

## RANCANG BANGUN GAME RPG UNTUK MEMBERIKAN WAWASAN AKAN PENGARUH PERFEKSIONISME PADA KESEHATAN MENTAL

Satria Pinandita Abyatarsyah<sup>1</sup>, Rosa Ariani Sukamto<sup>2</sup>, Rasim<sup>3</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154  
E-mail : satriapinanditaabyatarsyah@upi.edu<sup>1</sup>, rosa.ariani@upi.edu<sup>2</sup>, rasim@upi.edu<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisis *game* RPG *Package Delivery* berbasis konsep psikologi perfeksionisme untuk memberikan wawasan mengenai dampaknya terhadap kesehatan mental. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan *Game Development Life Cycle* (GDLC) serta Godot Engine 4.2.1, *game* ini diuji melalui *Black Box Testing*, validasi ahli menggunakan LORI 1.5, dan kuesioner pemahaman pemain menggunakan *Game Heuristic Evaluation*. Hasil validasi ahli dan kuesioner pemahaman pemain menunjukkan kualitas yang baik pada berbagai aspek. Penilaian ahli mendapatkan kategori baik hingga sangat baik, serta kuesioner pemahaman pemain mendapatkan skor rata-rata 4, mengindikasikan bahwa *game* ini tidak hanya memiliki kualitas teknis yang memadai tetapi juga berhasil menyampaikan konsep perfeksionisme dan dampaknya terhadap kesehatan mental secara efektif. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya dalam merancang *game* RPG serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang dampak sifat perfeksionis terhadap kesehatan mental.

Kata kunci: Perfeksionisme, *Game* RPG, Godot Engine, GDLC.

### ABSTRACTS

*This study aims to design and analyze the RPG game Package Delivery, based on the psychological concept of perfectionism, to provide insights into its impact on mental health. Utilizing the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model and Game Development Life Cycle (GDLC), as well as Godot Engine 4.2.1, the game was tested through Black Box Testing, expert validation using LORI 1.5, and player comprehension questionnaires using Game Heuristic Evaluation. Results from expert validation and player questionnaires showed high-quality outcomes across various aspects. Expert assessments ranged from good to excellent, while player questionnaires achieved an average score of 4, indicating the game's technical quality and its effectiveness in conveying the concept of perfectionism and its effects on mental health. These findings demonstrate that the study successfully met its goals in designing an RPG game and providing deeper understanding of perfectionism's impact on mental health.*

*Keywords: GDLC, Perfectionism, RPG Game, Godot Engine, GDLC.*

### 1. PENDAHULUAN

Perfeksionisme merupakan sifat kepribadian yang ditandai oleh keinginan untuk mencapai standar keberhasilan yang sangat tinggi. Peters menyatakan bahwa perfeksionisme lebih sering ditemukan pada individu dengan kemampuan intelektual di atas rata-rata [1]. Sifat ini dapat mendorong pencapaian prestasi yang signifikan, namun jika berlebihan, perfeksionisme dapat menyebabkan perasaan gagal, harga diri rendah, hingga memicu masalah psikologis serius

seperti depresi dan gangguan kepribadian. Generasi muda cenderung menunjukkan tingkat perfeksionisme yang lebih tinggi akibat persaingan yang ketat, kontrol orang tua yang berlebihan, dan tekanan dari media sosial. Perfeksionisme yang tidak terkelola dengan baik berpotensi memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental, bahkan meningkatkan risiko bunuh diri.

Individu yang memiliki sifat perfeksionis cenderung semakin tidak terkendali seiring

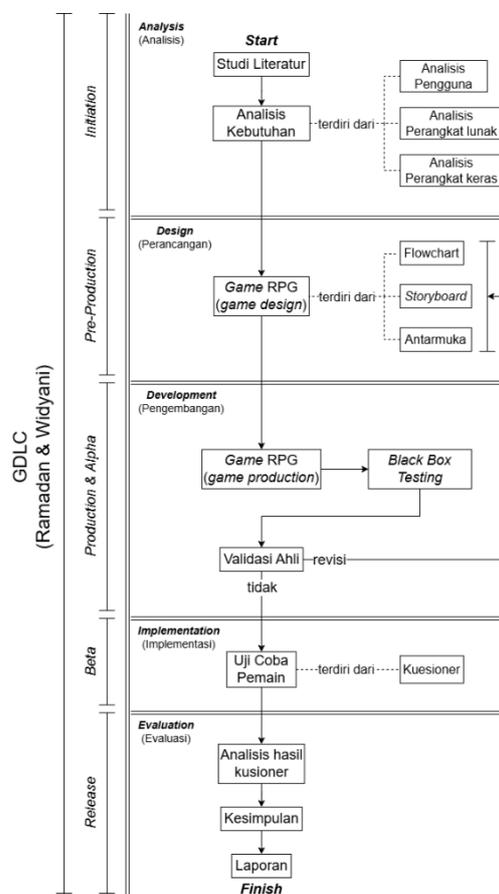
bertambahnya usia [2]. Oleh karena itu, penting untuk memberikan wawasan mengenai dampak perfeksionisme pada kesehatan mental, terutama kepada generasi muda. Hal ini bertujuan agar mereka dapat lebih memperhatikan kesehatan mental mereka dan menghindari perilaku perfeksionis yang dapat memicu gejala psikologis mal adaptif, seperti depresi dan tindakan bunuh diri [1].

Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia menjadi hambatan dalam penyebaran wawasan terkait dampak perfeksionisme. Menurut UNESCO, Indonesia berada di urutan kedua terbawah dalam daftar tingkat literasi dunia. Dari data UNESCO, hanya 0,001% dari masyarakat Indonesia yang memiliki minat baca yang tinggi, atau hanya 1 dari 1.000 orang Indonesia yang gemar membaca. Menurut laporan *We Are Social*, sebanyak 94,5% pengguna internet di Indonesia bermain *game*, menunjukkan tingginya jumlah pemain *game* di negara ini. Hal ini membuka peluang untuk memanfaatkan *game* sebagai sarana edukasi. Peneliti berencana mengembangkan *game* RPG berbasis konsep psikologi perfeksionisme untuk memberikan wawasan kepada generasi muda mengenai dampak terhadap kesehatan mental.

*Role-Playing Game* (RPG) merupakan jenis *game* yang sangat cocok untuk menyampaikan isu ini. Dalam RPG, pemain memerankan karakter yang berinteraksi dengan dunia *game* dan mengikuti alur cerita yang dipengaruhi oleh keputusan mereka [3]. Format ini memungkinkan pembuat *game* untuk menyampaikan pesan secara efektif, termasuk mengenai dampak negatif perfeksionisme. Popularitas RPG yang tinggi, khususnya di pasar Asia-Pasifik [4], menjadikannya pilihan strategis untuk menjangkau generasi muda. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa RPG dapat efektif dalam mengatasi isu kesehatan mental [5,6].

Dengan mengembangkan *game* RPG yang mengangkat tema perfeksionisme, pesan mengenai dampaknya terhadap kesehatan mental dapat disampaikan secara menarik dan interaktif. Diharapkan *game* ini dapat meningkatkan kesadaran di kalangan generasi muda mengenai pentingnya mencapai keseimbangan antara pencapaian dan kesehatan mental, serta mendorong mereka untuk lebih peduli terhadap kesejahteraan mental mereka.

## 2. METODE PENELITIAN



Gambar 2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berpusat pada pengembangan sebuah produk untuk mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat. Hal ini sejalan dengan definisi dan tujuan metode penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan yang dirancang untuk menciptakan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya [7]. Tujuan utama metode ini adalah mengembangkan produk atau sistem yang mampu menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan tertentu, sehingga memberikan manfaat bagi masyarakat secara luas. Oleh karena itu, metode R&D dianggap sesuai untuk diterapkan dalam penelitian ini. Adapun model yang digunakan adalah ADDIE dan beririsan dengan tahapan dalam GDLC yang dijelaskan pada gambar 2.1. Terdapat lima fase dalam model ADDIE [8], sementara GDLC yang diusulkan oleh Ramadan & Widyani mencakup enam tahap [9].

Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelompok usia muda yang didefinisikan PBB memiliki rentang umur 15-24 tahun. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi dengan ketentuan jumlah batas minimal yang harus diambil oleh peneliti adalah sebanyak 30 sampel.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen *Learning Object Review Instrument* (LORI) versi 1.5 sebagai instrumen validasi ahli, dengan skala penilaian (*rating scale*) sebagai metode pengukurannya. LORI mencakup sembilan kriteria yang digunakan sebagai dasar penilaian. Sembilan kriteria tersebut terbagi menjadi lima kriteria untuk validasi oleh ahli media dan empat kriteria untuk validasi oleh ahli materi [10].

Kelima kriteria yang digunakan untuk validasi ahli media adalah *Presentation Design*, *Interaction Usability*, *Accessibility*, *Reusability*, dan *Standars Compliance*. Berikut adalah uraian masing-masing kriteria tersebut.

