Merah, didalam kerajaan kediaman Ratu Inti Biru</p>
	<p>Tidak lama berselang sang Ratu Inti Biru diculik dalam singgahsananya munculah sang Ratu Inti Merah dihadapan pemain. Dengan sihir teleportasi.</p>
	<p>Sang Ratu Inti Merah dalam suasana marah, dia menculik sang Ratu Inti Biru dan memberitahukan pemain dimana pengeran berada</p>

Gambar 4.14 Scene 1

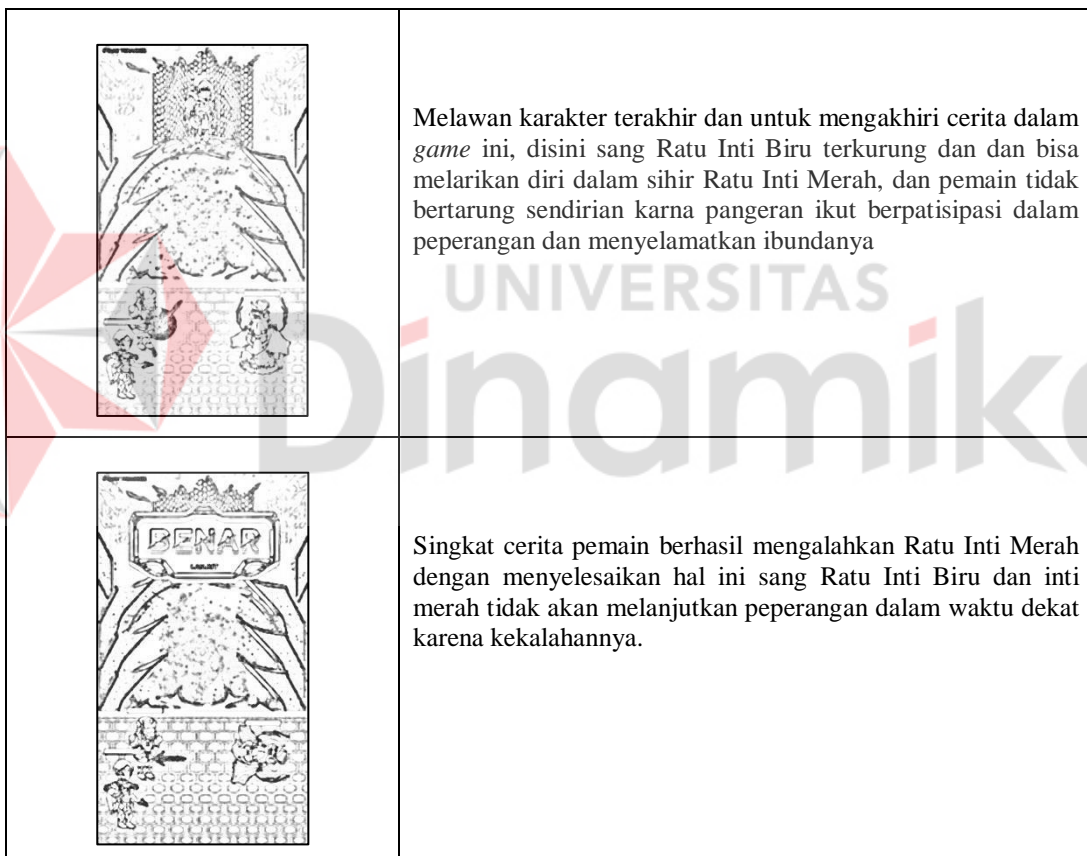
	<p>Waktu melakukan perjalanan dihadap oleh prajurit musuh dan harus melakukan pertempuran dengan menjawab soal dengan benar, agar bisa menuju stage akhir dalam alur cerita</p>
	<p>Sketsa awal tampilan saat hendak memulai <i>game</i>, terdapat 3 karakter yang ditampilkan yakni : prajurit kesatria, Ratu Inti Merah dan Ratu Inti Biru.</p>
	<p>Terdapat 2 karakter untuk obsi yang diberikan kepada pemain, yakni IPA untuk Penyihir Agung dan IPS untuk Komandan Kesatria</p>
	<p>Dalam setiap Karakter memiliki status kemampuan atau atribut berbeda, yakni : <i>Strength, Agility, Vitality, Intelligence, Dexterity, Lucky</i></p>

