

**PENGEMBANGAN *GAME* SERIUS DENGAN GENRE RPG
UNTUK MEMPERKENALKAN METODE MEKANISME
KOPING UNTUK MENGELOLA EMOSI MAHASISWA**



Disusun Oleh:

Nama : Muhammad Surya Ramadhan
NIM : 21523223

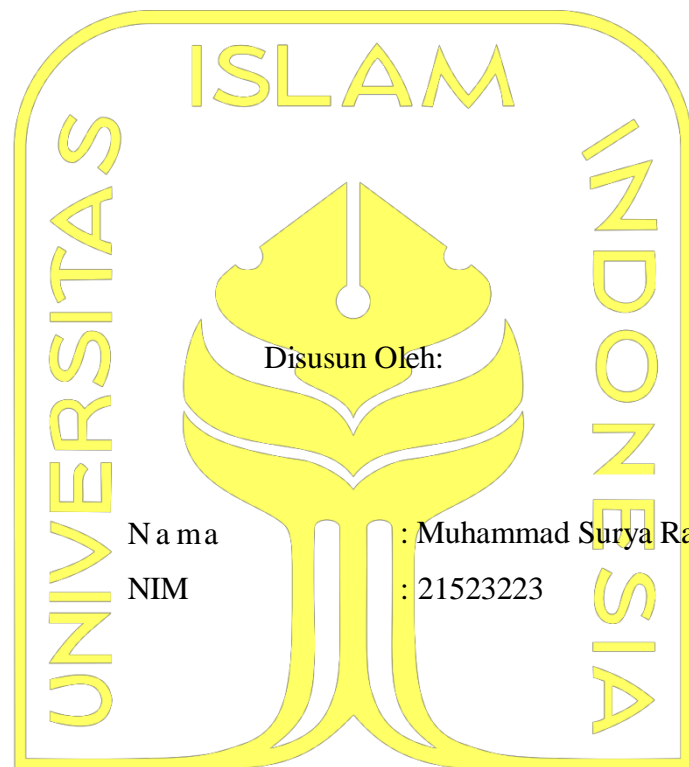
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2026

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN *GAME* SERIUS DENGAN GENRE RPG
UNTUK MEMPERKENALKAN METODE MEKANISME
KOPING UNTUK MENGELOLA EMOSI MAHASISWA**

TUGAS AKHIR



Nama : Muhammad Surya Ramadhan
NIM : 21523223

الجامعة الإسلامية
الاستدلاء الأندونيسية

Yogyakarta, 19 Januari 2026

Pembimbing, ,

(Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENGEMBANGAN *GAME* SERIUS DENGAN GENRE RPG
UNTUK MEMPERKENALKAN METODE MEKANISME
KOPING UNTUK MENGELOLA EMOSI MAHASISWA**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 19 Januari 2026

Tim Penguji

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Ahmad Fathan Hidayatullah, S.T., M.Cs., Ph.D.

Anggota 2

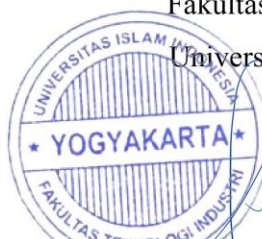
Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Surya Ramadhan

NIM : 21523223

Tugas akhir dengan judul:

**PENGEMBANGAN *GAME* SERIUS DENGAN GENRE RPG
UNTUK MEMPERKENALKAN METODE MEKANISME
KOPING UNTUK MENGELOLA EMOSI MAHASISWA**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Januari 2026



(Muhammad Surya Ramadhan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Selesainya jurnal ini dikarenakan doa dari
Bapak (Sriyanto), Ibu (Srimulyani),
Kakak (Yantsenley Yudhistira dan Fajar Aribisma),
Kakak Ipar (Mifta Muzdalifah dan Dian Yuliasih)
dan keponakanku
yang selalu menyemangati dan memberi doa ketika mengerjakan skripsi ini*

*Dan juga terimakasih juga kepada Trails series, Honkai: Star Rail, dan Uma Musume yang
telah menemani semenjak kuliah sampai akhir dari kuliah.*

*Terima kasih juga saya ucapkan kepada Bang Tara, Bang Gema, Bang Windah, Bang Al, Om
Ray, dan Risu yang telah menghiburku dikala keadaan terpuruk di YouTube*

*Dan terima kasih juga kepada bapak dosen pembimbingku
(Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom)
dan Dosen Psikologi yang membantuku selama pengerjaan skripsi
(Resnia Novitasari, S.Psi., MA. dan Rr. Indahria Sulistya Rini, S.Psi., MA., Psikolog)
Semua bantuan yang kalian berikan akan jadi amal yang akan ikut bersama kalian sampai
akhirat kelak
Aaamiiin.....*

HALAMAN MOTO

"Seungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

QS Ar Rad 11

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

QS Al Baqarah 286

"No matter the barriers that stand in our way, we have no choice but to overcome them."

Lloyd Bannings "The Legend of Heroes: Trails to Azure"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayat-Nya. Sholawat serta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena telah memberikan kita sebagai umat islam tuntunan untuk keluar dari zaman kebodohan menuju zaman yang lebih baik dan berpengetahuan sehingga proses pengerjaan laporan tengah dapat terlaksana dengan baik.

Tujuan dari Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah menjelaskan proses pembuatan *game serius* yang diberi nama “*Emotion Journey*” dengan niat untuk memberikan edukasi tentang mekanisme koping kepada mahasiswa. Penulisan laporan ini dirancang untuk memenuhi persyaratan pada tugas jalur penelitian di Fakultas Teknologi Industri Prodi Informatika. Penulisan laporan Tugas Akhir merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan merupakan salah satu penerapan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan.

Terselesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dari banyak pihak, hal tersebut yang membantu penulis dalam menghadapi berbagai kesulitan pada proses pengembangannya. Namun berkat bantuan dari Allah SWT, serta bantuan dari bapak dosen pembimbing, ditambah dengan bantuan motivasi dari banyak pihak, maka dari itu Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan tuntas oleh penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingan kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan, bantuan berupa kelancaran dalam melakukan penelitian, serta dimudahkan dalam memecahkan masalah saat dalam kesulitan, sehingga dapat melaksanakan penelitian dengan baik
2. Orang tua, kakak, keponakan, dan seluruh keluarga yang telah mendoakan selama pengerjaan.
3. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dr. Feri Wijayanto, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik saya.
6. Bapak Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan telah meluangkan waktunya dalam membimbing

pengerjaan laporan sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

7. Bu Resnia Novitasari, S.Psi., MA. dan Bu Rr. Indahria Sulistya Rini, S.Psi., MA., psikolog yang telah membantu saya selama pengerjaan skripsi.
8. Seluruh Dosen Informatika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat.
9. Teman-teman Informatika angkatan 2021 untuk semua dukungan dan bantuannya.

Serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu namanya. Laporan ini jauh dari kata kesempurnaan dan penulis menerima segala bentuk kritik dan saran demi perbaikan laporan ini. Besar harapan penulis terhadap laporan Tugas Akhir dengan nama *game "Emotion Journey"* yang telah selesai dibuat. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 19 Januari 2026



(Muhammad Surya Ramadhan)

SARI

Mahasiswa berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap tekanan akademik, sosial, dan personal, sehingga berisiko mengalami permasalahan kesehatan mental apabila tidak dibekali kemampuan mengelola emosi dan mekanisme koping yang adaptif. Salah satu pendekatan inovatif yang berpotensi digunakan sebagai media psikoedukasi adalah *serious game*, karena mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah *serious game* bergenre Role-Playing Game (RPG) berjudul “Emotion Journey” yang dirancang untuk memperkenalkan konsep dan strategi mekanisme koping pada mahasiswa usia 18–24 tahun. Pengembangan game dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan memanfaatkan RPG Maker MV sebagai *game engine*. Subjek penelitian diperoleh melalui teknik *snowball sampling*. Materi pembelajaran mengacu pada teori mekanisme koping Lazarus dan Folkman yang diklasifikasikan ke dalam *problem-focused coping* dan *emotion-focused coping*, kemudian diintegrasikan ke dalam alur cerita, misi permainan, serta interaksi karakter non-pemain. Evaluasi dilakukan melalui pengujian alfa (*blackbox testing*), uji formatif, uji efektivitas menggunakan *pre-post test* dengan Paired Sample T-Test, serta *usability testing* menggunakan USE Questionnaire. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mekanisme koping yang signifikan ($P < 0,001$), serta tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna berada pada kategori setuju. Dengan demikian, *serious game* “Emotion Journey” dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan mekanisme koping pada mahasiswa, meskipun masih diperlukan pengembangan lanjutan pada aspek audio, kontrol permainan, dan variasi misi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

Kata kunci: *serious game*; *role-playing game*; mekanisme koping; pengelolaan emosi; mahasiswa; ADDIE; RPG Maker MV

GLOSARIUM

ADDIE	Model pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yang digunakan sebagai kerangka sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Debug langkah untuk menelusuri kesalahan kode program.
Blackbox Testing	Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode program, dengan tujuan memastikan setiap fitur berjalan sesuai spesifikasi.
Emosi	Respons afektif kompleks yang melibatkan pengalaman subjektif, perubahan fisiologis, dan kecenderungan perilaku sebagai reaksi terhadap stimulus internal maupun eksternal.
Game <i>(Serious Game)</i>	Serius Permainan digital yang dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga memiliki tujuan edukatif, pelatihan, atau intervensi tertentu, termasuk pengembangan keterampilan kognitif, emosional, dan sosial.
Karakter Pemain <i>Player</i> <i>Character/NPC</i>	Non- Karakter dalam permainan yang dikendalikan oleh sistem dan berfungsi sebagai pemberi informasi, tantangan, atau interaksi yang mendukung alur cerita dan tujuan pembelajaran.
Koping pada <i>(Emotion-Focused</i> <i>Coping)</i>	Berfokus Emosi Strategi mekanisme koping yang diarahkan untuk mengelola respons emosional individu terhadap situasi yang menekan, tanpa secara langsung mengubah sumber stres.
Koping pada <i>(Problem-Focused</i> <i>Coping)</i>	Berfokus Masalah Strategi mekanisme koping yang bertujuan untuk mengatasi atau mengubah sumber permasalahan yang menimbulkan stres melalui tindakan langsung dan pemecahan masalah.
Paired Test	Sample T- Teknik analisis statistik yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari kelompok yang sama pada dua kondisi berbeda, seperti sebelum dan sesudah perlakuan.

Role-Playing Game (RPG)	Genre permainan digital yang menempatkan pemain sebagai tokoh tertentu dalam sebuah alur cerita, di mana pemain membuat keputusan dan tindakan yang memengaruhi perkembangan permainan.
RPG Maker MV	Perangkat lunak <i>game engine</i> yang digunakan untuk mengembangkan permainan bergenre RPG berbasis dua dimensi tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tingkat lanjut.
Snowball Sampling	Teknik pengambilan sampel non-probabilitas di mana responden awal merekomendasikan responden berikutnya, sehingga jumlah sampel berkembang secara bertahap.
Usability	Tingkat kemudahan, kegunaan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau produk untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.
USE Questionnaire	Instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur <i>usability</i> suatu sistem berdasarkan empat aspek utama, yaitu <i>Usefulness</i> , <i>Ease of Use</i> , <i>Ease of Learning</i> , dan <i>Satisfaction</i> .

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Emosi dan Mekanisme Koping.....	5
2.1.2 <i>Game</i>	6
2.1.3 Metode ADDIE.....	7
2.1.4 RPG Maker MV.....	8
2.1.5 <i>Snowball Sampling</i>	8
2.2 Penelitian Terdahulu	9
BAB III METODOLOGI	15
3.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	16
3.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	16
3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	16

	xiii
3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	17
3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	17
3.5.1 <i>Blackbox Testing</i>	17
3.5.2 <i>Pre dan Post Test</i>	18
3.5.3 <i>Usability Testing</i>	20
BAB IV HASIL,IMPLEMENTASI, DAN EVALUASI	24
4.1 Hasil Analisis	24
4.1.1 Tujuan Instruksional.....	24
4.1.2 Analisis Instruksional.....	24
4.1.3 Analisis Pembelajar.....	26
4.1.4 Tujuan Pembelajaran.....	27
4.2 Hasil Perancangan	27
4.2.1 Tujuan Pembelajaran.....	28
4.2.2 <i>Dramatic Art</i>	35
4.3 Hasil Pengembangan.....	38
4.3.1 Hasil Pengembangan <i>Game</i>	38
4.3.2 Integrasi Materi Pembelajaran dalam <i>Game</i>	52
4.4 Implementasi	53
4.4.1 Persiapan Pengujian.....	53
4.4.2 Responden Pengujian.....	53
4.4.3 Pelaksanaan Pengujian	55
4.5 Pembahasan Evaluasi.....	56
4.5.1 Hasil Pengujian Alfa	56
4.5.2 Hasil Pengujian Formatif.....	57
4.5.3 Hasil Pengujian Sumatif menggunakan Pre dan Post Test.....	58
4.5.4 Hasil Pengujian Sumatif menggunakan Usability Testing	61
4.5.5 Pengetahuan Setelah Memainkan <i>Game</i> Edukasi.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Rancangan Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	17
Tabel 3.2 Pertanyaan untuk pengujian <i>Pre</i> dan <i>Post Test</i>	19
Tabel 3.3 Rancangan pernyataan untuk kuesioner pengujian <i>usability testing</i>	21
Tabel 4.1 Pengembangan kurikulum ke dalam <i>game</i>	29
Tabel 4.2 Penjelasan mekanisme koping dan implementasi cerita.....	30
Tabel 4.3 Elemen Formal pada <i>Game</i> “Emotion Journey”	31
Tabel 4.4 Jalan Cerita <i>Game</i> “Emotion Journey”	32
Tabel 4.5 Daftar karakter pada <i>Game</i> “Emotion Journey”	34
Tabel 4.6 Aset visual karakter.....	39
Tabel 4.7 Penjelasan database RPG Maker MV.....	44
Tabel 4.8 Desain peta yang digunakan dalam <i>game</i> “Emotion Journey”	45
Tabel 4.9 Aset audio yang digunakan dalam <i>game</i> “Emotion Journey”.....	48
Tabel 4.10 Biografi singkat responden penelitian	54
Tabel 4.11 Hasil pengujian alfa menggunakan <i>blackbox testing</i>	56
Tabel 4.12 Hasil rekapitulasi <i>Pre</i> dan <i>Post Test</i>	58
Tabel 4.13 Persentase skor <i>Pre</i> dan <i>Post Test</i> berdasarkan rentang skor.....	59
Tabel 4.14 Hasil <i>Paired Sample Statistics</i>	60
Tabel 4.15 Hasil <i>Paired Samples Correlations</i>	60
Tabel 4.16 Hasil <i>Paired Sample Test</i>	61
Tabel 4.17 Hasil rekapitulasi kuesioner	61
Tabel 4.18 Kesimpulan kriteria responden	62
Tabel 4.19 Hasil pengujian likert kuesioner	63
Tabel 4.20 Hasil klasifikasi responden	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan game “Emosia”	10
Gambar 2.2 Tampilan <i>game</i> “REThink”	10
Gambar 2.3 Tampilan <i>game</i> “ <i>School Can Be a Nightmare</i> ”	11
Gambar 2.4 Tampilan <i>game</i> “ <i>Brain Agents</i> ”	12
Gambar 2.5 Tampilan <i>game</i> game edukatif berbasis AI.....	13
Gambar 3.1 Diagram Metode ADDIE	15
Gambar 4.1 Konsep <i>Dramatic Art</i> pada <i>game</i> “Emotion Journey”	36
Gambar 4.2 Pembuatan <i>sprite</i> karakter Arga menggunakan fitur <i>character generator</i>	39
Gambar 4.3 Proses Pembuatan <i>Game</i> “Emotion Journey”	50
Gambar 4.4 Pembuatan event untuk quest di dalam game	50
Gambar 4.5 Diagram flowchart quest salah satu level.....	51
Gambar 4.6 Tampilan peringatan sebelum game dimulai (kiri) dan halaman awal game “Emotion Journey” (kanan).....	52
Gambar 4.7 Pembelajaran melalui karakter	53
Gambar 4.8. Perolehan responden penelitian menggunakan teknik <i>snowball sampling</i>	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental mahasiswa di Indonesia mendapat perhatian serius karena banyak studi melaporkan tingginya gejala depresi, kecemasan, dan stres pada kelompok ini. Studi di Universitas Sriwijaya (Habibah et al., 2021) menemukan prevalensi Major Depressive Disorder (MDD) sebesar 18,5% dan kecemasan 16,7% pada mahasiswa, dan menunjukkan mahasiswa dengan gejala gangguan tersebut memiliki IPK rata-rata lebih rendah sekitar 0,03 poin. Penelitian lain pada mahasiswa Indonesia selama pandemi COVID-19 (Romadhona et al., 2021) menyimpulkan sebagian besar mahasiswa mengalami depresi sedang, kecemasan sangat berat, dan stres berat. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa masa kuliah merupakan periode rentan psikologis yang dapat menurunkan performa akademik dan kualitas hidup mahasiswa jika tidak ditangani.

Tekanan pada mahasiswa bersumber dari berbagai tuntutan akademik dan sosial, termasuk adaptasi ke lingkungan baru dan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran. (Izzatullah et al., 2025) melaporkan bahwa 72% mahasiswa Bimbingan dan Konseling menggunakan teknologi tinggi, namun sebagian responden tetap mengalami stres berat, kecemasan sangat berat, dan depresi ringan hingga berat. Hal ini menggambarkan kompleksitas tantangan yang dihadapi mahasiswa, sehingga dibutuhkan keterampilan khusus untuk mengenali kondisi emosional dan mengelola tekanan agar tidak berkembang menjadi gangguan mental serius.

Salah satu konsep kunci dalam respons terhadap tekanan adalah mekanisme coping. Menurut (Lazarus & Folkman, 1984), coping adalah usaha kognitif dan perilaku yang digunakan individu untuk mengelola atau menyesuaikan tuntutan stresor dalam situasi yang mengganggu kemampuan penyesuaian diri. Terdapat dua jenis strategi coping utama: problem-focused coping (berfokus pada pemecahan masalah) dan emotion-focused coping (berfokus pada pengelolaan respon emosional). Studi oleh (Wahyu Kurnia Saputra et al., 2024) menegaskan bahwa penerapan strategi coping problem-focused dan emotion-focused secara adaptif dapat meningkatkan ketangguhan mental mahasiswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada kesejahteraan psikologis yang lebih baik. Dengan demikian, penting bagi mahasiswa untuk diperkenalkan mekanisme coping yang tepat agar mereka tidak hanya

menyadari tekanan yang dialami, tetapi juga dapat meresponnya dengan strategi adaptif daripada menghindar atau menekan emosi.