Tabel 2.1 Penilaian Ahli Media

Kriteria	Penilaian				
<b>Desain Presentasi (Presentation Design)</b>					
Desain informasi (visual dan audio) dapat meningkatkan pembelajaran dan pemrosesan mental yang efisien.	1	2	3	4	5
<b>Kemudahan Untuk Digunakan (Interaction Usability)</b>					
Kemudahan navigasi	1	2	3	4	5
Antarmuka pengguna yang mudah dipelajari	1	2	3	4	5
Kualitas antarmuka fitur bantuan	1	2	3	4	5
<b>Aksesibilitas (Accesibility)</b>					
Format dan desain dapat mengakomodasi pemain berkebutuhan khusus.	1	2	3	4	5
<b>Kemudahan Penggunaan Kembali (Reusability)</b>					
Kemampuan untuk digunakan dalam beragam variasi pembelajaran dan dengan pemain dari latar belakang yang berbeda.	1	2	3	4	5
<b>Standar Kualitas (Standards Compliance)</b>					

Kriteria	Penilaian				
Sesuai standar dan spesifikasi internasional	1	2	3	4	5

Keempat kriteria yang digunakan untuk validasi ahli materi adalah *Content Quality*, *Learning Goal Alignment*, *Feedback and Adaptation*, dan *Motivation*. Berikut adalah uraian masing-masing kriteria tersebut.

Tabel 2.2 Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Penilaian				
<b>Kualitas Is/Materi (Content Quality)</b>					
Kebenaran materi	1	2	3	4	5
Ketepatan materi	1	2	3	4	5
Penyajian gagasan yang seimbang	1	2	3	4	5
Tingkat kedalaman materi sesuai	1	2	3	4	5
<b>Pembelajaran (Learning Goal Alignment)</b>					
Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
Kegiatan	1	2	3	4	5
Penilaian	1	2	3	4	5
Sesuai dengan karakter pemain	1	2	3	4	5
<b>Umpan Balik dan Adaptasi (Feedback and Adaptation)</b>					
Konten dan respon yang adaptif sesuai dengan model pemain atau input dari pemain.	1	2	3	4	5
<b>Motivasi (Motivation)</b>					
Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian dari pemain	1	2	3	4	5

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai pengaruh sifat perfeksionis terhadap kesehatan mental. Oleh karena itu, kuesioner digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pemain memahami konsep perfeksionisme dan dampaknya setelah memainkan game.

Dalam studi ini, peneliti menerapkan *Game Heuristic Evaluation* sebagai instrumen kuesioner untuk mengukur pemahaman, menggunakan Skala Likert sebagai alat pengukurannya. Skala tersebut memiliki lima tingkat: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju). Evaluasi ini terdiri dari tiga komponen

utama, di mana setiap komponen mencakup beberapa aspek yang dinilai berdasarkan kriteria tertentu [11]. Berikut ini adalah rincian pertanyaan dari masing-masing aspek dalam setiap komponen yang digunakan.

Tabel 2.3 Penilaian Usability

Pernyataan	Penilaian				
Grafik dan audio dalam game ini mendukung gameplay dan cerita secara keseluruhan.	1	2	3	4	5
Informasi yang ditampilkan pada layar game sudah lengkap dan jelas.	1	2	3	4	5
Antarmuka game (UI) mudah digunakan di perangkat yang saya gunakan.	1	2	3	4	5
Navigasi di dalam game terasa konsisten dan mudah dipahami.	1	2	3	4	5
Saya merasa mudah mengingat fungsi tombol-tombol dalam game.	1	2	3	4	5
Kontrol dalam game ini fleksibel dan nyaman digunakan.	1	2	3	4	5
Game memberikan umpan balik yang jelas terhadap tindakan yang saya lakukan.	1	2	3	4	5
Terdapat konfirmasi sebelum saya melakukan tindakan penting.	1	2	3	4	5
Game ini meminimalkan kebutuhan saya untuk mengingat banyak hal saat bermain.	1	2	3	4	5
Game menyediakan bantuan atau petunjuk yang cukup untuk membantu saya memahami cara bermain.	1	2	3	4	5

Tabel 2.4 Penilaian Gameplay

Pernyataan	Penilaian				
Tujuan dalam game ini disampaikan dengan jelas.	1	2	3	4	5

Pernyataan	Penilaian				
Saya dapat melihat progres saya selama bermain game.	1	2	3	4	5
Hadiah dalam game terasa memotivasi saya untuk melanjutkan permainan.	1	2	3	4	5
Keputusan yang saya ambil memengaruhi perkembangan dalam game.	1	2	3	4	5
Tantangan, strategi, dan tempo permainan terasa seimbang.	1	2	3	4	5
Pengalaman pertama bermain game ini memberikan kesan yang baik.	1	2	3	4	5
Cerita dalam game mendukung gameplay dan terasa bermakna.	1	2	3	4	5
Tugas-tugas dalam game tidak terasa membosankan atau berulang.	1	2	3	4	5
Progres permainan dan akhir cerita game jelas.	1	2	3	4	5
Elemen-elemen dalam game, seperti alur, desain, dan aksi, terasa konsisten.	1	2	3	4	5