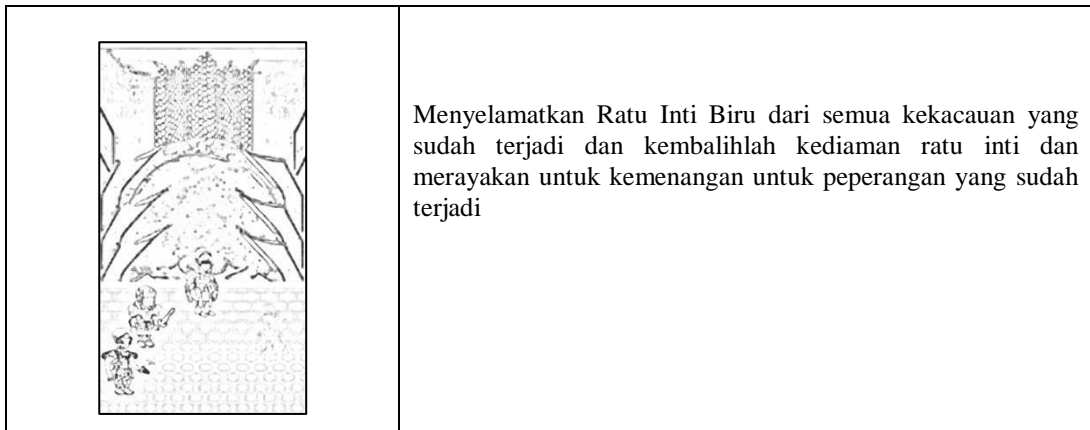
Gambar 4.15 sketsa *Gameplay*

	<p>Menemukan pangeran yang sudah tidak bisa mengendalikan dirinya sendiri akibat dari aliran magis disekitarnya, disini pemain harus menyadarkannya dengan cara mengalakannya</p>
	<p><i>Time skip</i>, Pemain berhasil mengalahkannya dengan menyelesaikan <i>stage</i> soal yang diberikan dan membuat pangeran kritis dengan keadaannya.</p>
	<p>Pemain akan memulihkan pangeran dari misi untuk membawanya kembali dalam keadaan selamat, dan menyelesaikan tugas pertamanya</p>