Seiring perkembangan teknologi, banyak penelitian memanfaatkan *serious games* sebagai sarana intervensi psikologis untuk regulasi emosi. (Mena-Moreno et al., 2022) mengembangkan e-Estesia, sebuah game serius untuk mengurangi arousal dan meningkatkan regulasi emosi pada individu dengan gangguan judi. Penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan e-Estesia secara signifikan menurunkan penggunaan strategi penekanan emosi (suppression) oleh pemain, serta mengurangi gejala psikopatologi dan meningkatkan kesejahteraan emosional pemain. Demikian pula, pada kelompok emerging adults, game EmoWELL terbukti efektif meningkatkan kemampuan regulasi emosi. (Velert-Jiménez et al., 2025) melaporkan bahwa EmoWELL merupakan alat yang menjanjikan untuk memperbaiki regulasi emosi pada mahasiswa baru dewasa, memfasilitasi pembelajaran dan latihan keterampilan regulasi emosi dengan format serious game yang menarik.

Secara lebih luas, tinjauan sistematis oleh (Gómez-León, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan serious games dalam program pendidikan bersifat efektif, dapat diterima, dan layak untuk melatih strategi regulasi emosi serta mengurangi gejala depresi dan kecemasan. Dengan kata lain, serious games berpotensi menjadi media edukasi yang bermanfaat dalam mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan emosional mahasiswa.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, RPG Maker MV banyak digunakan untuk merancang game edukasi di Indonesia. (Nasution et al., 2024) mengembangkan game interaktif berbasis RPG Maker MV untuk materi virus pada siswa SMA, yang mendapatkan validitas tinggi (96–93%) dan performa siswa yang memikat (skor kinerja >93%). Implementasi model Project-Based Learning (PjBL) dengan RPG Maker MV pada materi IPS kelas IV juga berhasil membentuk karakter Profil Pelajar Pancasila siswa, dengan skor karakter meningkat dari kategori cukup ke sangat baik. Namun demikian, pemanfaatan RPG Maker MV hingga kini masih didominasi konten akademik kognitif, sementara penerapan game berbasis RPG Maker MV yang secara khusus bertujuan mengenalkan mekanisme coping dan penanganan emosi pada mahasiswa masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian mengenai integrasi konsep coping ke dalam game interaktif berbasis RPG Maker MV bagi mahasiswa Indonesia menjadi sangat penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Walaupun *game* terlihat membawa banyak manfaat, ada keraguan dimana *game* dapat memicu ketidakstabilan emosi. Meskipun *game* berpotensi menimbulkan hal itu, literatur

terbaru menunjukkan bahwa mekanisme yang sama juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran emosi apabila dirancang secara terapeutik. *Game* menyediakan lingkungan simulatif yang aman untuk mencoba respons perilaku, menerima umpan balik langsung, serta mengulang pengalaman tanpa konsekuensi nyata. Melalui narasi, tantangan bertahap, dan sistem umpan balik, pemain dapat berlatih mengenali emosi, mengubah pola pikir, serta menerapkan strategi coping adaptif (Granic et al., 2014; Lau et al., 2017). Dengan demikian, permasalahan bukan terletak pada game itu sendiri, melainkan pada desain dan tujuan penggunaannya. *Game* yang tidak terstruktur dapat menjadi sarana pelarian emosional, sedangkan *game* yang dirancang secara edukatif dapat berfungsi sebagai media pelatihan regulasi emosi

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Masih sedikit media berbentuk *game* yang menjelaskan tentang mekanisme coping ke mahasiswa
- b. *Game* edukasi yang ada kurang menarik perhatian dan sulit dimengerti

Pertanyaan penelitian yang muncul dari rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara melakukan edukasi pada mahasiswa terhadap mekanisme coping melalui *game*?
- b. Bagaimana membuat sebuah *game* edukasi yang menarik dan mudah dimengerti oleh pemain?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga konsistensi dalam menjejakkan penelitian ini maka diperlukan adanya batasan masalah pada pengembangan *game* ini, yaitu:

- a. Mahasiswa dapat menggunakan komputer
- b. Mahasiswa berusia 18-24 tahun
- c. Mahasiswa yang bersangkutan sudah pernah atau terbiasa bermain *game*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat menambahkan pengetahuan pemain

tentang mekanisme koping

- b. Mengembangkan sebuah game pembelajaran mekanisme koping yang menarik dan mudah untuk dipahami

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

- a. Para mahasiswa dapat memahami lebih dalam mengenai mekanisme koping
- b. Para mahasiswa bisa mengendalikan emosi mereka dengan mekanisme koping

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap mengumpulkan informasi tentang kebutuhan penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, dan karakteristik dari pemain. Analisis ini membantu para pengembang game untuk memahami konteks dan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua adalah design. Di tahap ini, informasi yang telah didapat akan digunakan untuk merancang *game* yang akan dibuat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat rancangan *game* yang dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat akan diubah menjadi sebuah game yang dapat dimainkan oleh pemain.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat adalah tahap implementasi. Pengujian *game* yang telah dibuat di tahap pengembangan akan dilakukan di tahap ini.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, game yang telah diuji akan ditentukan apakah sudah memenuhi kriteria yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Emosi dan Mekanisme Koping

Emosi merupakan salah satu aspek psikologis fundamental yang berperan penting dalam membentuk pengalaman individu dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan. Dalam kajian psikologi, emosi dipahami sebagai respons afektif yang muncul akibat evaluasi individu terhadap stimulus internal maupun eksternal, yang melibatkan komponen kognitif, fisiologis, dan perilaku secara simultan (Gross, 2015). Emosi tidak hanya berfungsi sebagai pengalaman subjektif, tetapi juga sebagai mekanisme adaptif yang membantu individu merespons tuntutan lingkungan secara cepat dan bermakna. Pada konteks pendidikan tinggi, emosi memiliki peran strategis karena memengaruhi motivasi, keterlibatan belajar, pengambilan keputusan, serta kualitas interaksi sosial mahasiswa. Emosi positif seperti antusiasme, harapan, dan rasa bangga diketahui mampu meningkatkan fokus dan ketekunan belajar, sedangkan emosi negatif seperti kecemasan, frustrasi, dan kebosanan berpotensi menghambat proses kognitif apabila tidak dikelola secara efektif (Rentzios et al., 2025).

Dalam menghadapi tekanan emosional dan stres, individu memerlukan mekanisme psikologis yang dikenal sebagai mekanisme koping. (Lazarus & Folkman, 1984) mendefinisikan mekanisme koping sebagai upaya kognitif dan perilaku yang secara dinamis dilakukan individu untuk mengelola tuntutan internal maupun eksternal yang dinilai melebihi sumber daya yang dimilikinya. Mekanisme koping berfungsi untuk menurunkan intensitas stres, menstabilkan kondisi emosional, serta membantu individu mempertahankan fungsi adaptif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks akademik, koping menjadi alat penting bagi mahasiswa untuk menghadapi tekanan belajar, menyesuaikan diri dengan lingkungan kampus, dan menjaga keseimbangan antara tuntutan akademik dan kesejahteraan pribadi (Waterhouse & Samra, 2025).

Menurut (Lazarus & Folkman, 1984), koping didefinisikan sebagai perubahan upaya kognitif dan perilaku secara konstan untuk mengelola tuntutan eksternal dan/atau internal yang dinilai membebani atau melebihi sumber daya individu. Strategi koping bukanlah sifat kepribadian yang statis, melainkan proses dinamis yang berubah sesuai situasi. Lazarus dan Folkman membagi strategi koping menjadi dua kategori utama:

a. Problem-Focused Coping (Coping Berfokus pada Masalah):

Strategi ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah atau mengubah situasi yang menyebabkan stres. Contohnya meliputi *planful problem solving* (perencanaan pemecahan masalah), *confrontive coping* (konfrontasi), dan *seeking social support* (mencari dukungan sosial). Strategi ini efektif ketika individu merasa memiliki kontrol atas situasi tersebut.

b. Emotion-Focused Coping (Coping Berfokus pada Emosi):

Strategi ini bertujuan untuk mengelola respon emosional yang muncul akibat situasi stres, tanpa mengubah situasi itu sendiri. Contohnya meliputi *distancing* (menjaga jarak), *self-control* (kontrol diri), *escape-avoidance* (melarikan diri/menghindar), *accepting responsibility* (menerima tanggung jawab), dan *positive reappraisal* (penilaian kembali secara positif). Strategi ini sering digunakan ketika individu merasa tidak dapat mengubah situasi yang mereka hadapi.

2.1.2 Game

Game dalam konteks bahasa Indonesia dapat dipahami sebagai permainan, yaitu serangkaian aktivitas yang mengikuti aturan tertentu dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain. Permainan umumnya melibatkan tujuan yang ingin dicapai, adanya tantangan, serta elemen ketidakpastian yang membuat pemain terus terlibat di dalamnya. Melalui kombinasi aturan, tantangan, dan umpan balik ini, game dapat menjadi ruang aman bagi pemain untuk bereksperimen, mengambil keputusan, sekaligus belajar dari konsekuensi yang muncul dalam situasi yang terstruktur namun tetap menarik (Gómez-León, 2025).

Istilah game serius (*serious game*) merujuk pada permainan digital yang dirancang dengan tujuan utama selain hiburan murni, seperti pendidikan, pelatihan, promosi kesehatan, atau pengembangan keterampilan sosial-emosional. Dalam *serious game*, konten atau topik yang ingin diajarkan diintegrasikan ke dalam mekanik permainan sehingga pengguna belajar sekaligus bermain. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *serious game* dapat digunakan untuk membantu regulasi emosi dan pengembangan kecerdasan emosional. Misalnya, *e-Estesia* dikembangkan untuk melatih regulasi emosi pada individu dengan gangguan judi (Mena-Moreno et al., 2022), *EmoWELL* dirancang untuk meningkatkan regulasi emosi pada *emerging adults* (Velert-Jiménez et al., 2025), dan *The Park of Emotions* dikembangkan sebagai *serious game* untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak melalui aktivitas permainan bertema emosi (Papoutsis et al., 2024). Tinjauan sistematis juga menunjukkan bahwa *serious game* secara umum dapat mendukung pembelajaran strategi regulasi emosi dan mengurangi gejala terkait depresi, kecemasan, serta masalah kontrol impuls dalam berbagai konteks pendidikan (Gómez-

León, 2025).

Dari sisi genre game, berbagai penelitian pemodelan genre menunjukkan bahwa video game dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama, seperti action, adventure, role-playing, shooter, platform, puzzle, sport, racing, simulator, dan strategy (Qaffas, 2020). Salah satu genre yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan game edukasi adalah role-playing game (RPG), di mana pemain memerankan karakter tertentu dan mengikuti alur cerita yang berkembang berdasarkan pilihan dan tindakan mereka. Struktur permainan yang berbasis narasi, dialog, dan pengambilan keputusan ini membuat RPG sangat potensial untuk mengintegrasikan aspek belajar, refleksi, dan latihan berpikir ke dalam pengalaman bermain. Dalam konteks pengembangan serious game, penggunaan genre RPG memungkinkan perancang untuk memasukkan situasi sosial-emosional, konflik, serta konsekuensi pilihan yang relevan dengan kehidupan nyata pemain, sehingga materi pembelajaran termasuk pengenalan emosi dan mekanisme coping dapat disampaikan secara lebih menarik dan efektif bagi pengguna, termasuk mahasiswa (Zhang et al., 2025).

2.1.3 Metode ADDIE

Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan salah satu model desain pembelajaran yang menampilkan tahapan dasar pengembangan media secara sistematis dan berurutan, sehingga langkah-langkahnya relatif mudah diikuti oleh pengembang. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi, model ini banyak digunakan karena strukturnya yang runtut. Dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, penerapan kepada pengguna, hingga evaluasi hasil. Sehingga memudahkan peneliti menilai keefektifan game sebagai media belajar (Akhyanto et al., 2022). Komponen-komponen dalam model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

a. *Analysis*

Langkah pertama dalam metode ADDIE adalah *Analysis* (analisis). Pada tahap analisis, informasi yang diperoleh diolah sebagai panduan untuk membuat *game* serius.

b. *Design*

Langkah kedua dalam metode ADDIE adalah *Design* (perancangan) yaitu, mengolah informasi yang diperoleh dalam tahap analisis, setelah itu proses desain dimulai. Pada fase kedua ini dilakukan desain *game* serius, pembuatan *storyline* dan desain level yang detail dengan tujuan agar permainan lebih terstruktur dan menjelaskan lebih detail desain level

yang akan dikembangkan.

c. *Development*

Langkah ketiga dalam metode ADDIE adalah *Development* (pengembangan). Pada tahap ini rancangan desain dari game yang akan dibuat mulai dikembangkan sampai menjadi sebuah game yang bisa dimainkan.

d. *Implementation*

Langkah keempat dalam metode ADDIE adalah *Implementation* (implementasi). Implementasi membahas aspek-aspek yang harus diketahui sebelum dilakukan pengujian diantaranya lokasi penelitian dan responden yang akan diuji.

e. *Evaluation*

Langkah terakhir dalam metode ADDIE adalah *Evaluation* (evaluasi). Kualitas dan kelayakan dari game ditentukan di tahap ini.

2.1.4 RPG Maker MV

RPG Maker MV adalah sebuah *game engine* dua dimensi yang secara khusus dirancang untuk membuat permainan bergenre role-playing game (RPG) tanpa menuntut pengguna menguasai bahasa pemrograman tingkat lanjut. Di dalamnya sudah tersedia berbagai komponen dasar gim RPG seperti pengaturan peta, karakter, musuh, dialog, quest, serta sistem pertarungan sehingga pengembang dapat fokus merancang alur cerita dan konten edukatif yang ingin disampaikan (Rasyid et al., 2020). Sejumlah penelitian pengembangan media pembelajaran di Indonesia menunjukkan bahwa RPG Maker MV mudah digunakan oleh guru maupun peneliti karena antarmukanya bersifat visual, menyediakan aset siap pakai, dan mampu menghasilkan gim edukasi interaktif yang layak dan efektif sebagai media belajar pada berbagai materi, mulai dari sains hingga literasi numerasi (Nasution et al., 2024).

2.1.5 Snowball Sampling

Teknik *snowball sampling* merupakan salah satu bentuk *nonprobability sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai responden. Dalam pendekatan ini, peneliti memulai proses pengambilan data dengan sejumlah kecil partisipan awal yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian meminta mereka untuk merujuk individu lain yang memenuhi kriteria tersebut. Seiring proses rujukan berlangsung, jumlah partisipan bertambah secara bertahap melalui jaringan sosial yang terbentuk, sehingga sampel

berkembang seperti bola salju yang menggelinding (Ting et al., 2025).

Teknik snowball sampling umumnya digunakan dalam penelitian yang melibatkan populasi yang sulit diidentifikasi secara langsung, tersebar, atau memiliki karakteristik khusus yang menyulitkan peneliti untuk mengakses responden melalui teknik sampling konvensional. Dalam kondisi tersebut, keberhasilan pengumpulan data sangat bergantung pada hubungan sosial dan kepercayaan yang dibangun melalui responden awal, sehingga rujukan antarpartisipan menjadi mekanisme utama dalam perluasan sampel hingga data yang diperoleh mencapai tingkat kejenuhan informasi (Gierczyk et al., 2024).

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai edukasi emosi melalui Game serius telah menjadi subyek penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian sebelumnya dengan ide dan teori yang serupa menjadi acuan penting dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan merujuk pada lima jurnal penelitian terdahulu yang dianggap relevan dan sejalan dengan topik yang diinvestigasi dalam penelitian ini.

Pertama, penelitian dari (Putro et al., 2022) “Emosia: Media Edukasi Emosi pada Anak dengan Autism Spectrum Disorder”. Penelitian ini mengembangkan aplikasi Emosia, sebuah media edukatif berbasis mobile untuk membantu anak-anak Indonesia dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) mengenali emosi dasar seperti senang, sedih, marah, dan takut. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tiga tahap utama: planning, production, dan evaluation. Dalam tahap evaluasi, lima pakar memberikan expert judgement dengan skala Likert 1–5, menghasilkan skor 71,67%, yang menunjukkan kualitas media pembelajaran yang baik. Emosia menggunakan foto wajah anak Indonesia agar pengguna lebih mudah memahami ekspresi emosional yang kontekstual di sekitar mereka. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur social story untuk membantu pengguna belajar regulasi emosi melalui situasi sehari-hari. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini berpotensi meningkatkan kemampuan pengenalan emosi dan komunikasi sosial anak dengan ASD, serta berguna bagi psikolog, terapis, dan orang tua.



Gambar 2.1 Tampilan game “Emosia”

Sumber: (Putro et al., 2022)

Kedua, Penelitian dari (David et al., 2021) “Effectiveness of the REThink Therapeutic Online Video Game in Promoting Mental Health in Children and Adolescents” Penelitian ini memperkenalkan REThink, sebuah therapeutic video game berbasis Cognitive Behavioral Therapy (CBT) yang dirancang untuk anak dan remaja usia 10–16 tahun. Game ini bertujuan meningkatkan ketahanan psikologis (psychological resilience) dan mengurangi emosi negatif seperti kecemasan, kemarahan, dan depresi. Pemain berperan sebagai karakter RETMAN, pahlawan yang membantu orang lain melawan musuh bernama Irrationalizer yang melambangkan pola pikir irasional. Game ini terdiri dari tujuh level yang mengajarkan keterampilan seperti identifikasi emosi, perubahan pikiran irasional menjadi rasional, dan pemecahan masalah. Uji coba pada 31 partisipan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengelola emosi, menurunkan pikiran negatif otomatis, serta meningkatkan problem solving skills dan kepuasan pengguna terhadap game.



Gambar 2.2 Tampilan game “REThink”

Sumber: (David et al., 2021)

Ketiga, Penelitian dari (Mittmann et al., 2024) “A Serious Game for Emotion Regulation in Adolescents: Player Experience and Pilot Feasibility Study” Penelitian ini mengembangkan game *School Can Be a Nightmare*, sebuah serious game yang dibuat menggunakan RPG Maker MV untuk mengajarkan interpersonal emotion regulation (iER) kepada remaja awal. Game ini memiliki tiga level dengan tema seperti perundungan (bullying), rasa takut, dan konflik sosial. Pemain berperan sebagai murid yang menjelajahi dunia fantasi dan membantu karakter lain mengatasi masalah emosional mereka. Pengembangan dilakukan secara interdisipliner dan partisipatif, melibatkan psikolog, developer, dan remaja sebagai co-developers. Uji coba terhadap 166 peserta menunjukkan pengalaman bermain yang positif, terutama dalam aspek usability, gratification, dan enjoyment. Hasil awal menunjukkan peningkatan kemampuan regulasi emosi pribadi, meski kemampuan iER perlu pengujian lebih lanjut. Game ini dinilai potensial sebagai media pembelajaran sosial-emosional di sekolah.