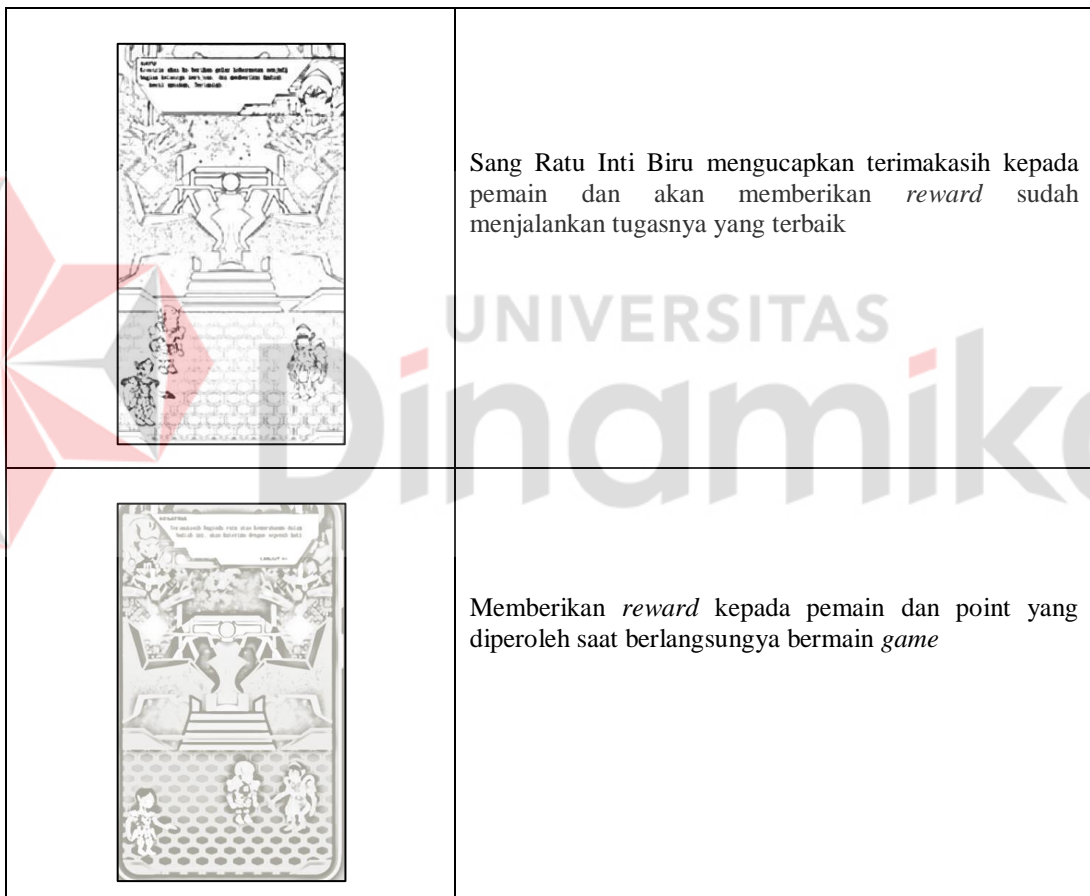


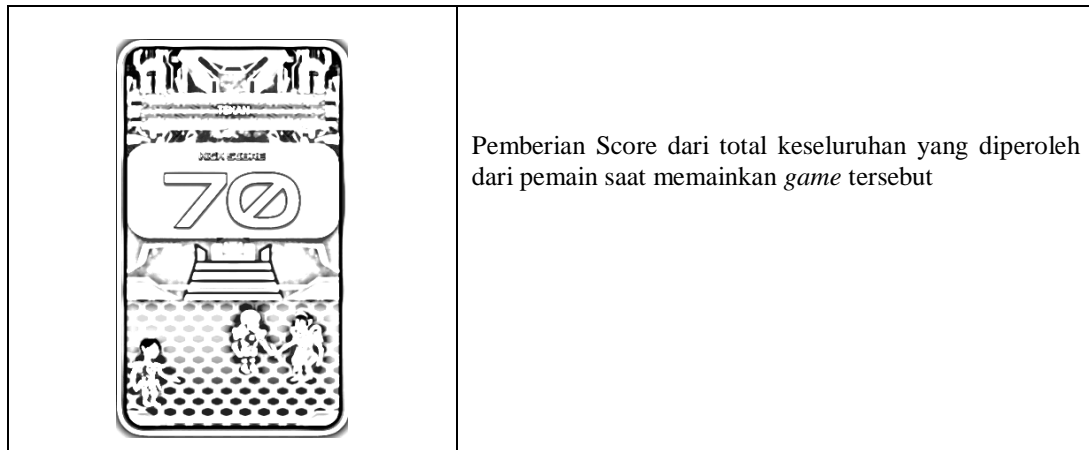
Gambar 4.16 Scene 2





Gambar 4.17 Scene 3





Pemberian Score dari total keseluruhan yang diperoleh dari pemain saat memainkan *game* tersebut

Gambar 4.18 Last Scene

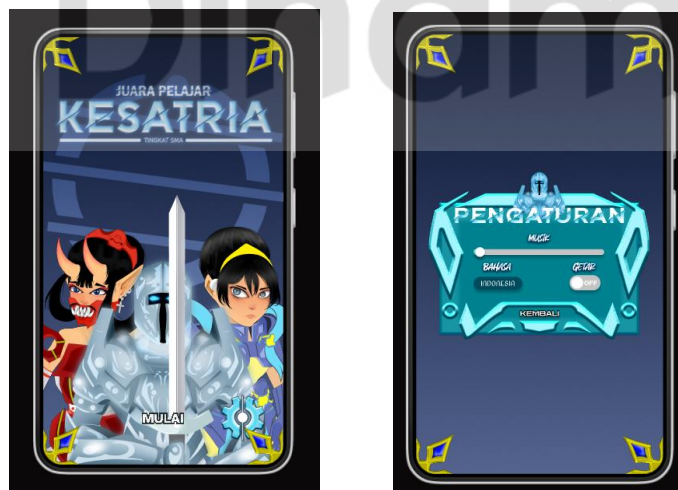
4.8 Perancangan media

4.8.1 Strategi Media

Penelitian ini menggunakan media utama yaitu *game* edukasi dan media pendukung diantaranya : x-banner, gantungan kunci, pembatas buku, dan stiker.

4.8.2 Implementasi Karya

1. Media Utama



Gambar 4.19 Halaman Depan

Halaman utama untuk memasuki *game*, tersedia tombol pengaturan, yang berisikan fitur *volume*, getar, bahasa. Dengan tampilan yang memperlihatkan kedua ratu karena mereka berdualah yang sumber dari cerita ini. Dalam *gameplay* ini akan diberikan soal untuk pemain agar mengingat daya tangkap dalam pembelajaran jika salah menjawab akan harus mengulang kembali pertanyaan

yang sudah ditentukan di setiap *stage*, hal ini dilakukan agar pemain tidak asal menjawab dengan asal asalan (keberuntungan), dan menjawab dengan benar maka pemain bisa memberikan damage kepada lawan.