Gambar 2.3 Tampilan game “*School Can Be a Nightmare*”

Sumber: (Mittmann et al., 2024)

Keempat, Penelitian dari (Liverman et al., 2025) “Game-Based Social-Emotional Learning for Youth: School-Based Qualitative Analysis of Brain Agents” Penelitian ini membahas Brain Agents, sebuah game edukatif berbasis Social-Emotional Learning (SEL) yang dikembangkan oleh STRYV365 untuk anak sekolah kelas 5–9 di Milwaukee, AS. Game ini dirancang sebagai program trauma-informed yang membantu siswa mengelola emosi, mengembangkan ketahanan (resilience), dan meningkatkan keterampilan sosial. Pemain berperan sebagai anggota kru kapal luar angkasa yang harus menyelamatkan awak dari virus alien bernama MAL, simbol dari cognitive distortions. Gameplay melibatkan mini-games

seperti reframing untuk mengubah pikiran negatif menjadi positif. Dari 180 siswa yang berpartisipasi, ditemukan peningkatan kemampuan fokus, pengendalian emosi, dan critical thinking. Siswa muda lebih terlibat aktif, dan sebagian besar memberikan umpan balik positif terhadap aspek narasi dan gameplay.



Gambar 2.4 Tampilan game “Brain Agents”

Sumber: (Liverman et al., 2025)

Kelima, Penelitian dari (Fakhrou et al., 2024) “The Effects of AI-Driven Serious Video Games on Facial Expression Abilities and Academic Performance of Children with Autism Spectrum Disorder” Penelitian ini meneliti dampak game edukatif berbasis AI yang dirancang untuk melatih anak dengan ASD dalam mengekspresikan emosi melalui wajah. Game ini menghadirkan dunia virtual 3D yang memungkinkan pemain menampilkan ekspresi seperti senang, marah, atau sedih sesuai konteks sosial. AI mendeteksi ekspresi wajah pemain secara real-time dan memberikan umpan balik langsung untuk meningkatkan kemampuan mereka. Studi uji coba dengan 25 anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menghasilkan ekspresi wajah yang sesuai serta peningkatan performa akademik pada 60% peserta. Desain game yang menarik dan gamified (level, reward, tantangan) terbukti meningkatkan motivasi belajar dan pengalaman bermain yang positif. Hasil ini memperlihatkan bahwa *AI-driven serious games* berpotensi menjadi media terapi dan pendidikan efektif bagi anak ASD.



Gambar 2.5 Tampilan *game* game edukatif berbasis AI

Sumber: (Fakhrou et al., 2024)

Dalam konteks penelitian ini, dilakukan perbandingan antara penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Perbandingan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kontribusi unik penelitian saat ini terhadap pemahaman dan pengembangan lebih lanjut dalam bidang edukasi mekanisme koping melalui *game* serius.

Tabel 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

No	Literatur	Genre	Platform	Target Penelitian	Fokus Edukasi
1	Putro dkk., 2022.	<i>Puzzle</i>	<i>Mobile</i>	Anak-anak	Pengenalan emosi dasar, pengenalan ekspresi wajah lokal, serta social story untuk konteks regulasi emosi; alat bantu bagi psikolog/terapis/orangtua.
2	David dkk., 2021.	<i>Puzzle</i>	<i>Mobile</i>	Anak & remaja usia 10–16 tahun	Promosi kesehatan mental: emotion-regulation, mengurangi gejala emosional, mengubah keyakinan irasional (REBT) dan keterampilan problem-solving serta relaksasi.
3	Mittmann dkk., 2024.	<i>Adventure</i>	<i>Web</i>	Anak usia 10-14 tahun	Social-Emotional Learning (SEL), strategi regulasi emosi antar-individu.

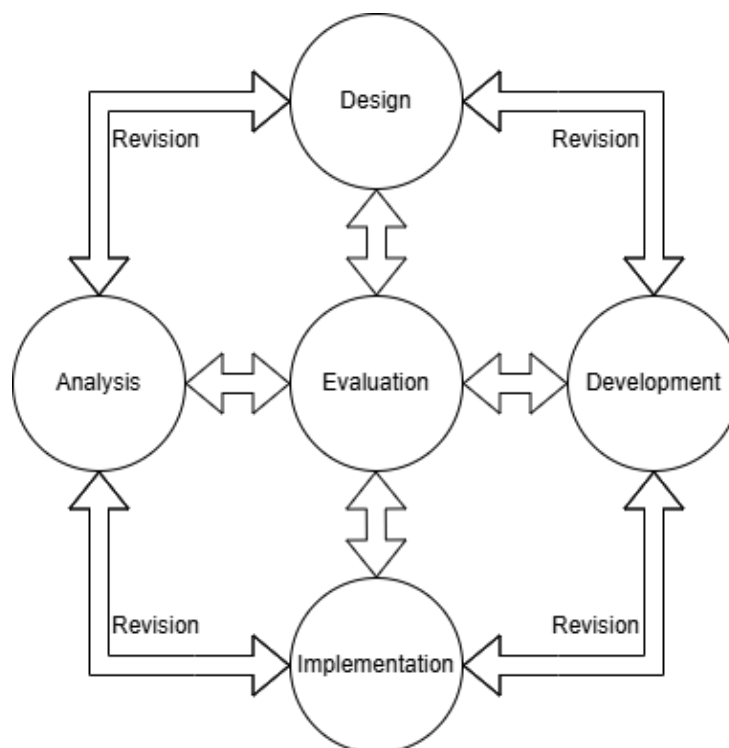
4	Fakhrou dkk., 2024.	<i>Platformer</i>	<i>PC</i>	Anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD), sampel usia 6-14 tahun	Latihan produksi dan pengenalan ekspresi wajah; peningkatan kemampuan ekspresi emosional dan dampak pada performa akademik.
5	Liverman dkk., 2025	<i>Puzzle</i>	<i>Web/ Mobile</i>	Siswa kelas 5–9 / usia 10–15 tahun	Regulasi emosi dan Social Emotional Learning (SEL)

Berdasarkan Tabel 2.1, perbandingan antara penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini menjadi penting untuk dipahami. Penelitian ini akan mengambil pendekatan berbeda dengan penggunaan genre RPG yang belum pernah digunakan sebelumnya dalam penelitian serupa. Penggunaan genre RPG diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif bagi anak dalam mempelajari pengetahuan dasar tentang mekanisme koping. Selain itu, penelitian ini akan berfokus pada anak usia 18-24 tahun, mengajarkan mereka pengetahuan dasar tentang mekanisme koping dengan metode yang lebih menarik dan interaktif. Terdapat juga perbedaan dalam target penelitian dan fitur yang akan dikembangkan dalam permainan, yang sebagian besar disebabkan oleh perbedaan genre dengan penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi unik dalam pengembangan pendekatan edukasi mekanisme koping melalui game serius.

BAB III

METODOLOGI

Metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) merupakan sebuah model desain instruksional yang menyediakan kerangka kerja sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Model ini menekankan urutan langkah yang jelas mulai dari tahap *analisis* kebutuhan dan karakteristik pengguna hingga *evaluasi* hasil, sehingga membantu memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan produk yang dihasilkan. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, seperti game edukatif, pendekatan ADDIE memungkinkan pengembang mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merancang mekanik dan konten yang sesuai, membangun prototipe game, menerapkannya pada pengguna sasaran, serta mengevaluasi efektivitas produknya secara terstruktur (Nitami et al., 2023). Dengan demikian, model ADDIE dipilih dalam pengembangan *game Emotion Journey* untuk memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan *game*. Mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi pengalaman belajar terencana dan terukur. Komponen-komponen metode ADDIE ditunjukkan dalam diagram seperti yang terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Metode ADDIE

3.1 Analysis (Analisis)

Komponen analysis (analisis) adalah langkah pertama yang dilakukan pada metode ADDIE. Dalam tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan konten dan teknis yang menjadi dasar pengembangan game, termasuk pemahaman permasalahan emosional yang umum dialami mahasiswa serta materi mekanisme koping yang akan diperkenalkan. Kegiatan ini meliputi pengumpulan data melalui kajian pustaka, observasi konteks kampus, dan penentuan spesifikasi fungsional dan non-fungsional sehingga tujuan pembelajaran dan sasaran pengguna terdefinisi dengan jelas. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi sebagai panduan untuk pembuatan *game* serius “Emotion Journey”.

3.2 Design (Perancangan)

Komponen design (Perancangan) adalah komponen kedua pada metode ADDIE. Komponen perancangan dilakukan setelah menyelesaikan komponen analisis. Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari komponen analisis akan diolah. Setelah itu proses selanjutnya dalam perancangan game “Emotion Journey” dapat dilakukan, yaitu proses design atau proses perancangan. Tahap perancangan dalam metode ADDIE dimulai dengan membuat konsep game untuk pengenalan mekanisme koping. Dalam perancangan ini, beberapa aspek utama harus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa game tersebut dapat memberikan pengetahuan kepada pemain tentang pengenalan mekanisme koping melalui NPC. Pada tahap ini, konsep game akan dibuat seperti desain karakter, cerita/storyline dan mekanisme mekanisme koping serta responnya. Setelah konsep game telah dibuat, yang harus dilakukan adalah pembuatan dramatic art yang akan menjelaskan jalan cerita agar lebih menarik dan menantang saat permainan berlangsung.

3.3 Development (Pengembangan)

Komponen development (Pengembangan) adalah komponen ketiga pada metode ADDIE. Pada tahap ini, rancangan yang sudah dibuat di tahap sebelumnya akan direalisasikan menjadi sebuah sistem berbentuk video game. Pada komponen ini mesin game akan digunakan untuk membuat game hingga selesai dan dapat dimainkan.

Mesin game yang akan digunakan pada penelitian ini adalah RPG Maker MV. Dengan menggunakan RPG Maker MV, elemen-elemen yang dibutuhkan untuk membuat game termasuk elemen-elemen pembelajaran emosi, akan diimplementasikan. Langkah ini penting untuk mengubah konsep yang sudah ada menjadi sesuatu yang nyata dalam bentuk video game.

3.4 *Implementation* (Implementasi)

Komponen *implementation* (implementasi) adalah komponen keempat pada metode ADDIE. Tahap ini dilakukan setelah produk (dalam hal ini *video game*) telah dibuat, dan siap untuk diuji oleh *beta tester*. Fokus pengujian yang akan dilakukan adalah memastikan bahwa *game* sudah berjalan dengan benar dan menguji emosi yang dihadirkan dalam *game* dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pengalaman bermain mereka. Setelah pengujian selesai, *beta tester* akan memberikan masukan terkait *game* yang telah mereka uji.

3.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Komponen *evaluation* (Evaluasi) adalah komponen terakhir dalam metode ADDIE. Pada tahap ini, masukan dari *beta tester* akan diperiksa dan dipertimbangkan apakah dapat diterima atau tidak. Setelah itu, masukan yang diterima akan digunakan untuk memperbaiki *game*. Setelah semua perbaikan selesai, akan dilakukan uji akhir untuk memastikan bahwa semua fitur, termasuk sistem emosi NPC telah berjalan sesuai yang direncanakan.

3.5.1 *Blackbox Testing*

Blackbox testing akan digunakan sebagai pengujian alfa yang dilakukan oleh pengembang sendiri untuk memastikan bahwa aplikasi *game* telah berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan, terutama dari sisi fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internalnya (Nadhifah et al., 2024). Metode *blackbox testing* dipilih karena fokusnya pada pemeriksaan input dan output dari fitur-fitur yang diuji, sehingga efektif untuk mengevaluasi apakah logika dan mekanik permainan telah diimplementasikan dengan benar sesuai dengan rencana desain. Karena pengembangan *game* ini menggunakan *tools* RPG Maker MV di mana aspek teknis dasar seperti layout fungsi, tombol, pengaturan, dan pergerakan pemain sudah dijalankan oleh *engine*, maka *blackbox testing* akan difokuskan pada pengecekan logika permainan di setiap level untuk memastikan konsistensi dan keakuratan fungsional. Rincian elemen yang akan diuji melalui pendekatan ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam rancangan pengujian pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rancangan Pengujian *Blackbox Testing*

Pengujian	Hasil yang diharapkan
Level 1	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 1 - Berinteraksi dengan seluruh karakter di desa - Berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah melakukan misi terakhir di desa.

Level 2	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 2 - Berinteraksi dengan karakter di desa - Melakukan tugas yang diberikan di <i>game</i> - Bisa berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah menyelesaikan tugas
Level 3	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 3 - Berinteraksi dengan karakter - Dapat menemukan benda yang diperintahkan - Menemukan dan melawan musuh - Bisa berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah menyelesaikan tantangan
Level 4	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 4 - Berinteraksi dengan karakter - Melakukan tugas yang diberikan di <i>game</i> - Bisa berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah menyelesaikan tantangan
Level 5	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 5 - Menemukan dan melawan musuh - Berpindah ke lokasi <i>ending</i> cerita setelah melawan musuh - Menampilkan <i>credit scene</i> setelah permainan berakhir

3.5.2 Pre dan Post Test

Pengujian *beta* merupakan tahap evaluasi yang dilakukan dengan melibatkan langsung responden penelitian untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan berdampak pada pemahaman atau kompetensi pengguna sebagai hasil intervensi. Dalam penelitian ini, *beta testing* pertama dilakukan melalui metode *pre-test* dan *post-test*, yang dipilih untuk mengukur perubahan pemahaman responden terhadap materi setelah bermain game. Metode *pre-test* dan *post-test* merupakan pendekatan uji awal dan akhir yang efektif dalam merinci perubahan hasil belajar atau persepsi peserta sebagai respons terhadap suatu intervensi edukatif (Harerimana et al., 2023).

Pada pelaksanaannya, setiap partisipan mengerjakan *pre-test* melalui *Google Form* sebelum memainkan *game*, yang berisi pertanyaan seputar mekanisme koping berdasarkan materi yang telah diintegrasikan ke dalam permainan. Setelah sesi permainan selesai, responden kemudian mengisi *post-test* melalui *Google Form* dengan instrumen yang sama untuk melihat perubahan atau peningkatan pemahaman mereka. Perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas game sebagai media pembelajaran, dan rincian pertanyaan yang digunakan dalam pengujian ini disajikan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Pertanyaan untuk pengujian *Pre* dan *Post Test*

No	Pertanyaan	Materi dalam <i>Game</i>
1	Apa itu strategi coping?	Definisi Mekanisme Koping
2	Strategi Coping yang digunakan untuk mengatur emosi negatif seperti marah,takut,dan sedih adalah?	Definisi Mekanisme Koping
3	Menurut Lazarus dan Folkman, Strategi coping terbag menjadi beberapa macam. Yaitu:	Definisi Mekanisme Koping
4	Ciri utama dari emotion-focused coping adalah:	Ciri Koping
5	Ketika Ketua tim ingin marah karena salah satu anggotanya selalu tidak hadir. Dia tahan emosinya itu. Hal ini disebut sebagai	Studi Kasus Mekanisme Koping
6	Teman kita sedang berduka akibat rumahnya kebanjiran Yang bisa kita lakukan jika ingin menerapkan strateg coping <i>Seeking social support</i> yang paling tepat adalah:	Studi Kasus Mekanisme Koping
7	Ketika seorang mahasiswa membuat strategi pembelajaran 2 minggu sebelum ujian, maka strategi coping yang digunakan adalah	Studi Kasus Mekanisme Koping
8	Mekanisme coping yang paling efektif untuk situasi yang dapat kita kendalikan adalah	Definisi Mekanisme Koping
9	Dalam teori Lazarus dan Folkman, coping merupakan proses yang	Definisi Mekanisme Koping
10	Ciri khas dari Accepting responsibility adalah	Definisi Mekanisme Koping
11	Tujuan dari Coping mechanism adalah	Definisi Mekanisme Koping
12	Seseorang yang berani mengutarakan ketidaksetujuannya dengan kebijakan yang diterapkan atasan sekarang termasuk ke dalam	Studi Kasus Mekanisme Koping

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Uji *Paired Sample T-Test* merupakan teknik statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua set data yang saling berpasangan atau berasal dari subjek yang

sama, dengan tujuan mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Kim, 2015).

Dalam penelitian ini, pasangan data yang dianalisis adalah skor *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari responden yang sama setelah mengikuti intervensi berupa penggunaan game yang dikembangkan. Pengujian dilakukan berdasarkan nilai statistik *t* yang dihitung menggunakan rumus sebagaimana ditunjukkan pada Persamaan 3.1, dengan tingkat signifikansi tertentu untuk menentukan kebermaknaan perbedaan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.

$$t = \frac{\text{Selisih rata - rata dua kelompok}}{\text{Standar deviasi} / \sqrt{\text{Ukuran sampel}}} \quad (3.1)$$

Rumus ini digunakan untuk menghitung nilai *t* yang kemudian dibandingkan dengan tabel distribusi *t* untuk menentukan apakah perbedaan antara dua kelompok data tersebut signifikan atau hanya akibat kebetulan. Pada penelitian ini, dasar pengujian regresi dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($P=0,05$). Kriteria dari uji statistik *t* sebagai berikut:

1. Jika nilai P (signifikansi uji *t*) $> 0,05$ menunjukkan tidak terdapat perbedaan secara signifikan
2. Jika nilai P (signifikansi uji *t*) $< 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan secara signifikan

3.5.3 Usability Testing

Pengujian beta tahap kedua dalam penelitian ini dilakukan melalui *usability testing* untuk menilai tingkat kegunaan dan kenyamanan game dari sudut pandang pengguna. Instrumen yang digunakan adalah *USE Questionnaire*, yang mengukur pengalaman pengguna berdasarkan tiga aspek utama, yaitu *usefulness* (kegunaan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Ketiga aspek tersebut digunakan secara luas dalam evaluasi *usability* untuk mengetahui sejauh mana suatu aplikasi atau sistem mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan menyenangkan (Gao et al., 2018).

Aspek *usefulness* mengacu pada sejauh mana aplikasi atau game yang dikembangkan bermanfaat dan mendukung tujuan pengguna, aspek *ease of use* berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam mempelajari dan mengoperasikan sistem, sedangkan aspek *satisfaction* merefleksikan tingkat kepuasan pengguna selama menggunakan aplikasi. Respon pengguna terhadap pernyataan dalam kuesioner dikategorikan menggunakan skala Likert tujuh tingkat, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup Tidak Setuju (CTS), Netral (N), Cukup Setuju (CS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Rincian pernyataan yang digunakan dalam *USE Questionnaire* pada penelitian ini disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Rancangan pernyataan untuk kuesioner pengujian *usability testing*

No	Pernyataan	Kategori <i>USE Questionnaire</i>
1	Game ini membantu saya memahami lebih banyak tentang strategi coping	<i>Usefulness</i>
2	Game ini memberikan informasi yang berguna tentang menangani emosi dengan strategi coping	<i>Usefulness</i>
3	Game ini membuat saya merasa sadar bahwa strategi coping dapat menangani emosi manusia	<i>Usefulness</i>
4	Saya puas dengan cara game ini menyampaikan materi pembelajaran	<i>Usefulness</i>
5	Saya merasa puas dengan grafik dan desain game ini	<i>Satisfaction</i>
6	Game ini memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan	<i>Satisfaction</i>

7	Saya suka dengan jalan cerita dari game ini	<i>Satisfaction</i>
8	Penggunaan audio/musik menambah keseruan dalam bermain	<i>Satisfaction</i>
9	Saya akan mau untuk bermain game ini lebih dari satu kali	<i>Satisfaction</i>
10	Game ini mudah untuk dimainkan dan dinavigasi	<i>Ease of use</i>
11	Saya merasa mudah untuk memahami tugas dan misi dalam game ini	<i>Ease of use</i>
12	Saya merasa mudah untuk berinteraksi dengan karakter dan objek dalam game	<i>Ease of use</i>

Berdasarkan hasil implementasi, data berupa hasil kuesioner akan diuji menggunakan *usability testing* dan dengan perhitungan skala *Likert* untuk mengetahui respon pengguna berdasarkan 3 aspek tersebut. Langkah yang digunakan untuk mendapat kesimpulan tersebut didapat dengan cara menghitung total skor dan rata-rata yang ditunjukkan dalam persamaan 3.2. dan persamaan 3.3.

$$\text{Total Skor} = \sum T \times P_n \quad (3.2)$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Responden}} \quad (3.3)$$

Pada persamaan 3.2, $\sum T$ merupakan jumlah responden yang memilih. P_n merupakan pilihan nilai likert. Nilai Total Skor digunakan untuk persamaan selanjutnya untuk mencari rata rata dengan menggunakan persamaan 3.3.

$$\text{Rentang Skala} = \frac{X - Y}{X} \quad (3.4)$$

Untuk menghitung rentang skala dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang ditunjukkan pada persamaan 3.4. Dengan keterangan X merupakan nilai tertinggi likert, dan Y merupakan nilai terendah likert. Rentang skala tersebut digunakan untuk mengetahui kriteria respon pengguna dari game yang telah dibuat.