Gambar 4.20 Pemilihan Karakter

Halaman pemilihan karakter, dengan kategori penyihir agung berisikan soal mata pelajaran IPA dan untuk komandan kesatria berisikan soal mataperlajaran IPS.



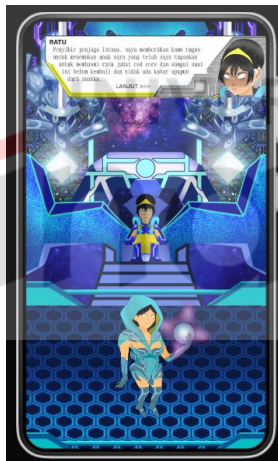
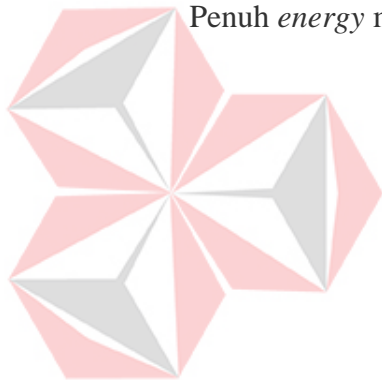
Gambar 4.21 Atribut

Setiap karakter memiliki spesifikasi tentang kemampuan yang dimilikinya yakni terdiri dari : *Strength(STR)*, *Agility(AGT)*, *Vitality(VIT)*, *Intelligence(INT)*, *Dexterity(DEX)*, *Lucky(LUK)*, hal ini supaya membedakan karakter dengan jurusan Sekolah Menengah Atas



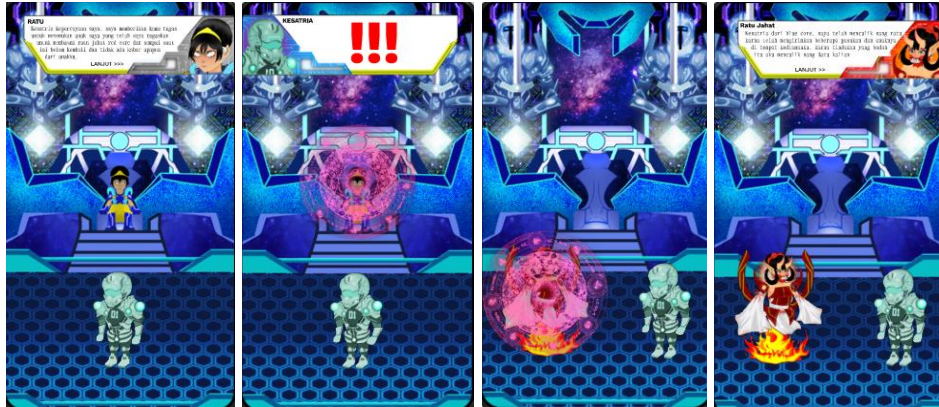
Gambar 4.22 Pemilihan Stage

Tahapan ada 3 cerita dengan total *stage* 20 dengan soal yang berbeda sesuai tingkat kesulitan, stage 1-10 (*easy*), stage 10-15 (*medium*), 15-20 (*hard*). Kediaman Ratu Inti Biru (Tengah), Kediaman Ratu Inti Merah (Atas), Planet Penuh *energy* magis (Bawah)



Gambar 4.23 Alur Cerita

Terdapat cerita disetiap titik didalam *game* untuk membuat pemain menjadi penasaran akan akhir didalam *game* tersebut dapat terselesaikan tanpa ada rasa bosan. Dan *scene* disini lah awalmula pemain akan menyelesaikan petualangannya.