BAB IV

HASIL, IMPLEMENTASI, DAN EVALUASI

4.1 Hasil Analisis

Tahap analisis menjadi bagian paling mendasar dalam penelitian ini karena berperan sebagai pijakan teoretis sekaligus pedagogis dalam pengembangan game edukasi. Pada fase ini dilakukan kajian menyeluruh yang mencakup penetapan tujuan instruksional, analisis instruksional, analisis karakteristik pembelajar, serta penyusunan tujuan pembelajaran. Rangkaian proses tersebut ditujukan agar game yang dikembangkan, yaitu “Emotion Journey”, tidak hanya menarik dari sisi mekanik permainan, tetapi juga mampu memenuhi target edukasi, yakni meningkatkan literasi kesehatan mental pada mahasiswa.

4.1.1 Tujuan Instruksional

Tujuan instruksional utama penelitian ini adalah merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi sebuah serious game bergenre Role-Playing Game (RPG) sebagai media psikoedukasi interaktif untuk mahasiswa. Secara khusus, game ini ditujukan untuk membekali pemain dengan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam mengenali serta memahami mekanisme coping berdasarkan teori (Lazarus & Folkman, 1984). Perumusan tujuan ini didasarkan pada kebutuhan yang cukup besar terhadap sumber edukasi kesehatan mental yang mudah diakses, tidak bersifat menghakimi, dan sesuai dengan konteks mahasiswa, serta menawarkan pendekatan yang lebih aktif dibanding metode pasif seperti brosur atau seminar.

4.1.2 Analisis Instruksional

Analisis instruksional merupakan langkah sistematis untuk menguraikan tujuan instruksional menjadi bagian-bagian pembelajaran yang terstruktur dan mudah diajarkan. Tahap ini mencakup penentuan materi inti yang akan disampaikan serta penyusunan alur kurikulum pembelajaran dalam game secara bertahap dan logis. Kurikulum “Emotion Journey” dirumuskan dengan mengadaptasi teknik mekanisme coping berdasarkan teori dari (Lazarus & Folkman, 1984). Kurikulum tersebut dirancang untuk membangun pemahaman dan keterampilan pemain secara progresif melalui tiga modul utama.

Modul 1: Teori dan Mekanisme Koping

Modul ini memperkenalkan pemain pada kerangka kerja fundamental dalam manajemen stres dan emosi, yaitu dikotomi strategi koping. Pemahaman ini krusial karena efektivitas sebuah strategi sangat bergantung pada konteks masalah yang dihadapi. Pemain akan belajar tentang:

- ***Problem-Focused Coping:***

Strategi yang bertujuan untuk mengubah atau mengatasi sumber stres secara langsung. Pendekatan ini diajarkan sebagai metode yang paling efektif ketika menghadapi stresor yang dapat dikontrol (*controllable stressors*). Contohnya adalah membuat rencana tindakan, mencari informasi, atau mengelola waktu.

- ***Emotion-Focused Coping:***

Strategi yang bertujuan untuk mengatur atau mengurangi respons emosional negatif terhadap stresor. Pendekatan ini diajarkan sebagai metode yang lebih sesuai untuk stresor yang tidak dapat dikontrol (*uncontrollable stressors*). Contohnya termasuk meditasi, mencari dukungan emosional, dan melakukan penilaian ulang positif (*positive reappraisal*).

Problem-Focused Coping dan *Emotion-Focused Coping* mempunyai metode mekanisme koping tersendiri. Yaitu:

Problem-Focused Coping:

- **Confrontive Coping (konfrontasi):**

Upaya agresif atau tegas untuk mengubah situasi. Ini bisa melibatkan pengambilan risiko atau bertindak tegas untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Contoh: Berdebat dengan atasan untuk mengubah kebijakan yang tidak adil.

- **Planful Problem-Solving (perencanaan pemecahan masalah):**

Upaya yang disengaja, analitis, dan rasional untuk memecahkan masalah. Ini melibatkan pembuatan rencana, penimbangan pro dan kontra, dan tindakan langkah demi langkah. Contoh: Membuat jadwal belajar yang terstruktur untuk menghadapi ujian.

- **Seeking Social Support (mencari bantuan sosial):**

Upaya meminta tolong kepada orang lain untuk menyelesaikan masalah yang ada. Contohnya : Meminta bantuan ke tetangga atas kehilangan motor.

Emotion-Focused Coping:

- **Distancing (menjaga jarak):**
Upaya untuk melepaskan diri secara emosional dari masalah. Ini bisa berupa mencoba melupakannya, meremehkan kepentingannya, atau melihat sisi lucunya. Contoh: Menonton film komedi untuk berhenti memikirkan masalah pekerjaan.
- **Self-Controlling (kontrol diri):**
Usaha untuk mengatur perasaan dan tindakan diri sendiri agar tidak bertindak gegabah atau terlalu emosional. Contoh: Menahan diri untuk tidak marah di depan umum saat menerima kabar buruk.
- **Accepting Responsibility (menerima tanggung jawab):**
Mengakui peran diri sendiri dalam masalah tersebut. Ini bisa menjadi langkah awal untuk perbaikan, tetapi juga bisa menjadi negatif jika berlebihan (menyalahkan diri sendiri). Contoh: Menyadari bahwa nilai ujian yang buruk adalah karena kurang belajar.
- **Escape-Avoidance (melarikan diri/menghindar):**
Berusaha melarikan diri dari masalah, seringkali melalui angan-angan, tidur berlebihan, atau penggunaan zat (alkohol/obat-obatan). Contoh: Berharap masalah akan hilang dengan sendirinya tanpa melakukan apa-apa.
- **Positive Reappraisal (penilaian ulang positif):**
Mencari makna positif, pertumbuhan pribadi, atau pelajaran berharga dari situasi stres tersebut. Contoh: Menganggap PHK sebagai kesempatan untuk mencari karir yang lebih memuaskan.

4.1.3 Analisis Pembelajar

Untuk menghasilkan *game* yang efektif, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap karakteristik audiens target. Dalam konteks ini, pembelajar adalah mahasiswa.

- **Demografi Target:**
Mahasiswa aktif pada rentang usia 18-24 tahun. Kelompok ini memiliki tingkat literasi digital yang tinggi dan familiar dengan budaya serta mekanika *video game*, khususnya genre RPG. Hal ini menunjukkan bahwa format *game* merupakan medium yang relevan dan berpotensi tinggi untuk diterima.

- **Konteks Psikologis:**

Masa perkuliahan merupakan periode transisi yang sarat dengan stresor unik, seperti tekanan akademik yang tinggi, ketidakpastian mengenai masa depan karir, tantangan dalam membangun dan menjaga hubungan sosial, serta pencarian identitas diri. Faktor-faktor ini menjadikan mahasiswa sebagai kelompok yang rentan terhadap masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Namun, mereka juga merupakan kelompok yang terbuka terhadap solusi berbasis teknologi yang inovatif, terutama yang dapat diakses secara pribadi dan menghindari stigma yang terkadang melekat pada layanan konseling tradisional.

- **Format Pembelajaran yang Sesuai:**

Genre RPG dipilih karena kemampuannya yang unik untuk menyatukan narasi yang menarik, sistem progresi karakter (yang dapat berfungsi sebagai metafora untuk pertumbuhan pribadi), dan pemecahan masalah interaktif. Format ini memungkinkan penyampaian materi psikologis yang kompleks dalam bentuk yang menarik dan tidak mengintimidasi, sehingga sangat sesuai untuk audiens target.

Dengan memahami karakteristik pembelajar, "Emotion Journey" dapat dirancang dengan narasi, tingkat kesulitan, dan penyajian informasi yang disesuaikan untuk memaksimalkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

4.1.4 Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis instruksional dan analisis pembelajar, dirumuskan tujuan pembelajaran spesifik yang dapat diukur. Setelah menyelesaikan permainan "Emotion Journey", pemain diharapkan mampu untuk:

1. Mendefinisikan mekanisme koping.
2. Membedakan antara strategi koping yang berfokus pada masalah (*problem-focused*) dan yang berfokus pada emosi (*emotion-focused*), serta mengidentifikasi situasi yang tepat untuk penerapan masing-masing strategi.
3. Memahami jenis-jenis dari *problem focused coping* dan *emotional focused coping*.

4.2 Hasil Perancangan

Setelah tahap analisis diselesaikan, proses berikutnya adalah memasuki fase perancangan *game*. Tahap perancangan disusun berdasarkan temuan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi

pada fase analisis. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep permainan beserta konsep dramatic art yang akan diterapkan agar alur cerita dan pengalaman bermain menjadi lebih menarik serta selaras dengan tujuan pembelajaran.

4.2.1 Tujuan Pembelajaran

Konsep game ini dikembangkan secara sistematis untuk memastikan setiap elemen permainan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Deskripsi Umum

"Emotion Journey" adalah sebuah game edukasi dengan genre Role-Playing Game (RPG) untuk pemain tunggal (single-player), yang dikembangkan menggunakan engine RPG Maker MV. Game ini dirancang khusus untuk audiens mahasiswa dan membawa pemain dalam sebuah petualangan Mencari pelaku perusakan desa sang karakter utama dan akan dihadapi oleh orang-orang yang mengalami perubahan emosi secara tidak wajar. Persis seperti yang terjadi dengan desa karakter utama. Gameplay yang akan disajikan berupa turn-based.

Materi dan Kurikulum Pembelajaran

Materi pembelajaran yang telah diuraikan dalam analisis instruksional diintegrasikan secara mendalam ke dalam narasi, mekanik, dan desain dunia game.

- **Confrontive Coping (konfrontasi):**

Seorang ibu sedang sedih dikarenakan ayamnya yang telah mati berminggu-minggu yang lalu. Setelah kita rujuk untuk kembali bangkit, dia melihat kandang ayamnya telah rusak dan ayamnya tersebar ke seluruh desa, dia menjadi meluap luap dan langsung konfrontasi dengan membenahi kandang ayamnya. Kamu akan membantu dia untuk menangkap ayam-ayamnya tersebut.

- **Planful Problem-Solving (perencanaan pemecahan masalah):**

vas seorang warga dicuri oleh maling. Namun karena dia sangat marah, dia menyalahkan orang yang berada di sekitar tanpa bukti, kamu akan membantu dia mengingat bahwa bukan dia pelakunya dan lebih baik memikirkan dan mencari petunjuk siapa yang mencuri vas tersebut.

- **Seeking Social Support (mencari bantuan sosial):**

Seorang ibu merasa sedih karena dia merasa masakannya tidak enak. Kamu akan

membantu dia memasak dan menjadi *tester* untuk makanan yang dia buat.

- **Distancing (menjaga jarak):**

Seorang anak kecil takut untuk menyeberangi jembatan. Kamu akan membantu dia dengan mengingatkan dia untuk mengosongkan pikiran dan membayangkan kalau jembatan itu kokoh.

- **Self-Controlling (kontrol diri):**

Akan ada seseorang yang menjadi marah karena kesalahan yang tidak disengaja oleh seorang warga, kamu akan membantu dia untuk menenangkan diri dengan menahan emosi terlebih dahulu.

- **Accepting Responsibility (menerima tanggung jawab):**

Seorang pemuda tidak sengaja menjatuhkan vas dan dia langsung melarikan diri dan menjadi ketakutan kalau ketahuan dia yang memecahkan vas. Kamu akan melacak keberadaan dia dan setelah ketemu kamu akan menasihati dia.

- **Escape-Avoidance (melarikan diri/menghindar):**

Seorang petani berkebun atasistrinya yang telah meninggal. Kamu akan memberitahu dia untuk melakukan kegiatan yang dia suka yaitu bertani dan menolongnya mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk bertani.

- **Positive Reappraisal (penilaian ulang positif):**

Seorang warga yang suka berburu mengalami kecelakaan dan menjadi lumpuh yang mengakibatkan dia tidak bisa berburu lagi. Kamu akan mengingatkan kepada beliau bahwa ada hikmah lain yang bisa didapat dari musibah ini. Yaitu menjadi guru berburu.

Pengembangan Kurikulum Mekanisme Koping

Integrasi kurikulum ke dalam alur permainan disusun secara bertahap agar proses belajar terasa mengalir dan tidak dipaksakan. Setiap tingkatan dirancang untuk menekankan modul pembelajaran tertentu, sebagaimana akan dirinci pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Pengembangan kurikulum ke dalam *game*

Bagian	Chapter	Kurikulum Pembelajaran
1	Prologue	Pemain akan mempelajari mekanik dasar game.
2	Chapter 1	Pemain akan mempelajari pengertian dari mekanisme koping dan mempelajari <i>planful problem solving</i> dan <i>self controlling</i> .

3	Chapter 2	Pemain akan mempelajari <i>escape avoidance, seeking social support, dan confronting coping</i> .
4	Chapter 3	Pemain akan mempelajari <i>accepting responsibility, distancing, dan positive reappraisal</i> .
5, 6, dan 7	Final Chapter	Pemain akan berada di akhir cerita dan berhadapan dengan bos akhir.

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing metode mekanisme koping dan implementasi ceritanya. Penentuan cerita dilakukan setelah mempelajari jurnal yang berkaitan dengan mekanisme koping menurut Lazarus dan Folkman (Lazarus & Folkman, 1984; Maryam, 2017) di tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Penjelasan mekanisme koping dan implementasi cerita

Mekanisme Koping	Pengertian	Implementasi Cerita
Confrontive Coping (konfrontasi)	Upaya agresif atau tegas untuk mengubah situasi	Seorang ibu sedang sedih dikarenakan ayamnya yang telah mati berlinglung-linglung. Kamu membantu mencari tahu penyebabnya.
Planful Problem-Solving (perencanaan pemecahan masalah)	Upaya yang disengaja, analitis, dan rasional dalam memecahkan masalah	Ada seseorang yang rumahnya dicuri maling. Namun karena sangat marah, dia menyalahkan orang yang berada di sekitar tanpa bukti.
Seeking Social Support (mencari bantuan sosial)	Upaya meminta tolong kepada orang lain untuk menyelesaikan masalah yang ada	Seorang ibu merasa sedih masakannya tidak enak. Kamu membantu dia memasak dan menjadi tester untuk makanan yang dibuat.
Distancing (menjaga jarak)	Upaya untuk melepaskan diri secara emosional dari masalah	Seorang anak kecil takut menyeberangi jembatan. Kamu membantu dengan mengingatkan dia untuk mengosongkan pikiran dan membayangkan kalau jembatan itu kokoh.
Self-Controlling (kontrol diri)	Usaha untuk mengatur perasaan dan tindakan diri sendiri agar tidak bertindak gegabah atau terlalu emosional	Ada seseorang yang dimarahi karena kesalahan yang tidak disengaja. Kamu membantu dia menenangkan diri terlebih dahulu sebelum meluapkan emosi.
Accepting Responsibility (menerima tanggung jawab)	Mengakui peran diri sendiri dalam masalah tersebut	Seorang pemuda tidak sengaja menjatuhkan vas dan langsung melarikan diri karena takut ketahuan. Kamu membantu melacak keberadaan dia dan setelah ketemu dia diminta mengakui kesalahannya.
Escape-Avoidance	Berusaha melarikan diri	Seorang petani berkebun atas istrinya

(melarikan diri/menghindar)	dari masalah	yang telah meninggal, kamu akan memberitahu dia untuk melakukan kegiatan yang dia suka yaitu bertani dan menolongnya mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk bertani
Positive Reappraisal (penilaian ulang positif)	Mencari makna positif, pertumbuhan pribadi, atau pelajaran berharga dari situasi stres tersebut	Seorang warga yang suka berburu mengalami kecelakaan dan lumpuh sehingga tidak bisa berburu lagi. Kamu membantu mengingatkan bahwa masih ada hikmah, misalnya ia dapat menjadi guru berburu.