Gambar 4.24 Scene 1

Scene dimana akan mengajarkan bertanggung jawab dalam menyelesaikan misi dan tugas yang diberikan agar pemain bisa menyelesaikan *game* tersebut, ada 2 misi yang harus dilakukan yakni : menemukan pangeran dan menyelamatkan Ratu Inti Biru



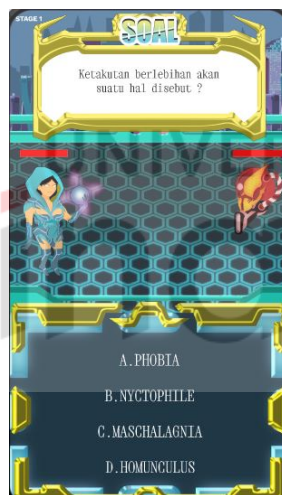
Gambar 4.25 Scene 2

Menyelesaikan tanggung jawab pertama walau masih setengah perjalanan dan *point* disini adalah kesabaran saat melawan pangeran karna akan kembali semua darah pemulihan dari pangeran jika salah menjawab pertanyaan. Dan memulai dari awal melawan pangeran (terdapat 4 soal untuk bisa mengalahkan pangeran).



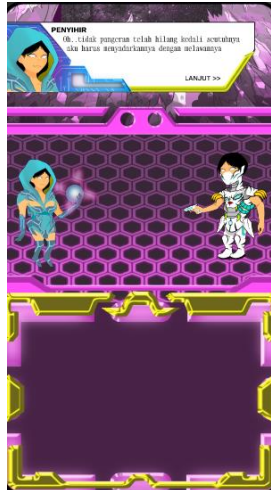
Gambar 4.26 Scene 3

Pemain sudah memberikan yang terbaik untuk menyelesaikan *game* tersebut secara tidak langsung pemain ingin ada rasa belajar, bertanggung jawab dalam menyelesaikan misi yang diberikan dan penasaran akan akhir dari cerita *game* tersebut.



Gambar 4.27 Gameplay

Stage easy masih tahap soal berupa pengetahuan umum dan materi mudah lainnya yang sesuai jurusan yang diambil dalam SMA



Gambar 4.28 Stage Medium

Stage medium soal yang ditampilkan berupa soal yang biasanya sering muncul dalam ujian harian maupun soal ujian sekolah,



Gambar 4.29 Stage Hard

Stage hard, soal yang ditampilkan berupa soal yang tingkat kesulitannya sulit dan memberikan soal yang paling dibenci anak sekolahan rata-rata yaitu matapelajaran matematika.

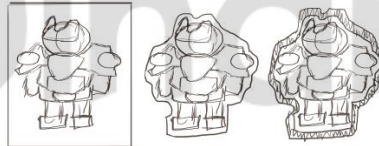


Gambar 4.30 Score

Setelah menyelesaikan *game* pemain akan diberikan score yang diperoleh hal ini membuat rasa apresiasi kepada pemain telah menyelesaikan dengan sangat baik, dan diberikan dokumen yang berisi motivasi agar merenung tentang apa yang diperbuat selama belajar dan bermain.

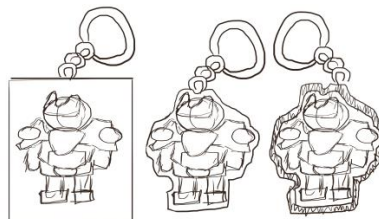
4.8.3 Media Pendukung

1. Sketsa media pendukung



Gambar 4.31 Sketsa Stiker

Ukuran 6x5, berbahan kertas dan akan dicetak sebanyak 10 pcs 1 hari dalam pameran yang berlangsung 3hari



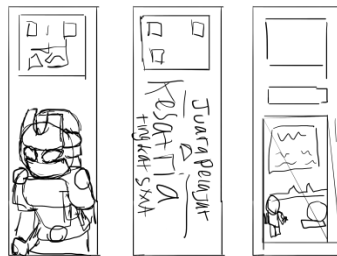
Gambar 4.32 Sketsa gantungan kunci

Ukuran 6x5, dengan berbahan plastik mika dan akan di cetak 5 pcs sesuai dengan jumlah karakter yang dibuat



Gambar 4.33 Sketsa X-Banner

Ukuran 60x160cm, dengan berbahan flexy, dengan tangkai menyilang untuk membuatnya berdiri, dan akan di cetak 1 pcs.