Elemen Formal

Elemen formal merupakan komponen yang membentuk struktur dasar sebuah game. Elemen ini mencakup pemain, tujuan, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batasan, dan hasil. Pemain merujuk pada pihak yang menjadi sasaran pengguna game. Tujuan menjelaskan capaian yang harus diraih pemain sesuai ketentuan permainan. Prosedur menggambarkan cara bermain beserta tindakan yang dapat dilakukan pemain untuk mencapai tujuan. Aturan mengatur objek dalam game serta menentukan tindakan apa saja yang diperbolehkan. Sumber daya adalah segala hal yang dapat dimanfaatkan pemain untuk membantu pencapaian tujuan. Konflik muncul ketika pemain berusaha mencapai tujuan melalui prosedur tertentu, namun dihadapkan pada aturan dan batasan yang berlaku. Batasan menjadi penanda yang membedakan aktivitas permainan dari hal-hal di luar permainan. Sementara itu, hasil adalah konsekuensi atau output yang diterima pemain berdasarkan tindakan yang diambil selama bermain. Rincian elemen formal pada game “Emotion Journey” ditampilkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Elemen Formal pada *Game* “Emotion Journey”

Elemen	Deskripsi
Pemain	Game ini bertipe single player dengan anggota tim berjumlah 2. Yaitu sang karakter utama dan 1 karakter pembantu
Tujuan	Tujuan dari game ini adalah exploration, yang artinya pemain harus melakukan eksplorasi terhadap tiap peta untuk mendapatkan petunjuk dan informasi untuk menyelesaikan game.
Prosedur	<ul style="list-style-type: none"> - Panah atas untuk bergerak ke atas - Panah bawah untuk bergerak ke bawah - Panah kiri untuk bergerak ke kiri - Panah kanan untuk bergerak ke kanan - Tombol “Enter” atau “Spasi” untuk memilih opsi - Tombol “ESC” untuk membuka menu dan untuk kembali
Aturan	Pemain harus melakukan eksplorasi menemukan petunjuk agar dapat

	<p>mencapai tujuan akhir. Tiap level akan dihadapi pada masalah yang berbeda-beda. Akan ada Misi utama dan misi sampingan yang dapat mereka selesaikan.</p> <p>Game ini memiliki genre RPG dimana karakter yang mereka mainkan terdapat level. Pada game ini level karakter pemain dapat naik ketika mengalahkan monster atau menyelesaikan misi tertentu. Di akhir cerita, pemain akan melawan seorang karakter jahat beserta pasukannya.</p>
Sumber Daya	<ul style="list-style-type: none"> - HP : Health Point, indikator yang menunjukkan nyawa dari pemain - MP:, Mana Point, indikator Untuk mengeluarkan kekuatan magis - TP : Technique Point, indikator untuk mengeluarkan kemampuan khusus - Health Potion : Ramuan untuk menyembuhkan dan mengisi HP - MP Potion : Ramuan untuk mengisi MP
Konflik	<ul style="list-style-type: none"> - Karakter Musuh : Karakter yang harus dikalahkan oleh pemain. Terdiri dari seorang penyihir - Pada game ini, obstacle atau halangan yang diciptakan untuk pemain adalah peletakan karakter di setiap map dengan posisi yang akan membuat pemain sedikit bingung untuk menemukannya.
Batasan	<ul style="list-style-type: none"> - Pertarungan akan bersifat turn atau bergantian antara pemain dan musuh - Ketika pemain menggunakan Item, maka pemain tidak bisa melakukan serangan
Hasil Akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Karakter naik level, mempelajari skill baru. - Lokasi baru setelah masalah di lokasi sebelumnya selesai

Storyline / Jalan cerita

Alur cerita game akan menjelaskan perjalanan pemain di dunia Merflow, termasuk interaksi dengan tokoh-tokoh setempat, penyelesaian misi khusus, serta pemecahan berbagai permasalahan. Jalan cerita dan metode mekanisme koping dibuat mengikuti pengertian mekanisme koping berdasarkan teori Lazarus dan Folkman yang terdapat di jurnal (Maryam, 2017) dan (Lazarus & Folkman, 1984). Jalan cerita “Emotion Journey” dibagi menjadi beberapa bagian yang akan ditampilkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Jalan Cerita Game “Emotion Journey”

Level	Deskripsi	Durasi
Level 1	Kehidupan damai Arga hancur ketika sekelompok orang membunuh keluarga. Ia menemukan petunjuk bahwa para penyerang adalah warganya sendiri yang sebelumnya bertingkah aneh. Berbekal sebuah topeng dan informasi dari pedagang, Arga memulai perjalanan ke Kerajaan Merflow untuk mencari dalang di balik tragedi	15 menit

	tersebut.	
Level 2	<p>Saat tiba di Desa Rhima, Arga melihat fenomena emosi tidak wajar yang sama seperti di desanya. Dia pun ingin mencaritahu solusi untuk menyadarkan mereka namun tidak tau caranya. Dengan bantuan Olivia yang kebetulan mendengar arga dia memberitahu cara menyelesaikannya adalah dengan menerapkan mekanisme koping. Setelah menerapkan mekanisme koping ke beberapa orang, mereka berdua bertemu seorang gadis yang bernama Vion namun dia berkelakuan aneh seperti dikendalikan sesuatu. Setelah Arga menyadarkan Vion dengan melawannya, Vion pun bercerita kalau dia datang ke Merflow dengan tujuan yang sama seperti Arga. Karena mempunyai tujuan yang sama, mereka berdua menjalani perjalanan bersama dan pergi ke desa selanjutnya,</p>	20 menit
Level 3	<p>Di desa Cores, Arga dan Vion menemukan fenomena yang sama seperti di desa Rhima. Mereka mencari petunjuk terlebih dahulu dan menemui Jeff si pedagang. Jeff mengetahui banyak hal dan akan membantu Arga dan Vion karena pengunjungnya menjadi berkurang karena fenomena ini. Setelah itu mereka bertiga pergi ke beberapa warga yang terjangkit fenomena ini. Setelah selesai, mereka beristirahat sebentar di dekat danau dan menemui monster yang tiba-tiba muncul, monster ini adalah monster yang muncul karena ada orang yang mematahkan fenomena ini. Setelah mengalahkan dia, Arga dan Vion memutuskan untuk pergi ke desa selanjutnya di esok hari dan Jeff akan memantau situasi di desa Cores.</p>	25 menit
Level 4	<p>Di desa Uria, Arga dan Vion beristirahat di Inn terdekat. Keesokan paginya arga mengetahui bahwa Vion tidak berada di Inn, Ia pun mencari vion sampai dia ketemu di taman sedang bermain dengan anak-anak setempat. Mereka berdua pun akhirnya mengetahui fakta bahwa terjadi fenomena emosi di tempat ini juga yaitu beberapa orang mengalami ketakutan secara tiba-tiba. Mereka berdua pun akhirnya mencari tahu hal ini bersama dengan penyihir bernama Veena yang mengetahui</p>	25 menit

	rencana mereka. Veena lalu mengajarkan mereka beberapa metode mekanisme koping dan melanjutkan mencari orang yang terdampak fenomena ini.	
Level 5-7	Setelah menyelesaikan masalah di Uria, Arga dan Vion menarik kesimpulan bahwa akar masalah ada di RockVale, Ibukota dari Merflow. Mereka berdua pun bergegas ke sana dan melihat bahwa RockVale telah dipenuhi oleh monster dan warga yang telah dikendalikan. Mereka pun melawan semua musuh yang ada dan pergi ke balai desa. Disitu mereka melihat dukun yang telah memengaruhi kepala desa setempat dan mengurungnya di dalam balai desa. Arga dan Vion pun bertanya apakah dia yang menyebabkan fenomena emosi ini ke desa ini dan desa mereka masing-masing. Dukun pun menjawab untuk desa mereka bukanlah dia yang melakukannya melainkan mentornya yang telah meninggal. Dia hanya mempelajari resep untuk memanipulasi emosi namun masih belum sempurna karena sebagian dari resep telah dicuri. Karena tidak mau untuk menyerah. Arga dan Vion melawan dukun itu. Setelah menang, dukun itu hanya bisa tertawa dan merasa puas dengan apa yang dia lakukan.	15 menit

Desain Karakter

Tokoh-tokoh di dalam game, baik yang berperan sebagai pendukung maupun sebagai antagonis, memiliki fungsi penting dalam membangun cerita sekaligus memperkuat pendalaman karakter. Daftar karakter beserta ciri-cirinya akan dipaparkan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Daftar karakter pada *Game* “Emotion Journey”

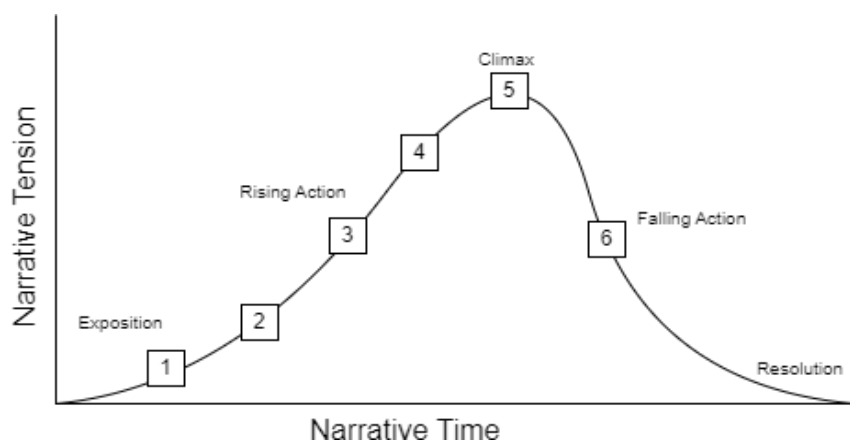
No	Nama	Karakteristik
1	Arion	Bapak karakter utama yang tegas dan pemberani
2	Gaby	Ibu karakter utama yang penyayang dan rendah hati
3	Anton	Teman masa kecil karakter utama yang pekerja keras
4	Vion	Seorang perempuan yang tangguh
5	Olivia	Seorang perempuan yang mengetahui hal-hal mengenai mekanisme koping
6	Garth	Bapak-Bapak yang baik namun menjadi pemaarah karena suatu hal

7	Joe	Kepala desa yang baik
8	Rexford	Seorang pedagang yang agak aneh
9	Carl	Pemuda yang suka berpikir
10	Lloyd	Seorang kesatria yang disiplin
11	Ayunda	Seorang perempuan yang menyukai flora dan fauna
12	Gerald	Kepala desa yang punya semangat tinggi
13	Niora	Gadis penjaga inn yang baru belajar menjaga Inn
14	Jeff	Seorang informan dan pedagang yang tau segalanya asalkan ada uang
15	Liora	Ibu pemilik Inn yang lemah lembut
16	Paula	Ibu-ibu yang akan mengalami kesedihan secara tiba-tiba
17	Axel	Petani yang berduka secara mendadak atas istrinya yang meninggal beberapa bulan lalu
18	Kina	Wanita pemilik kandang ayam yang berduka atas kematian ayamnya.
19	Myon	Perempuan yang pemberani namun tiba-tiba menjadi seorang penakut
20	Mathilda	Ibu Myon yang menyayangi anaknya
21	Veena	Penyihir yang tau banyak soal mekanisme koping
22	Burf	Seorang
23	Honn	Pria yang menjatuhkan vas bunga dan menjadi ketakutan

4.2.2 *Dramatic Art*

Setelah konsep game yang memuat elemen formal tersusun, tahap berikutnya adalah merancang elemen dramatik dalam pengembangan game. Pada bagian ini disusun Dramatic Art yang mencakup desain level, alur permainan, serta narasi lengkap “Emotion Journey”. Cerita dikembangkan menggunakan alur maju, sehingga rangkaian peristiwa bergerak seiring progres permainan. Untuk meningkatkan daya tarik pengalaman bermain, Dramatic Art dirancang dengan mempertimbangkan dua aspek utama, yaitu Narrative Tension dan Narrative Time. Dalam konteks game, Narrative Tension adalah unsur yang membangun ketegangan dan ekspektasi dalam cerita, sedangkan Narrative Time menjelaskan bagaimana narasi berkembang dari waktu ke waktu selama permainan berlangsung. Dramatic Art membantu menyusun alur yang menarik mulai dari pengenalan, peningkatan konflik, puncak ketegangan, penyelesaian, hingga penutup cerita. Gambaran Dramatic Art “Emotion Journey” ditampilkan pada Gambar

4.1, di mana bagian 1 hingga 5 merepresentasikan arc naratif 1 sampai 5 (yang sekaligus menggambarkan level permainan), sedangkan bagian 6 dan 7 menunjukkan fase akhir yang menjelaskan bagaimana permainan berakhir. Dengan demikian, “Emotion Journey” memiliki lima level utama yang mengikuti lima arc naratif.



Gambar 4.1 Konsep *Dramatic Art* pada *game* “Emotion Journey”

Bagian 1 memiliki judul Desa Carna Arc Naratif. Arc ini memakan waktu sebanyak 15 menit. Pada arc ini, pemain akan dihadapkan dengan prolog dan bermain *game* pada level 1 yang secara keseluruhan bertempat di sebuah desa yang bernama Carna. Pada bagian prolog akan menampilkan kehidupan karakter utama yaitu Arga yang aman dan tentram. Disini akan dimunculkan *cutscene* yang memperlihatkan Arga dan ayahnya yang mendengar perbincangan warga mengenai perilaku beberapa orang yang berubah secara tiba-tiba. Ayah Arga menyarakannya untuk berhati-hati dan segera berburu daging. Setelah berburu daging dia melihat desanya sudah hancur dan warga desa telah meninggal semua. Termasuk kedua orang tuanya. Setelah dia mengubur warga desa dan kedua orang tuanya, dia akhirnya melakukan perjalanan mencari siapa yang bertanggungjawab atas semua ini.

Bagian 2 adalah lanjutan dari arc sebelumnya dengan judul desa Rhima Arc. Arc ini berlangsung selama 20 menit. Saat tiba di Desa Rhima, Arga melihat fenomena emosi tidak wajar yang sama seperti di desanya. Dia pun ingin mencari tahu solusi untuk menyadarkan mereka namun tidak tau caranya. Dengan bantuan Olivia yang kebetulan mendengar Arga ngomong sendiri, dia memberitahu cara menyelesaikannya adalah dengan menerapkan mekanisme koping. Setelah menerapkan mekanisme koping ke beberapa orang, mereka berdua bertemu seorang gadis yang bernama Vion namun dia berkelakuan aneh seperti dikendalikan sesuatu. Setelah Arga menyadarkan Vion dengan melawannya, Vion pun bercerita kalau dia datang ke Merflow dengan tujuan yang sama seperti Arga. Karena mempunyai tujuan yang

sama, mereka berdua menjalani perjalanan bersama dan pergi ke desa selanjutnya,

Bagian 3 memiliki judul *Desa Cores Arc*. Arc ini akan berlangsung selama 25 menit. Di desa Cores, Arga dan Vion menemukan fenomena yang sama seperti di desa Rhima. Merekamencari petunjuk terlebih dahulu dan menemui Jeff si pedagang. Jeff mengetahui banyak hal dan akan membantu Arga dan Vion karena pengunjungnya menjadi berkurang karena fenomena ini. Setelah itu mereka bertiga pergi ke beberapa warga yang terjangkit fenomena ini. Setelah selesai, mereka beristirahat sebentar di dekat danau dan menemui monster yang tiba-tiba muncul, monster ini adalah monster yang muncul karena ada orang yang mematahkan fenomena ini. Setelah mengalahkan dia, Arga dan Vion memutuskan untuk pergi ke desa selanjutnya di esok hari dan Jeff akan memantau situasi di desa Cores.

Bagian 4 Merupakan Arc selanjutnya yaitu desa Uria Arc. Arc ini akan berlangsung selama 25 menit. Di desa Uria, Arga dan Vion beristirahat di Inn terdekat. Keesokan paginya Arga mengetahui bahwa Vion tidak berada di Inn, Ia pun mencari vion sampai dia ketemu di taman sedang bermain dengan anak-anak setempat. Mereka berdua pun akhirnya mengetahui fakta bahwa terjadi fenomena emosi di tempat ini juga yaitu beberapa orang mengalami ketakutan secara tiba-tiba. Mereka berdua pun akhirnya mencari tahu hal ini bersama dengan penyihir bernama Veena yang mengetahui rencana mereka. Veena lalu mengajarkan mereka beberapa metode mekanisme koping dan melanjutkan mencari orang yang terdampak fenomena ini.

Bagian 5 Merupakan Arc Climax yaitu Rockvale Arc. Arc ini akan berlangsung selama 10 menit. Setelah menyelesaikan masalah di Uria, Arga dan Vion menarik kesimpulan bahwa akar masalah ada di RockVale, Ibukota dari Merflow. Mereka berdua pun bergegas ke sana dan melihat bahwa RockVale telah dipenuhi oleh monster dan warga yang telah dikendalikan. Mereka pun melawan semua musuh yang ada dan pergi ke balai desa. Disitu mereka melihat dukun yang telah memengaruhi kepala desa setempat dan mengurungnya di dalam balai desa. Arga dan Vion pun bertanya apakah dia yang menyebabkan fenomena emosi ini ke desa ini dan desa mereka masing-masing. Dukun pun menjawab untuk desa mereka bukanlah dia yang melakukannya melainkan mentornya yang telah meninggal. Dia hanya mempelajari resep untuk memanipulasi emosi namun masih belum sempurna karena sebagian dari resep telah dicuri. Karena tidak mau untuk menyerah. Arga dan Vion melawan dukun itu. Setelah menang, dukun itu hanya bisa tertawa dan merasa puas dengan apa yang dia lakukan.

Bagian 6 adalah Arc falling action. Arc ini akan berlangsung selama 4 menit. Arga dan Vion telah mengalahkan sang dukun dan menemukan ketua dan prajuritnya didalam markas.

Ketua menjelaskan bahwa dia telah ditipu oleh sang penyihir karena dia menjanjikan pengobatan gratis. Akhirnya semua masalah pun selesai dan mereka kembali ke desa Rhima.

Bagian 7 adalah bagian resolusi. Arc ini akan berlangsung selama 1 menit. Disini Arga akan meninggalkan Merflow dan ingin ke desa Carna untuk terakhir kalinya. Setelah itu dia akan tinggal di desa Rhima untuk selamanya.

4.3 Hasil Pengembangan

Setelah tahap perancangan diselesaikan, proses berikutnya adalah memasuki tahap pengembangan game. Pada fase ini, seluruh rancangan yang telah dibuat berdasarkan hasil analisis mulai diwujudkan menjadi sebuah permainan yang dapat dimainkan. Alat pengembangan yang digunakan adalah RPG Maker MV, karena dinilai mudah digunakan untuk membuat game bergenre RPG serta memiliki dukungan fitur gameplay yang sesuai dengan konsep “Emotion Journey”.

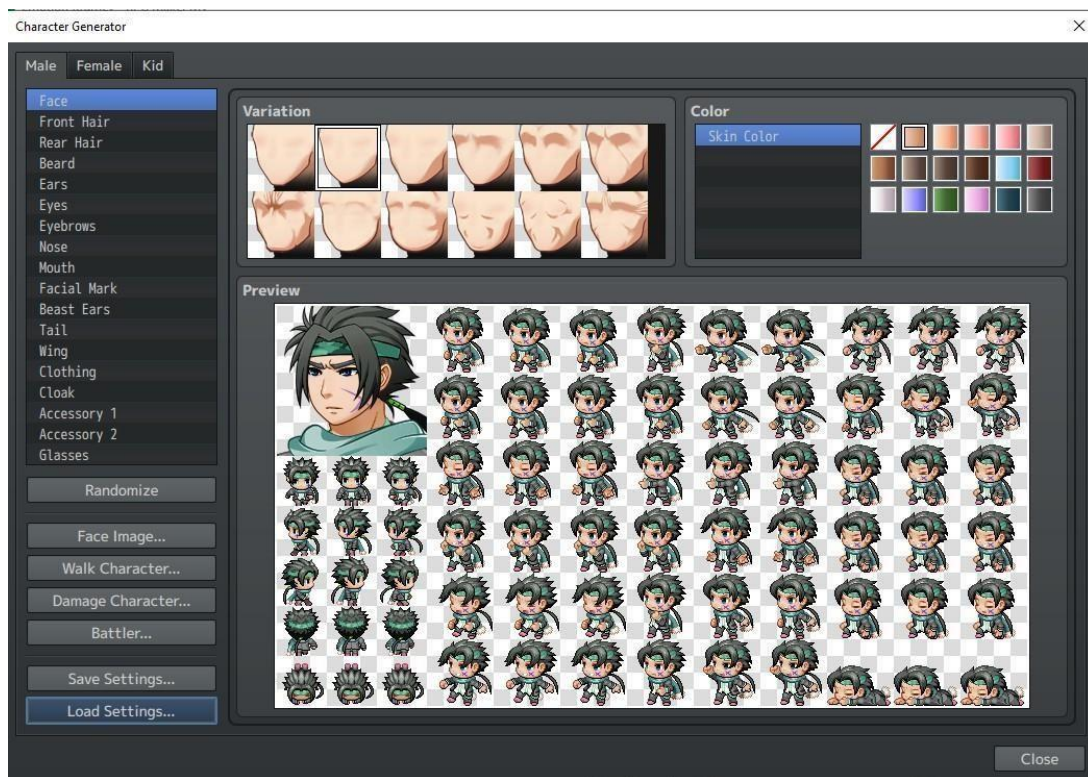
4.3.1 Hasil Pengembangan *Game*

RPG Maker MV merupakan platform pembuatan game yang sudah menyediakan beragam aset siap pakai serta fitur yang mempermudah pengembangan permainan Role-Playing Game (RPG). Platform ini menyediakan berbagai komponen seperti grafis, karakter, efek suara, musik latar, dan elemen game lain yang dapat dimanfaatkan pengembang untuk membangun pengalaman bermain yang lebih lengkap dan menarik. Ketersediaan aset tersebut membantu mempercepat proses produksi. Dalam pengembangan “Emotion Journey”, seluruh aset yang digunakan bersumber dari aset bawaan yang tersedia di RPG Maker MV.