Gambar 4.34 Sketsa Pembatas Buku

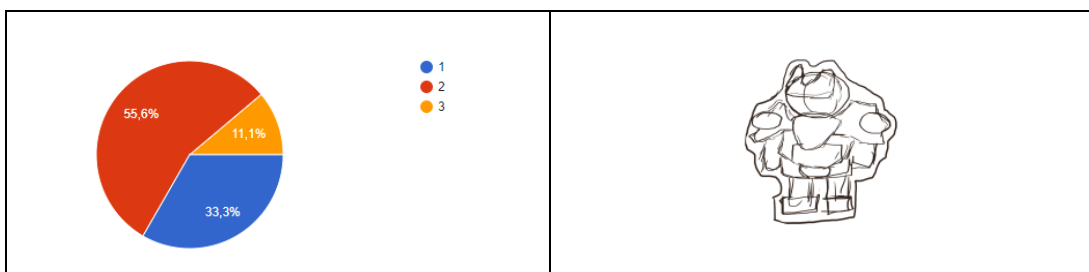
Ukuran 5x15cm, dengan berbahan karton dan dicetak sebanyak 15pcs dengan ketebalan 0,8cm

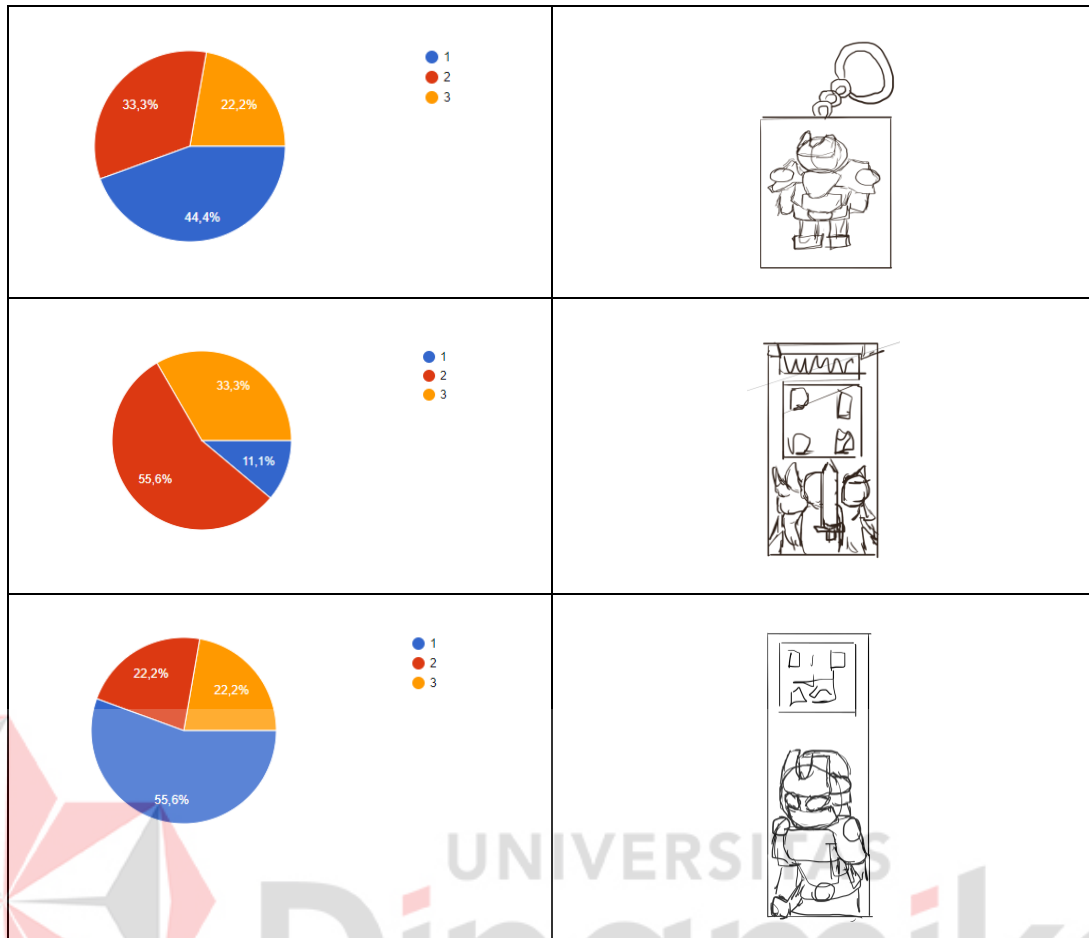


Gambar 4.35 Sketsa Sosial Media

Postingan terdapat 6 postingan dan terdapat informasi tentang game dengan ukuran postingan 1: 1

2. Sketsa Terpilih





Gambar 4.36 Sketsa Pembatas Buku

3. Implementasi media pendukung

Dalam perancangan hame edukasi akan menggunakan metode media pendukung yang meliputi diantaranya :

A. X banner



Gambar 4.37 Final X-Banner

Media pendukung yang digunakan adalah X-Banner dengan ukuran 60x160 cm. dengan berisikan judul, karakter dan barcode untuk memainkan *game* tersebut, akan di pasangankan didepan outlet, dengan tujuan agar mudah dilihat para pengunjung. Kegunaan dari x-banner adalah untuk media promosi dalam lirikan

B. Pembatas Buku



Gambar 4.38 Final Pembatas Buku

Pembatas buku dengan tujuan anak pelajar agar tidak lupa manandai bukunya saat belajar, dengan ukuran 5 x 15 cm. dan disediakan *barcode*, jika anak ingin bermain Kembali. Dan tidak puas dengan hasil bermainnya, akan dijadikan sebagai souvenir.

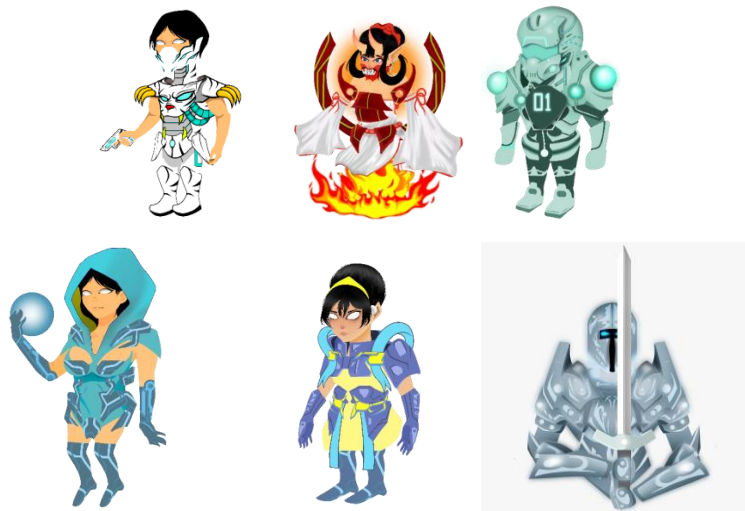
C. Gantungan Kunci



Gambar 4.39 Final Gantungan Kunci

Gantungan kunci akan tersedia sebanyak 5 pcs sesuai dengan jumlah karakter yang ada didalam *game*. Sebagai souvenir untuk selalu mengenang karakter yang mereka mainkan.

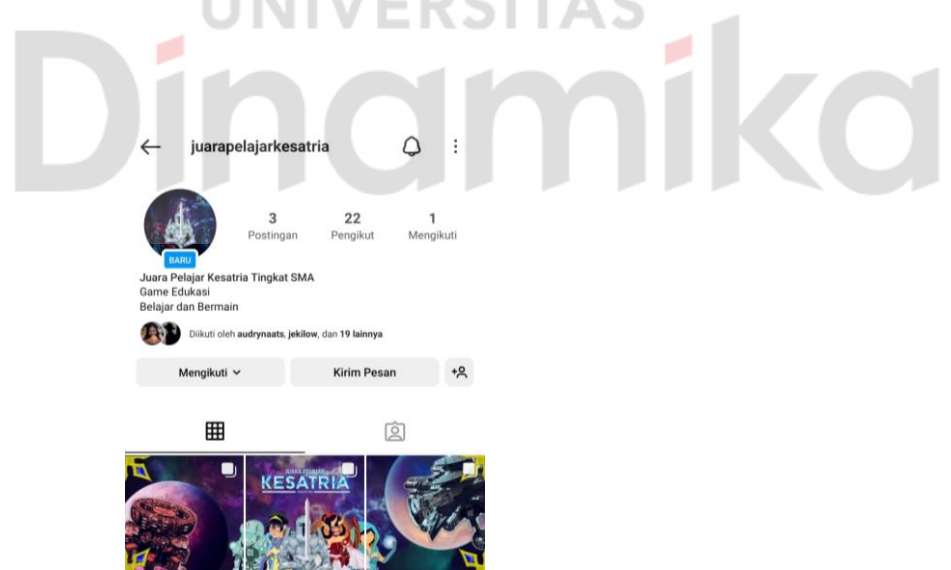
D. Stiker



Gambar 4.40 Final Stiker

Stiker dengan ukuran 6x5cm, dengan metode cutting untuk dijadikan souvenir, dengan maksud tujuan dilihat dengan cangkupan luas saat ditempelkan atau disebarkan dimana mana. Akan disediakan di outlet meja pameran.