Pengembangan Karakter

Dalam proses pengembangan menggunakan RPG Maker MV, langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan sprite karakter yang akan digunakan dalam permainan. RPG Maker MV menyediakan sprite siap pakai, namun pengembang juga dapat membuat sprite sendiri atau mengimpor sprite dari luar. Pada pengembangan ini, sprite karakter diperoleh melalui dua cara, yaitu membuat karakter menggunakan fitur bawaan RPG Maker MV serta memanfaatkan aset yang sudah tersedia. Dikarenakan keterbatasan aset, ekspresi dan desain tiap karakter tidak bisa dibuat sebebaskan mungkin namun telah diusahakan semaksimal mungkin mendekati kriteria yang terdapat dalam jurnal. Pembuatan sprite karakter dilakukan dengan fitur Character Generator, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.2, yang memperlihatkan proses


pembuatan karakter utama bernama Arga.








Gambar 4.2 Pembuatan *sprite* karakter Arga menggunakan fitur *character generator*







Setelah karakter utama selesai, tahap berikutnya adalah membuat karakter-karakter lain sesuai dengan konsep game yang telah dirancang sebelumnya. Seluruh karakter tambahan juga dibuat menggunakan fitur Character Generator pada RPG Maker MV. Rincian aset visual karakter yang digunakan akan disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Aset visual karakter

No	Nama Karakter	Aset Visual
1	Arga	

2	Arion	
2	Gaby	
3	Anton	
4	Vion	
5	Olivia	

6	Garth	
7	Joe	
8	Rexford	
9	Carl	
10	Lloyd	

11	Ayunda	
12	Gerald	
13	Niora	
14	Jeff	
15	Liora	
16	Paula	

17	Axel	
18	Kina	
19	Myon	
20	Mathilda	
21	Veena	
22	Burf	

23	Honn	
----	------	--

Mengatur Database Sistem

Setelah sprite karakter ditetapkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengaturan database yang digunakan dalam game “Emotion Journey”. Pengaturan database diperlukan agar tampilan dan isi permainan selaras dengan tema yang ditetapkan, yaitu game edukasi pengenalan emosi untuk mahasiswa. Dikarenakan *game* ini adalah game serius untuk edukasi mekanisme koping, maka *game* akan didesain agar tidak menimbulkan kecanduan dan tidak akan menimbulkan emosi berlebih. Contohnya adalah desain musuh akan diperlemah agar pemain bisa langsung melakukan progres ke level selanjutnya, dan lama waktu bermain dibuat sebentar yaitu sekitar 100 menit. Waktu permainan bisa lebih cepat bisa lebih lambat tergantung dari pemain itu sendiri. Secara keseluruhan terdapat 16 komponen database yang perlu dikonfigurasi pada RPG Maker MV. Penjelasan mengenai setiap bagian database tersebut akan ditampilkan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Penjelasan database RPG Maker MV


No	Database	Keterangan
1	Actors	Pengaturan karakter yang dimainkan pemain, meliputi atribut kemampuan, dan peran khusus dalam cerita maupun pertempuran.
2	Classes	Pengaturan kelas/tipe karakter untuk menentukan peran serta kemampuan dasar yang dimiliki karakter.
3	Skill	Pengaturan kemampuan/keahlian khusus yang dapat dimiliki dan digunakan oleh karakter di dalam game.
4	Items	Pengaturan item yang bisa dipakai karakter, termasuk atribut, statistik, dan efek dari tiap item.
5	Weapons	Pengaturan jenis senjata yang digunakan dalam permainan.
6	Armors	Pengaturan perlengkapan pelindung (armor/perisai) yang digunakan dalam permainan.
7	Enemies	Pengaturan entitas musuh yang menjadi lawan pemain selama permainan.
8	Troops	Pengaturan susunan/kelompok musuh yang akan dihadapi pemain dalam suatu pertarungan.

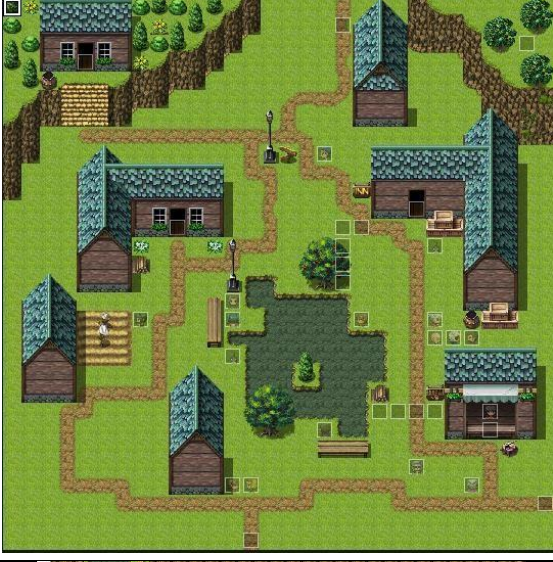


9	States	Pengaturan status/efek kondisi dalam pertempuran (misalnya buff/debuff).
10	Animations	Pengaturan animasi yang ditampilkan dalam game, terutama untuk aksi/skill/efek.
11	Tilesets	Pengaturan aset grafis ubin (tile) untuk membangun lokasi atau peta permainan.
12	Common Events	Pengaturan kumpulan event/aksi umum yang dapat dipanggil dan digunakan oleh berbagai bagian permainan.
13	System 1	Pengaturan inti game: judul, mata uang, musik/SFX dasar, sistem pertarungan, serta opsi global lainnya.
14	System 2	Pengaturan lanjutan: fitur yang aktif, kategori item, resolusi game, dan jenis font teks.
15	Types	Pengaturan penamaan untuk elemen, tipe skill, tipe senjata, tipe armor/perisai, dan tipe perlengkapan.
16	Terms	Pengaturan teks/istilah yang muncul di game, seperti kata, frasa, pesan, dan deskripsi.

Pengembangan Peta

Setelah konfigurasi database selesai, proses berikutnya adalah membuat peta (map) permainan. Desain peta yang digunakan merupakan hasil pengembangan dari peta bawaan RPG Maker MV, kemudian disesuaikan melalui improvisasi pada beberapa bagian agar selaras dengan alur cerita yang telah dirancang. Penyesuaian ini juga dilakukan untuk mempermudah pemain dalam memahami lokasi yang sedang dijelajahi selama bermain. Hasil desain peta yang telah dibuat akan ditunjukkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Desain peta yang digunakan dalam game “Emotion Journey”

No	Nama Peta	Aset Visual
1	Desa Carna	

2	Desa Rhima	 A top-down map of a village named Desa Rhima. The map features several wooden houses with blue-grey tiled roofs. A central area contains a dark, rectangular pond. The terrain is green with brown dirt paths and small trees. A small figure is visible near the top left.
3	Desa Cores	 A top-down map of a village named Desa Cores. The map shows several wooden houses with brown roofs. A central area contains a dark, rectangular pond. The terrain is green with brown dirt paths and small trees. A small figure is visible near the bottom left.
4	Desa Uria	 A top-down map of a village named Desa Uria. The map features several wooden houses with red roofs. The terrain is green with brown dirt paths and small trees. A small figure is visible near the bottom left.

5	RockVale	
---	----------	---

Pemilihan Aset Audio

Dalam pengembangan game menggunakan RPG Maker MV, pemilihan audio memiliki peran penting untuk membangun atmosfer permainan agar terasa lebih hidup dan menarik. Di RPG Maker MV, aset audio dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu Background Music (BGM), Background Sound (BGS), Music Effects (ME), dan Sound Effects (SE). Keempatnya dapat memengaruhi emosi pemain, memperkuat pengalaman bermain, sekaligus membentuk identitas khas sebuah game.

- BGM adalah musik latar atau soundtrack yang diputar sepanjang permainan. Umumnya BGM digunakan untuk membangun suasana, atmosfer, dan emosi tertentu, misalnya saat pemain menjelajah area, memasuki lokasi tertentu, atau berada pada adegan khusus.
- BGS merupakan suara latar yang menggambarkan kondisi lingkungan atau situasi tertentu, seperti suara hujan, debur ombak, atau hembusan angin di alam terbuka.
- ME adalah musik efek yang biasanya dipakai pada momen penting dan dramatis, misalnya

ketika pemain meraih pencapaian tertentu, menghadapi pertarungan bos, atau mencapai bagian akhir permainan. Elemen ini membantu menciptakan efek dramatik yang lebih kuat.

- SE adalah efek suara yang menggambarkan aksi atau peristiwa kecil dalam game, seperti langkah karakter, mengambil item, menekan tombol, dan berbagai umpan balik audio lainnya. SE berfungsi memperjelas interaksi pemain serta menambah kesan realistis pada permainan.

Dalam pengembangan game “Emotion Journey”, seluruh aset audio yang dipakai berasal dari aset bawaan RPG Maker MV. Daftar nama aset audio beserta penggunaannya akan ditampilkan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Aset audio yang digunakan dalam game “Emotion Journey”

No	Nama Aset	Jenis Audio	Parafrase Penggunaan
1	Theme6	BGM	Musik pembuka yang menyambut pemain saat game pertama kali dijalankan.
2	CT_Dilara	BGM	Musik latar ketika pemain berada di desa Carna
3	Field1	BGM	Musik latar ketika pemain berada di desa Rhima
4	Town2	BGM	Musik latar ketika pemain berada di desa Cores
5	Town1	BGM	Musik latar ketika pemain berada di desa Uria
6	Dungeon2	BGM	Musik latar ketika pemain berada di RockVale
7	Field1	BGM	Musik latar ketika pemain berada di area lapang
8	Defeat3	ME	Musik efek yang diputar saat pemain mengalami kekalahan.
9	Victory1	ME	Musik efek yang diputar ketika pemain menang dalam pertarungan.
10	Victory2	ME	Musik efek yang diputar saat pemain berhasil menyelesaikan suatu level/tingkat.
11	Victory3	ME	Musik efek yang diputar ketika pemain menamatkan permainan.
12	Cursor2	SE	Efek suara saat pemain menggerakkan pilihan/seleksi di menu.
13	Decision2	SE	Efek suara saat pemain mengonfirmasi pilihan (tombol “OK”).
14	Cancel2	SE	Efek suara saat pemain membatalkan pilihan (tombol “Cancel”).
15	Buzzer1	SE	Efek suara peringatan ketika aksi/pilihan tidak dapat

			dilakukan.
16	Equip1	SE	Efek suara saat pemain menggunakan item/perlengkapan.
17	Save2	SE	Efek suara saat pemain melakukan penyimpanan (save) game.
18	Load2	SE	Efek suara saat pemain memuat/melanjutkan permainan (load/continue).
19	Battle1	SE	Efek suara yang diputar saat pertarungan dimulai.
20	Attack3	SE	Efek suara ketika musuh melakukan serangan.
21	Damage4	SE	Efek suara saat musuh menerima serangan/terkena damage.
22	Damage5	SE	Efek suara saat pemain terkena serangan/terkena damage.
23	Recovery	SE	Efek suara ketika pemain melakukan pemulihan (recovery/heal).
24	Miss	SE	Efek suara saat serangan meleset dan tidak mengenai target.
25	Evasion1	SE	Efek suara ketika karakter berhasil menghindari serangan.
26	Shop1	SE	Efek suara yang muncul saat terjadi transaksi jual-beli di toko.
27	Item3	SE	Efek suara ketika pemain menggunakan item.
28	Item2	SE	Efek suara ketika pemain mengaktifkan kemampuan/skill.

Proses Pembuatan *Game*

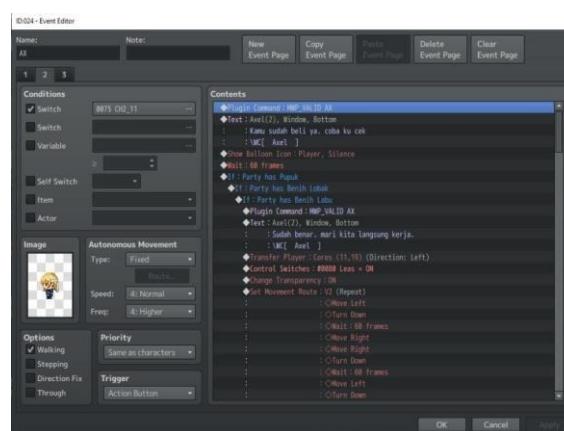
Setelah seluruh aset siap, langkah berikutnya adalah mulai membangun game di RPG Maker MV. Pada tahap ini, seluruh perencanaan dari tahap analisis, perancangan, hingga persiapan aset diwujudkan menjadi permainan yang dapat dimainkan. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan tutorial, dilanjutkan dengan prolog, kemudian penyusunan arc naratif atau level permainan. Game “Emotion Journey” memiliki lima level, dengan pola cerita yang konsisten: setiap level dibuka dengan narasi masa lalu, lalu dilanjutkan alur masa kini yang dieksplorasi pemain sepanjang permainan. Di bagian akhir pengembangan, ditambahkan epilog sebagai penutup cerita. Salah satu contoh proses pembuatan game di RPG Maker MV ditunjukkan pada Gambar 4.3. Adapun langkah-langkah pembuatan game pada RPG Maker MV

adalah sebagai berikut:

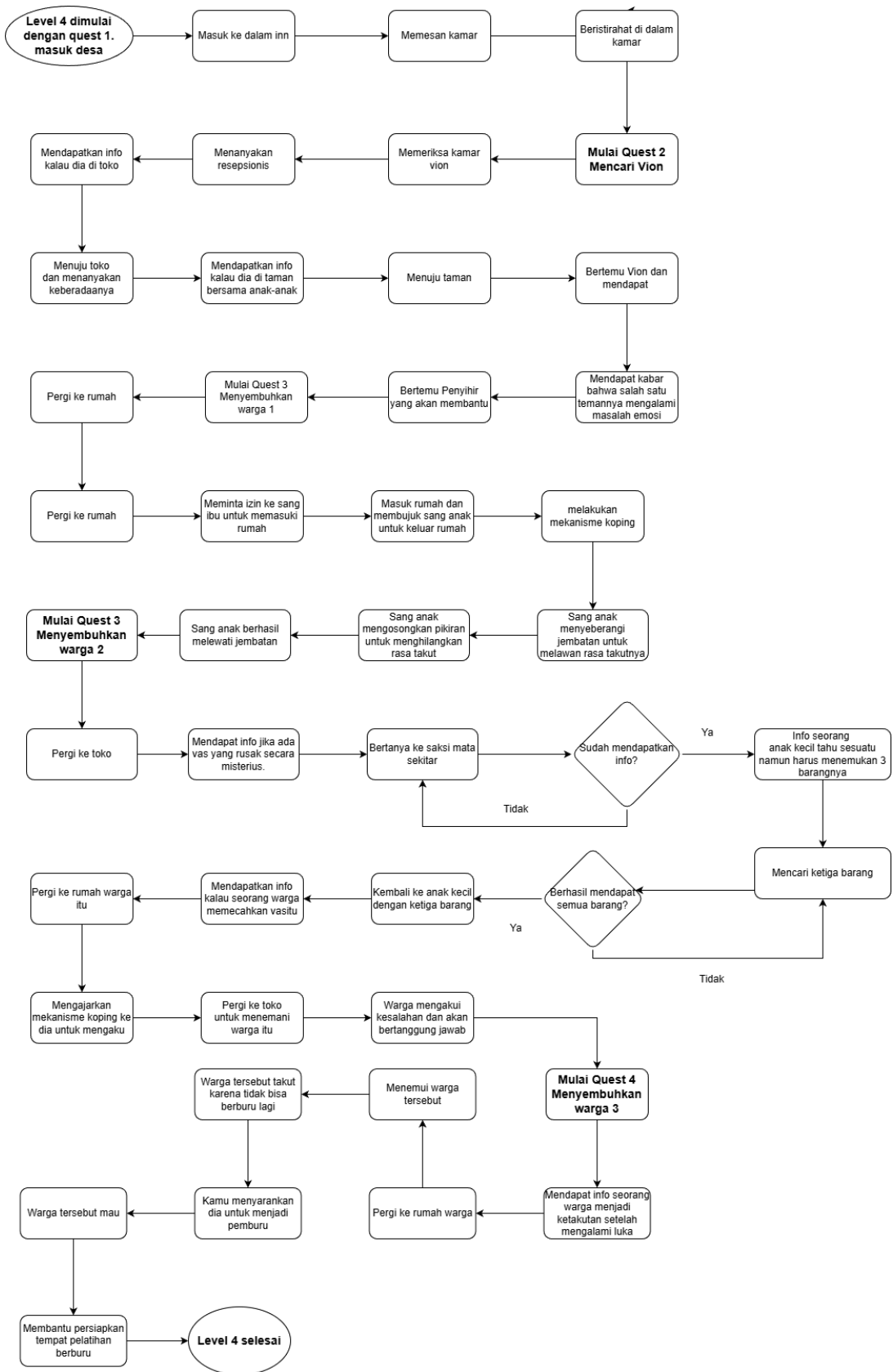
1. Menentukan map/peta yang digunakan sebagai latar permainan.
2. Memilih titik lokasi pada peta sebagai tempat berlangsungnya event atau bagian cerita.
3. Mengklik lokasi tersebut hingga Event Editor terbuka.
4. Memasukkan rangkaian cerita atau aktivitas yang ingin ditampilkan pada event tersebut
5. Setelah selesai, menekan tombol “OK”.
6. Mengulangi langkah yang sama sampai seluruh event pada peta tersebut selesai dibuat.
7. Jika sudah selesai, berpindah ke peta berikutnya dan mengulang proses yang sama dari awal.