E. Sosial Media



Gambar 4.41 Instagram

Sosial media sebagai media penyebaran game edukasi kalangan remaja, memanfaatkan teknologi di era milenial dengan keterangan game dan scan barcode

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sekolah daring akibat pandemi membuat malas untuk sekolah secara *offline* maka *game adventure* menjadi solusi untuk mengatasi persoalan tersebut. Merancang *game* edukasi dengan target usia 16-18 tahun, dimulai dengan tahap permasalahan kejenuhan anak dalam masa pandemi dan dilakukanlah observasi dengan bahasan utama kesehatan mental yang dilakukan pada sekolah menengah atas disurabaya dan narasumber yang terpercaya, lalu dilakukanlah hasil penemuan permasalahan bahwa anak akan aktif jika ada tampilan visual yang membuatnya tertarik dengan adanya pembelajaran. Dan dalam tujuan *game* edukasi ini ada beberapa yang ingin diberikan kepada audien diantaranya scene 1 dan 2 mengajarkan rasa tanggung jawab, scene 3 mengajarkan rasa ingin belajar karna telah menyelesaikan *game* tersebut, tahap *easy, medium, hard* mengajarkan tingkat kesulitan dan tahap perkembangan dalam belajar, *gamplay* mengajarkan daya ingat dan keseriusan karena jika salah menjawab akan mengulang soal yang sebelumnya.

5.2 Saran

Pada perancangan *game* edukasi ini untuk meningkatkan rasa belajar anak remaja usia 16-18 tahun. Dengan menampilkan visual, alur cerita dan *gameplay*, adapun beberapa saran sebagai acuan untuk penelitian atau insan kreatif selanjutnya agar mampu menciptakan suatu yang baru dan unik :

1. Prototype yang sudah jadi saat ini diharapkan menjadi *game* yang bisa diunduh di *playstore* agar bisa dinikmati masyarakat umum.
2. Prototype ini akan disempurnakan dengan menambahkan musik dan efek serangan dalam *game* ini agar menambah keseruan dalam memainkan *game* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A. dan J. Setiawan. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: CV Jejak Publisher.
- Diana (2019), *Kesehatan Mental*, Duta Media Publishing
- Kementrian Pendidikan (2019), *Indeks aktivitas literasi mebaca 34 provinsi*.
- Anjawati(2021), *Pengembangan Edu Agatrix dengan Pendekatan Inkuri Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Ahmad, Z (2015), *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal STAIN Kudus
- Choirunissa, R., Samsyah, S., dan Komala, I, R., (2020), *Analisis Deteksi Dini Remaja di Masa Pandemi Covid-19*,. Repository Nasional Jakarta
- Enstein J. Rosalina Bulu V, dan Lioba Nahak R. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. Jurnal Universitas Citra Bangsa.
- Indah, P dan Ali I (2021), *Pengelolaan Sudut Baca Kelas pada Jenjang Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik*. Jurnal Universitas Negeri Malang
- Ilham, A.R (2020), *Pandemi COVID-19 dan Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental di Indonesia*, Jurnal Universitas airangga
- Luh, Y.A (2022), *Upaya Penurunan Stress Akademik Pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID 19 Melalui Pembelajaran sistim coding Membuat Game*. Jurnal Universitas Jakarta
- Nilla, O (2021), *Analisis User Experince Aplikasi HNI Mobile Menggunakan Heart dan Pulse Framework*, Jurnal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Ramadianati, S (2021), *Rancang Bangun Mobile Advanture of Studies Sebagai Media Pembelajaran* , Jurnal Falkultas Teknologi Informasi, Universitas Pasuruan Merdeka
- Zahrani .D, dkk (2022), *Strategi Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Sekolah*, Jurnal Universitas Mataram, Renjana Pendidikan Dasar

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Presentase Prestasi Anak dalam *Game Edukasi*. <https://belajar.kemdikbud.go.id/edugame>
- Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia, *Presentase Kesehatan Mental di Pulau Jawa*. //http://www.pdskji.org//
- Jago Desain. 2021. Internet. <https://www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font>
- Gonani R. Prastica, (2020), *Akademi Desain konsep Futuristik Arsitektur*, Jurnal Universitas Manado.
- Taurusta, C (2022). *Rancang Bangun Game Adventure 2D Bernama "Astronaut Go" Berbasis Mobile*, Jurnal. Muhammadiyah Sidoarjo
- Suryanto, R.N (2021), *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar*. Jurnal, Kampus Bina Widya Simpang Baru



UNIVERSITAS
Dinamika