Gambar 4.3 Proses Pembuatan *Game* “Emotion Journey”



Gambar 4.4 Pembuatan event untuk quest di dalam game



Gambar 4.5 Diagram flowchart quest salah satu level

Deployment/Perilisan Game

Setelah proses pengembangan dan pemeriksaan berjalan selesai di RPG Maker MV, tahap terakhir adalah melakukan perilisan (deployment) agar game dapat dijalankan sebagai aplikasi. Proses ini dilakukan melalui fitur Deployment yang tersedia di RPG Maker MV, di mana pengembang dapat memilih target platform rilis. Pada penelitian ini, platform yang digunakan adalah PC (Windows) karena perangkat pengujian penelitian juga menggunakan sistem operasi Windows. Output deployment berupa sebuah folder yang berisi file-file game, termasuk satu file aplikasi berekstensi (.exe) yang digunakan untuk menjalankan game. Gambar 4.6 menampilkan tampilan halaman awal game “Emotion Journey”.



Gambar 4.6 Tampilan peringatan sebelum game dimulai (kiri) dan halaman awal game “Emotion Journey” (kanan)

Tantangan pengembangan *game*

Ketika pengembangan *game* dilakukan, ada beberapa tantangan yang muncul selama pengembangan *game* berlangsung. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan statistik musuh agar musuh tidak terlalu susah.
2. Membuat sistem permainan dimana pemain tidak menjadi kecanduan dan tidak menimbulkan emosi berlebihan.
3. Membuat jalan ceritayang tidak terlalu panjang dan tidak terlalu sebentar

4.3.2 Integrasi Materi Pembelajaran dalam *Game*

Integrasi materi pembelajaran mengenai pengenalan emosi dalam game “Emotion Journey” dirancang agar pemain memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh sekaligus menarik. Materi disampaikan melalui interaksi dengan karakter.

1. Interaksi dengan karakter: Dalam permainan, pemain akan berinteraksi dengan karakter yang akan mengajarkan mereka tentang mekanisme koping. Karakter ini akan menemani kita keliling desa untuk menemui warga yang mempunyai masalah emosi. Pemain akan diberi beberapa hal untuk bisa menyadarkan mereka dari emosi menggunakan mekanisme koping.



Gambar 4.7 Pembelajaran melalui karakter

4.4 Implementasi

Setelah pengembangan game selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi. Implementasi dilakukan dengan menguji game yang telah dibuat kepada responden penelitian. Pada tahap ini ada tiga hal yang dilakukan yaitu persiapan dokumen pengujian, menentukan responden penelitian, dan melakukan pengujian.

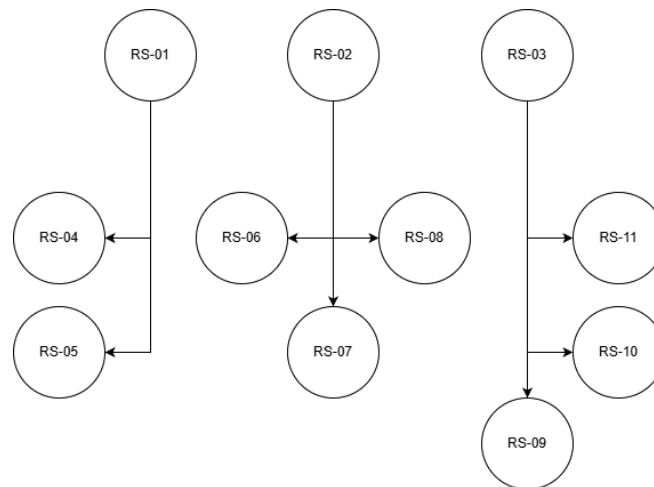
4.4.1 Persiapan Pengujian

Sebelum proses pengujian dimulai, dilakukan persiapan segala sesuatu yang digunakan untuk pengujian. Hal ini mencakup dokumen yang akan digunakan yaitu dokumen pertanyaan untuk pengujian *pre* dan *post test* dan form untuk pengisian kuesioner kepada responden yang nanti dibutuhkan untuk pengujian *usability testing*. Pada bagian pertanyaan, pertanyaan yang digunakan bersumber dari materi yang anak-anak pelajari selama bermain.

4.4.2 Responden Pengujian

Setelah dokumen dan persiapan pengujian selesai, langkah selanjutnya adalah menentukan responden penelitian. Pada penelitian ini, responden didapat menggunakan metode *snowball sampling* dengan menentukan responden awal kemudian meminta tolong responden tersebut untuk mencari responden lain yang sesuai dengan kriteria responden. Kriteria responden dibuat berdasarkan hasil analisis bagian analisis pembelajar yaitu usia target 18-24 tahun dan sudah pernah bermain *game* sebelumnya. Kriteria lain ditambahkan untuk

memudahkan pengujian yaitu target diharuskan sudah pernah belajar menggunakan laptop atau komputer. Hasil perolehan responden menggunakan teknik *snowball sampling* akan visualisasikan yang dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8. Perolehan responden penelitian menggunakan teknik *snowball sampling*

Di awal pengujian, ditetapkan 3 anak yang akan menjadi responden awal pada penelitian dengan kode RS-01, RS-02, dan RS-03. Ketika pengujian sedang berlanjut, responden RS-01 dan RS-02 mengajak teman-temannya yaitu RS-04, RS-05, RS-06, RS-07, dan RS-08 untuk ikut menguji *game*, sementara RS-03 yang tidak berada di tempat mengajak teman-temannya yaitu RS-09, RS-10, dan RS-11 untuk mencoba juga *gamenya*. Sehingga total didapatkan 11 responden penelitian. Tabel 4.10. menunjukkan biografi singkat dari semua responden penelitian.

Tabel 4.10 Biografi singkat responden penelitian

Kode Responden	Usia (tahun)	Apakah bisa menanggapi emosi?
RS-01	22	Tidak
RS-02	21	Ya
RS-03	21	Ya
RS-04	20	Tidak
RS-05	20	Tidak
RS-06	21	Ya

RS-07	22	Ya
RS-08	22	Tidak
RS-09	23	Tidak
RS-10	23	Ya
RS-11	22	Tidak

4.4.3 Pelaksanaan Pengujian

Pengujian Proses pengujian dilakukan mulai tanggal 1 Desember hingga 12 Desember 2025 dengan melibatkan 11 anak sebagai responden penelitian. Pengujian dilakukan dengan mendatangi mereka di ruangan lab yang digunakan oleh komunitas Gim di Informatika. Beberapa ada yang dilakukan di rumah masing-masing. Langkah pertama yang dilakukan saat pengujian adalah pengisian *Pre-Test* melalui *google form* oleh responden. Pengisian *Pre-Test* ini memiliki tujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan anak tentang mekanisme koping sebelum bermain *game*.

Setelah mengisi *Pre-Test*, langkah selanjutnya adalah memulai proses uji bermain *game* oleh responden. Saat proses bermain, protokol yang digunakan adalah *unmoderated remote* yaitu responden bermain tanpa dilakukan pengawasan langsung. Proses bermain *game* dapat dilihat pada Gambar 4.9. yang menunjukkan saat responden RS-01 bermain.



Gambar 4.9 Responden RS-06 bermain *game*

Setelah proses bermain selesai, dilanjutkan dengan pengisian *Post-Test* melalui *google form* yang memiliki tujuan untuk mengukur apakah ada kenaikan pengetahuan ketika sebelum dan sesudah mereka bermain *game*. Di akhir pengujian, responden diminta untuk mengisi kuesioner berupa *google form* untuk menilai kualitas *game* yang telah mereka mainkan. Semua

tahapan pengujian tersebut diterapkan kepada semua responden.

4.5 Pembahasan Evaluasi

Setelah pengujian dilakukan kepada semua responden langkah selanjutnya adalah melakukan rekapitulasi data. Pada tahap ini hasil *Pre* dan *Post Test* tiap responden akan dihitung dan dilakukan rekapitulasi menjadi satu dokumen. Hal yang sama dilakukan pada kuesioner yang telah diisi oleh responden. Hasil rekapitulasi data ini kemudian akan menjadi bahan yang digunakan pada proses selanjutnya, yaitu evaluasi.

4.5.1 Hasil Pengujian Alfa

Tabel 4.11 berikut merupakan hasil pengujian alfa menggunakan *blackbox testing*. Pengujian alfa merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengembang dalam hal ini adalah peneliti sendiri. Pengujian alfa dilakukan sebelum melakukan proses implementasi untuk mengukur apakah game sudah siap untuk dilakukan uji coba kepada responden penelitian.

Tabel 4.11 Hasil pengujian alfa menggunakan *blackbox testing*

Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil	Keterangan
Level 1	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 1 - Berinteraksi dengan seluruh karakter di desa - Berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah melakukan misi terakhir di desa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Valid - Valid - Valid 	Berfungsi dengan baik tanpa kendala
Level 2	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 2 - Berinteraksi dengan karakter di desa - Melakukan tugas yang diberikan di <i>game</i> - Bisa berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah menyelesaikan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> - Valid - Valid - Valid - Valid 	Berfungsi dengan baik tanpa kendala
Level 3	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 3 - Berinteraksi dengan karakter - Dapat menemukan benda yang diperintahkan - Menemukan dan melawan musuh - Bisa berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah menyelesaikan tantangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Valid - Valid - Valid - Valid - Valid 	Berfungsi dengan baik tanpa kendala
Level 4	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 4 - Berinteraksi dengan karakter - Melakukan tugas yang diberikan di <i>game</i> - Bisa berpindah lokasi ke peta selanjutnya setelah menyelesaikan tantangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Valid - Valid - Valid - Valid 	Berfungsi dengan baik tanpa kendala

Level 5	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan <i>cutscene</i> alur 5 - Menemukan dan melawan musuh - Berpindah ke lokasi <i>ending</i> cerita setelah melawan musuh - Menampilkan <i>credit scene</i> setelah permainan berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> - Valid - Valid - Valid - Valid 	Berfungsi dengan baik tanpa kendala
----------------	---	--	-------------------------------------

4.5.2 Hasil Pengujian Formatif

Pada penelitian ini, pengujian formatif dilakukan dengan observasi saat pelaksanaan pengujian. Pada bagian ini, akan melaporkan apa yang terjadi pada saat pelaksanaan pengujian. Berdasarkan hasil observasi, rentang waktu yang dibutuhkan pemain untuk menyelesaikan permainan dari awal hingga akhir berkisar antara 30 menit hingga 45 menit. Hal ini disesuaikan dengan kemampuan dari anak dalam seberapa cepat mereka menguasai cara bermain dari *game* “Emotion Journey”. Sehingga untuk menyelesaikan *game* dengan genre RPG, waktu 30 hingga 45 menit merupakan waktu yang cukup singkat dan ideal untuk anak dalam bermain dan belajar semua hal tentang dasar mekanisme koping yang disampaikan dalam permainan.

Pada USE Questionnaire, selain menggunakan kuesioner juga terdapat wawancara singkat mengenai aspek positif dan negatif. Aspek positif mewakili apa yang disukai dari pemain terhadap *game* yang telah mereka mainkan. Aspek negatif mewakili apa yang tidak disukai dari pemain terhadap *game*. Aspek positif dan negatif ini akan dibahas pada pengujian formatif karena berkaitan dengan aksi dan reaksi pemain saat bermain *game*. Aspek positif dan negatif dari para responden tentu berbeda-beda, namun dapat diambil beberapa aspek yang paling sering disebutkan oleh responden. Aspek positif yang paling sering disebutkan oleh responden adalah sebagai berikut :

1. Alur cerita mudah untuk dipahami
2. Grafik yang cukup bagus
3. Penyampaian materi yang mudah dimengerti

Sedangkan untuk aspek negatif, berikut adalah yang paling sering disebutkan oleh responden:

1. Terdapat *bug* yang menghambat jalan permainan
2. Musik yang cukup membosankan
3. Kontrol yang tidak bersahabat.

Dengan adanya aspek negatif menunjukkan bahwa game “Emotion Journey” memiliki kekurangan. Dengan adanya kekurangan tersebut dapat menjadi pelajaran dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

Terlepas dari aspek negatif, melihat respon aspek positif responden, dapat disimpulkan bahwa *game* yang telah dikembangkan memiliki daya tarik tersendiri yang membuat pemain merasa tertarik. Berikut menunjukkan bahwa *game* “Emotion Journey” memiliki alur cerita yang mudah dipahami, yaitu responden RS-06 memperhatikan percakapan karakter di game. Responden RS-06 juga menyebut grafik yang ditampilkan cukup bagus untuk sekelas RPG Maker MV. Dan dia juga memberitahu bahwa penyampaian materi di *game* mudah untuk dipahami.



Gambar 4.10 Responden RS-06 bermain *game*

4.5.3 Hasil Pengujian Sumatif menggunakan *Pre* dan *Post Test*

Hasil rekapitulasi *Pre* dan *Post Test* dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil rekapitulasi *Pre* dan *Post Test*

Kode Responden	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>
RS-01	20	40
RS-02	73	73
RS-03	20	20
RS-04	47	80
RS-05	47	100
RS-06	47	80
RS-07	53	100

RS-08	53	87
RS-09	67	100
RS-10	60	73
RS-11	60	100

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor antara Pre-Test dan Post-Test, dilakukan rekapitulasi kembali untuk mendapatkan hasil berupa persentase yang dibagi berdasarkan rentang skor. Hasil rekapitulasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Persentase skor *Pre* dan *Post Test* berdasarkan rentang skor

Rentang Skor	Jumlah (%)	
	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
Kurang (<50)	5 (45,4%)	2 (18,1%)
Cukup (50-80)	6 (54,5%)	2 (18,1%)
Baik (>80)		7 (63,6%)

Dapat dilihat bahwa nilai Post-Test lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai Pre-Test. Hasil Post-Test menunjukkan 63,6% mendapat skor baik dimana tidak ada satupun dari mereka yang mendapat skor baik pada Pre-Test. Responden yang mendapat skor cukup mengalami penurunan menjadi 18,1%. Serta adanya penurunan juga untuk nilai kurang menjadi 18,1%. Peningkatan pada jumlah skor baik yang signifikan dan mengurangnya skor kurang dan cukup menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan tentang mekanisme koping dari responden setelah selesai bermain.

Peningkatan skor post-test tidak hanya menunjukkan perubahan kognitif, tetapi juga mengindikasikan bahwa pemain mengalami proses pembelajaran melalui pengalaman bermain. Selama permainan, pemain dihadapkan pada situasi konflik masyarakat desa pada zaman dulu dan diminta untuk menyelesaikan masalah mereka dengan mekanisme koping. Solusi yang diberikan bisa menginspirasi mahasiswa untuk melakukan hal yang sama. Seperti meminta tolong teman untuk melakukan belajar bersama atau membuat rencana belajar dari jauh-jauh hari. Hal ini memungkinkan pemain tidak sekadar membaca definisi koping, tetapi mengalami simulasi penggunaan koping secara kontekstual. Oleh karena itu, peningkatan skor post-test kemungkinan terjadi karena pemain membangun pemahaman melalui pengalaman reflektif, bukan hanya hafalan konsep.

Selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan uji-t (Paired Sample T-Test) dengan menggunakan bantuan software IBM SPSS Statistics. Setelah dilakukan pengujian, menghasilkan 3 hasil yaitu Paired Sample Statistics, Paired Samples Correlations, dan Paired Sample Test. Tabel 4.14 berikut menunjukkan hasil Paired Sample Statistics

Tabel 4.14 Hasil *Paired Sample Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-Test	49.7273	11	16.91798	5.10096
Post-Test	77.5455	11	26.23114	7.90899

Paired Sample Statistics merupakan ringkasan hasil statistik dari dua sampel yang diberikan yaitu hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil *Pre-Test* memiliki rata-rata sebesar 49,72 dengan standar deviasi 16.91798 dan standar error rata-rata sebesar 5.10096. Sedangkan hasil *Post-Test* memiliki rata-rata sebesar 77.5455 dengan standar deviasi 26.23114 dan standar error rata-rata sebesar 7.90899. Karena nilai rata-rata *Post-Test* jauh lebih besar maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata secara signifikan. Untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut hanya kebetulan atau memang benar terjadi, maka perlu dilakukan proses pengujian selanjutnya. Tabel 4.15 menunjukkan hasil *Paired Samples Correlations*

Tabel 4.15 Hasil *Paired Samples Correlations*

	N	Correlation	Significance (2-tailed)
Pre-Test&Post-Test	11	.749	.008

Paired Samples Correlations menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan antara hasil *Pre-Test* dan hasil *Post-Test*. Pada tabel tersebut diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,749 dengan nilai signifikan sebesar 0,008. Karena nilai signifikan $0,008 < \text{probabilitas } 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel saling berhubungan satu sama lain. Tabel 4.16 menunjukkan hasil *Paired Sample Test*.

Tabel 4.16 Hasil *Paired Sample Test*

	Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PreTest - PostTest	-27.81818	17.60010	5.30663	-39.64209	-15.99427	-5.242	10	< 0,001

Paired Sample Test menunjukkan hasil statistik setelah dilakukan uji-t antara hasil Pre-Test dan Post-Test dengan tujuan apakah ada perbedaan secara signifikan pada 2 hasil tersebut. Pada tabel tersebut menunjukkan hasil uji-t sebesar -5.242 dengan nilai signifikansi < 0,001. Nilai signifikansi yang didapat lebih kecil dari taraf signifikan yang telah ditentukan diawal. Sehingga hasil $P < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan antara hasil Pre-Test dengan hasil Post-Test.

Hasil pengujian menunjukkan adanya kenaikan rata-rata antara ujian Pre-Test dan Post-Test yang dikerjakan oleh responden. Hasil pengolahan mendapatkan angka nilai signifikansi $P < 0,001$, dengan $P < 0,05$ menunjukkan bahwa hasil Post-Test memiliki perbedaan yang signifikan dari Pre-Test. Berdasarkan pengujian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa game yang telah dirancang memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan edukasi mekanisme coping kepada mahasiswa.

4.5.4 Hasil Pengujian Sumatif menggunakan *Usability Testing*

Hasil rekapitulasi kuesioner oleh responden dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil rekapitulasi kuesioner

No	Pernyataan	STS	TS	CTS	N	CS	S	SS
1	Game ini membantu saya memahami lebih banyak tentang strategi coping	0	0	0	0	3	4	4
2	Game ini memberikan informasi yang berguna tentang menangani emosi dengan strategi coping	0	0	0	0	4	3	4

3	Game ini menambah wawasan saya mengenai coping mechanisn	0	0	0	0	5	3	3
4	Saya puas dengan cara game ini menyampaikan materi pembelajaran	0	0	0	1	3	6	1
5	Saya merasa puas dengan grafik dan desain game ini	0	0	0	0	2	7	2
6	Game ini memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan	0	0	0	1	5	3	2
7	Saya suka dengan jalan cerita dari game ini	0	1	0	1	4	5	1
8	Penggunaan audio/musik menambah keseruan dalam bermain	0	0	0	0	4	1	6
9	Saya akan mau untuk bermain game in lebih dari satu kali	0	1	1	2	2	3	2
10	Game ini mudah untuk dimainkan dan dinavigasi	1	0	1	1	3	4	1
11	Saya merasa mudah untuk memahami tugas dan misi dalam game ini	0	1	0	3	1	2	4
12	Saya merasa mudah untuk berinteraksi dengan karakter dan objek dalam game	0	0	1	1	5	1	3

Hasil rekapitulasi kuesioner tersebut akan dihitung menggunakan pengujian likert. Langkah pertama pada pengujian likert adalah menentukan rentang skala untuk mendapat kesimpulan kriteria responden. Dengan merujuk pada *USE Questionnaire* yang dikategorikan menjadi 7 bagian, kesimpulan kriteria respon pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18 Kesimpulan kriteria responden

Rentang Skala	Keterangan
1,00 – 1,85	Sangat Tidak Setuju
1,86 – 2,70	Tidak Setuju
2,71 – 3,56	Cukup Tidak Setuju
3,57 – 4,42	Netral
4,43 – 5,28	Cukup Setuju
5,29 – 6,13	Setuju
6,14 – 7,00	Sangat Setuju

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian likert untuk setiap pernyataan pada kuesioner. Hasil pengujian likert ditunjukkan pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19 Hasil pengujian likert kuesioner

Pertanyaan	Jumlah Responden	Total Nilai	Rata-Rata
Pertanyaan 1	11	67	6,09
Pertanyaan 2	11	66	6,00
Pertanyaan 3	11	64	5,81
Pertanyaan 4	11	62	5,63
Pertanyaan 5	11	66	6,00
Pertanyaan 6	11	61	5,54
Pertanyaan 7	11	63	5,72
Pertanyaan 8	11	68	6,18
Pertanyaan 9	11	55	5,00
Pertanyaan 10	11	54	4,90
Pertanyaan 11	11	59	5,36
Pertanyaan 12	11	59	5,36

Dengan merujuk pada *USE Questionnaire*, maka hasil *usability testing* akan ditentukan dari 3 aspek yaitu *Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan). Hasil pengujian likert tiap pernyataan akan menentukan klasifikasi responden dari sisi 3 aspek tersebut. Hasil klasifikasi responden ditunjukkan pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20 Hasil klasifikasi responden

Aspek	No Pertanyaan	Hasil Rata-rata Aspek	Klasifikasi
<i>Usefulness</i>	1,2,3,4	5,88	Setuju
<i>Satisfaction</i>	5,6,7,8,9	5,68	Setuju
<i>Ease of Use</i>	10,11,12	5,20	Cukup Setuju

Aspek *usefulness* memiliki nilai 5,88 dari total nilai 7,00 dengan klasifikasi setuju menunjukkan responden setuju bahwa *game* “Emotion Journey” membuat mereka bisa belajar dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang mekanisme koping. Aspek *satisfaction* memiliki nilai 5,68 dari total nilai 7,00 dengan klasifikasi setuju menunjukkan responden setuju bahwa *game* “Emotion Journey” menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan. Aspek *ease of use* memiliki nilai 5,20 dari total nilai 7,00 dengan klasifikasi cukup setuju menunjukkan responden cukup setuju bahwa *game* “Emotion Journey” tidak sulit untuk dimainkan. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran melalui *game* serius dapat menjadi alat yang efektif untuk memberikan edukasi kepada anak-anak sambil memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan.

4.5.5 Pengetahuan Setelah Memainkan *Game* Edukasi

Setelah memainkan *game*, Beberapa responden bertambah wawasan mereka mengenai

mekanisme koping ini. Contohnya adalah responden RS-04 yang mempunyai teman yang merasa ketakutan menghadapi ujian semester. Di salah satu skenario game ditunjukkan seorang ibu yang dibantu oleh karakter utana untuk memasak dan menguji masakannya itu. Jadi RS-04 bisa melakukan hal yang serupa juga, yaitu membantunya dengan belajar bersama. Skenario lain yang didapat pemain saat memainkan *game* ini adalah ketika diajarkan mekanisme koping *planful problem solving* dimana seorang warga diajarkan untuk melakukan perencanaan yang matang agar masalah yang dia hadapi bisa selesai. RS-04 pun menangkap bahwa tindakan ini bisa dia lakukan ke dirinya sendiri yaitu dengan melakukan penjadwalan belajar sebelum ujian semester.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas hasil dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dari *game* yang telah dibuat dan diujikan pada penelitian ini. Bab 5 akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang diharapkan akan dimanfaatkan untuk penelitian serupa di masa yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian *game* serius “Emotion Journey” yang telah dikembangkan terhadap responden penelitian, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan *game* “Emotion Journey” melibatkan sejumlah tahapan, dimulai dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan yang terakhir adalah tahap evaluasi sebagai tahapan penutup dalam rangkaian proses pengembangan *game*
- b. Berdasarkan pengujian alfa menggunakan *blackbox testing*, *game* serius “Emotion Journey” bisa dimainkan pada platform PC Windows dengan lancar.
- c. Berdasarkan pengujian formatif, *game* serius “Emotion Journey” memiliki keunggulan dari sisi alur cerita yang mudah dipahami, grafik yang cukup bagus, dan Penyampaian materi yang mudah dimengerti
- d. Berdasarkan pengujian sumatif menggunakan *Pre dan Post Test*, *game* serius “Emotion Journey” berhasil meningkatkan edukasi responden dalam bidang pengetahuan tentang mekanisme koping
- e. Berdasarkan pengujian sumatif menggunakan *Usability Testing*, *game* serius “Emotion Journey” dapat menjadi alat yang efektif untuk memberikan edukasi kepada anak-anak sambil memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan.
- f. Setelah memainkan *game*, pemain yang telah memainkan *game* “Emotion Journey” mendapatkan pengetahuan baru mengenai mekanisme koping dan beberapa permasalahan yang ada di kuliah bisa mereka selesaikan dengan mekanisme koping. Contohnya adalah membuat jadwal belajar untuk ujian 1 minggu kebelakang yang merupakan penerapan dari mekanisme koping *planful problem solving*. Dan melakukan kelompok belajar yang merupakan penerapan dari mekanisme koping *seeking social support*.

5.2 Saran

Berdasarkan saran yang didapat saat pengujian *game* serius "Emotion Journey", ada beberapa rekomendasi yang bisa digunakan untuk pengembangan lebih lanjut dari *game* ini. Yaitu:

- a. Menambah variasi kontrol saat ingin mengendalikan karakter
- b. Menggunakan musik yang lebih variatif lagi
- c. Membuat alur cerita yang tidak membuat bosan
- d. Menambahkan tugas sampingan agar *game* jadi lebih banyak hal yang dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyanto, A., Suarna, N., & Purnamasari, A. I. (2022). Game Edukasi Ilmu Tajwid berbasis Android menggunakan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(2), 117–126. <https://doi.org/10.54914/jit.v8i2.571>
- David, O. A., Predatu, R., & Cardoso, R. A. I. (2021). Effectiveness of the RETHink therapeutic online video game in promoting mental health in children and adolescents. *Internet Interventions*, 25, 100391. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100391>
- Fakhrou, A., Sabry Abdelazeem, A., Elshabrawi, E., & Hassanein, A. (2024). *LEX LOCALIS- JOURNAL OF LOCAL SELF-GOVERNMENT THE EFFECTS OF AI-DRIVEN SERIOUS VIDEO GAMES ON FACIAL EXPRESSION ABILITIES AND ACADEMIC PERFORMANCE OF CHILDREN WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER: AN EMPIRICAL STUDY* (Vol. 22, Number 4).
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 1414–1418. <https://doi.org/10.1177/1541931218621322>
- Gierczyk, M., Gromkowska-Melosik, A., Sam Scott, S., & Parker, C. (2024). The Snowball Sampling Strategy in the Field of Social Sciences. Contexts and Considerations. *Przegląd Badań Edukacyjnych*, 2(43), 87–104. <https://doi.org/10.12775/PBE.2023.029>
- Gómez-León, M. I. (2025). Serious games to support emotional regulation strategies in educational intervention programs with children and adolescents. Systematic review and meta-analysis. *Heliyon*, 11(4), e42712. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e42712>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gross, J. J. (2015). Emotion Regulation: Current Status and Future Prospects. *Psychological Inquiry*, 26(1), 1–26. <https://doi.org/10.1080/1047840X.2014.940781>
- Habibah, U., Syakurah, R. A., Ikhsan, D. S., Zulissetiana, E. F., & Aini, S. (2021). Depression, anxiety, and stress among students of Sriwijaya University. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(3), 23–35. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v6i3.12629>
- Harerimana, A., Duma, S. E., & Mtshali, N. G. (2023). Measuring perceived learning gains of undergraduate nursing students in ICT skills: One group pre-test and post-test design. *Contemporary Nurse*, 59(2), 114–131. <https://doi.org/10.1080/10376178.2023.2230309>

- Izzatullah, M. A., Permana, M. A., & Kartiwi, Y. M. (2025). Analisis Tingkat Stres, Kecemasan, dan Depresi Pada Mahasiswa Program Pendidikan Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi Angkatan 2024 Pada Penggunaan Teknologi. *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 4(3), 67–74. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol4.Iss3.1737>
- Kim, T. K. (2015). T test as a parametric statistic. *Korean Journal of Anesthesiology*, 68(6), 540. <https://doi.org/10.4097/kjae.2015.68.6.540>
- Lau, H. M., Smit, J. H., Fleming, T. M., & Riper, H. (2017). Serious Games for Mental Health: Are They Accessible, Feasible, and Effective? A Systematic Review and Meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 7. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2016.00209>
- Lazarus, R. Stanley., & Folkman, Susan. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer.
- Liverman, E., Antognoli, D., Elaiho, C., McGuire, M., Stoltenburg, A., Navarrete, A., Bates, G., Chelius, T., Gundacker, C., Lumelsky, P., Currie, B., & Meurer, J. (2025). Game- Based Social-Emotional Learning for Youth: School-Based Qualitative Analysis of Brain Agents. *JMIR Formative Research*, 9. <https://doi.org/10.2196/67550>
- Maryam, S. (2017). Strategi Coping: Teori Dan Sumberdayanya. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 101–107. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.12>
- Mena-Moreno, T., Munguía, L., Granero, R., Lucas, I., Fernández-Aranda, F., Gómez-Peña, M., Moragas, L., Verdejo-García, A., Menchón, J. M., & Jiménez-Murcia, S. (2022). e-Estesia: A Serious Game for Reducing Arousal, Improving Emotional Regulation and Increasing Wellbeing in Individuals with Gambling Disorder. *Journal of Clinical Medicine*, 11(22), 6798. <https://doi.org/10.3390/jcm11226798>
- Mittmann, G., Barnard, A., Zehetmayer, S., Wimmer, S., Zehetner, V., Doerfler, S., Woodcock, K., & Schrank, B. (2024). A Serious Game for Emotion Regulation in Adolescents: Player Experience and Pilot Feasibility Study. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1). <https://doi.org/10.4018/IJGBL.358940>
- Nadhifah, J., Muhammad Al Amin, Capriandika Putra Susanto, Muhammad Galuh Gumelar, Anka Luffi Ramdani, Mindara, G. P., & Wicaksono, A. (2024). Black Box Testing on the Wingpos Website Using the Equivalence Partitioning Technique. *International Journal of Information Engineering and Science*, 1(4), 81–88. <https://doi.org/10.62951/ijies.v1i4.128>

- Nasution, N. E. A., Yasin, R., & Rizka, C. (2024). DEVELOPMENT OF AN RPG MAKER MV-BASED INTERACTIVE GAME AS LEARNING MEDIA ON VIRUS MATERIALS FOR GRADE X STUDENTS AT NURUL ISLAM JEMBER SENIOR HIGH SCHOOL. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 15(3), 457. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v15i3.74029>
- Nitami, N., Nazliati, N., & Sari, R. (2023). ADDIE MODEL: PENGEMBANGAN MEDIA LIKURDIN PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 4(2), 259–274. <https://doi.org/10.29103/jspm.v4i2.11859>
- Papoutsis, C., Drigas, A., Skianis, C., Skordoulis, C., & Pappas, M. (2024). “The Park of Emotions”: A Serious Game for the Development of Emotional Intelligence in Children. *Applied Sciences*, 14(14), 6067. <https://doi.org/10.3390/app14146067>
- Putro, W. C., Widyatamaka, A., Sudirman, M. A., Putri, N. A. X. H., Putra, Y. S., & Paramita, P. P. (2022). Emosia: Media Edukasi Emosi pada Anak dengan Autism Spectrum Disorder. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 760–767. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.37032>
- Qaffas, A. A. (2020). An Operational Study of Video Games’ Genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(15), 175. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691>
- Rasyid, A., Aden Arif Gaffar, & Utari, W. (2020). Efektivitas Aplikasi Mobile Learning Role Play Games (RPG) Maker MV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Mangifera Edu*, 4(2), 107–115. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i2.47>
- Rentzios, C., Karagiannopoulou, E., & Ntritsos, G. (2025). Academic Emotions, Emotion Regulation, Academic Motivation, and Approaches to Learning: A Person-Centered Approach. *Behavioral Sciences*, 15(7), 900. <https://doi.org/10.3390/bs15070900>
- Romadhona, N., Fitriyana, S., Ibnusantosa, R. G., & Respati, T. (2021). Level of Depression, Anxiety, and Stress of College Students in Indonesia during the Pandemic COVID-19. *Global Medical and Health Communication (GMHC)*, 9(3). <https://doi.org/10.29313/gmhc.v9i3.8337>
- Ting, H., Memon, M. A., Thurasamy, R., & Cheah, J.-H. (2025). Snowball Sampling: A Review and Guidelines for Survey Research. *Asian Journal of Business Research*, 15(1), 1–15. <https://doi.org/10.14707/ajbr.250186>
- Velert-Jiménez, S., Valero-Moreno, S., Gil-Gómez, J.-A., Pérez-Marín, M., & Montoya-

- Castilla, I. (2025). EmoWELL: effectiveness of a serious game for emotion regulation in emerging adulthood. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1561418>
- Wahyu Kurnia Saputra, Suciani Latif, Akhmad Harum, Rafli Ramadan, Rezki Auliah Alimuddin, & Muthmainnah. (2024). Strategi Problem, Emotion Focused Coping, Spiritual Teistik untuk Meningkatkan Ketangguhan Mental Sebagai Pembentuk Wellbeing. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 136–143. <https://doi.org/10.31100/matappa.v7i4.3642>
- Waterhouse, P., & Samra, R. (2025). University Students' Coping Strategies to Manage Stress: A Scoping Review. *Educational Review*, 1–41. <https://doi.org/10.1080/00131911.2024.2438888>
- Zhang, J., Xu, J., & Li, M. (2025). The impact of educational live action role-playing games on social–emotional competence: a mixed-method study with Chinese college students. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1538761>

LAMPIRAN

Lampiran A: Pertanyaan Pre-Post Test

1. Apa itu strategi coping?
 - A. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi emosi negatif
 - B. Berbagai cara untuk mengatur keseimbangan sosial
 - C. Metode untuk mendapatkan apa yang diminati
 - D. Teori yang menyatakan bahwa emosi tidak kekal

2. Strategi Coping yang digunakan untuk **mengatur emosi negatif** seperti marah,takut,dan sedih adalah?
 - A. Problem-Focused Coping
 - B. Avoidance Coping
 - C. Passive Coping
 - D. Emotion-Focused Coping

3. Menurut Lazarus dan Folkman, Strategi coping terbagi menjadi beberapa macam. Yaitu:
 - A. Penggunaan humor, denial, dan memahami suatu masalah
 - B. Kontrol diri, Planful Problem Solving, dan Accepting Responsibility
 - C. Denial, Confrontation, dan Planful problem solving
 - D. Normalisasi, Fleksibilitas, dan penggunaan humor

4. Ciri utama dari emotion-focused coping adalah:
 - A. Mencari informasi tambahan tentang masalah yang dihadapi
 - B. Berfokus pada perubahan lingkungan sosial
 - C. Mengatasi berbagai macam emosi negatif
 - D. Mengurangi kemampuan untuk berpikir logis

5. Ketika Ketua tim ingin marah karena salah satu anggotanya selalu tidak hadir. Dia tahan emosinya itu. Hal ini disebut sebagai
 - A. Accepting Responsibility
 - B. Positive Reappraisal
 - C. Self Controlling
 - D. Distancing

6. Teman kita sedang berduka akibat rumahnya kebanjiran. Yang bisa kita lakukan jika ingin menerapkan strategi coping *Seeking social support* yang paling tepat adalah:
 - A. Mendoakan semoga bencananya cepat selesai
 - B. Mencari bantuan berupa sumbangan ke masyarakat diluar jangkauan banjir
 - C. Menahan duka akibat kebanjiran
 - D. Mencari hikmah di balik banjir tersebut

7. Ketika seorang mahasiswa membuat strategi pembelajaran 2 minggu sebelum ujian, maka strategi coping yang digunakan adalah
- A. Active Coping
 - B. Defensive Coping
 - C. Problem-Focused
 - D. Emotin-Focused
8. Mekanisme coping yang paling efektif untuk situasi yang dapat kita kendalikan adalah
- A. Emotion-Focused Coping
 - B. Avoidance Coping
 - C. Problem-Focused Coping
 - D. Passive Coping
9. Dalam teori Lazarus dan Folkman, coping merupakan proses yang
- A. Statis dan tidak dapat berubah
 - B. Fleksibel tergantung situasi
 - C. Otomatis tanpa kontrol individu
 - D. Terjadi secara teratur
10. Ciri khas dari Accepting responsibility adalah
- A. Meminta bantuan
 - B. Menerima kesalahan dan berusaha memperbaikinya
 - C. Berfikir 2 kali sebelum bertindak
 - D. Menghindari masalah dengan hiburan
11. Tujuan dari Coping mechanism adalah
- A. Menghilangkan stress sepenuhnya
 - B. Mengatur emosi dan tuntutan yang timbul dari stres
 - C. Menekan segala bentuk emosi
 - D. Menghindari emosi negatif
12. Seseorang yang berani mengutarakan ketidaksetujuannya dengan kebijakan yang diterapkan atasan sekarang termasuk ke dalam
- A. Self-Controlling
 - B. Escape-Avoidance
 - C. Confrontive Coping
 - D. Accepting Responsibility

13. Manakah dari pernyataan berikut yang termasuk Problem-Focused coping

- A. Menenangkan diri dengan meditasi
- B. Mencari solusi
- C. Mendatangkan masalah
- D. Menyalahkan diri sendiri

14. Berikut adalah contoh dari Emotion-Focused coping kecuali

- A. Berdoa kepada Allah SWT dan berserah diri kepadanya
- B. Berdiskusi dengan rekan kerja untuk strategi solusi
- C. Selalu berpikir positif atas musibah yang dialami
- D. Melakukan meditasi

15. Berikut adalah contoh dari Problem-Focused Coping kecuali

- A. Membuat daftar prioritas untuk menyelesaikan tugas
- B. Meminjam Laptop teman untuk mengerjakan tugas karena laptop sendiri rusak
- C. Mengikhlaskan kehilangan benda tersayang
- D. Mengatur strategi meminimalisir masuknya air ke rumah