Tabel 2.5 Penilaian Learning Content

Pernyataan	Penilaian				
Saya memahami gaya bahasa dan cara penyampaian cerita/pesan dalam game.	1	2	3	4	5
Game menyediakan elemen pembelajaran yang relevan mengenai perfeksionisme.	1	2	3	4	5
Saya memahami dampak dari perfeksionisme yang berlebihan setelah menyelesaikan permainan.	1	2	3	4	5
Saya merenungkan dampak perfeksionisme yang terlalu berlebihan pada kehidupan nyata setelah menyelesaikan	1	2	3	4	5

Pernyataan	Penilaian				
permainan.					
Cerita/pesan yang disampaikan dalam game mudah dimengerti.	1	2	3	4	5

Selanjutnya, teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat menghasilkan informasi yang relevan dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Teknik ini dapat diterapkan untuk menjawab berbagai jenis pertanyaan penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli menggunakan pengukuran *Rating Scale* yang terdiri dari skor 1 hingga 5, di mana skor 5 berarti sangat baik, skor 4 berarti baik, skor 3 berarti cukup, skor 2 berarti kurang dan skor 1 berarti sangat kurang. Perhitungan menggunakan *Rating Scale* menggunakan rumus yang dijelaskan sebagai berikut [12].

$$p = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

*p* = persentase

Skor ideal = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir soal.

Selanjutnya hasil perhitungan berikut akan diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut [13].

Tabel 2.6 Kategori *Rating Scale*

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0 – 25	Tidak Baik
25 – 50	Kurang Baik
50 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

2. Instrumen Kuesioner Pemahaman

Instrumen kuesioner pemahaman ini menggunakan pengukuran *Likert Scale* yang terdiri dari skor 1 hingga 5, di mana skor 5 berarti sangat setuju, skor 4 berarti setuju, skor 3 berarti netral, skor 2 berarti tidak setuju, dan skor 1 berarti sangat tidak setuju. Penilaian dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dari tiap aspek dalam tiap komponen yang dinilai. Selanjutnya hasil

perhitungan diklasifikasikan berdasarkan tabel berikut [11].

Tabel 2.7 Kategori *Likert Scale*

Skor	Kategori
1,00–1,80	Sangat Rendah
1,81–2,60	Rendah
2,61–3,40	Sedang
3,41–4,20	Tinggi
4,21–5,00	Sangat Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Game* yang dikembangkan peneliti untuk penelitian ini berjudul, *Package Delivery*. *Package Delivery* adalah sebuah *game* yang dirancang untuk memberikan pemahaman kepada pemain mengenai dampak perfeksionisme neurotik, khususnya pada kesehatan mental. *Game* ini menggunakan konsep perfeksionisme, sebagaimana yang dijelaskan pada kajian pustaka, sebagai inti dari cerita dan mekanisme permainannya. Melalui alur cerita dan tantangan yang ada, pemain akan diperlihatkan bagaimana perfeksionisme yang berlebihan dapat berdampak negatif, baik pada diri sendiri maupun produktivitas.

3.1 Implementasi Teori ke dalam *Game*

A. Alur Cerita dan Narasi

Pemain berperan sebagai seorang pengumpul paket di kota, yang awalnya memiliki sifat perfeksionis yang normal, tetapi seiring permainan berkembang, sifat perfeksionisme ini berubah menjadi neurotik. Setiap hari, pemain diberikan target pekerjaan untuk mengumpulkan paket yang berserakan di kota.

Permainan terdiri dari lima level (mewakili lima hari kerja), di mana setiap level menunjukkan perubahan perfeksionisme karakter. Target kerja pemain adalah mengumpulkan 10 paket setiap hari, namun karakter secara tidak realistis menambah target pribadinya. Untuk membuktikan kemampuannya, karakter berusaha meraih kesempurnaan dengan mendapatkan tiga bintang setiap hari. Ini merepresentasikan teori *Self-Oriented Perfectionism*, di mana karakter terus meningkatkan ekspektasi pribadi yang tidak dapat dicapai.

Tantangan dalam permainan meningkat secara bertahap. Pada hari pertama (level 1), perfeksionisme karakter masih normal, dengan

target pribadi yang masuk akal. Namun, pada hari-hari berikutnya (level 2-5), target pribadi menjadi tidak realistis dan jauh melampaui target pekerjaan, mencerminkan perfeksionisme neurotik di mana standar yang ditetapkan terlalu tinggi dan sulit dicapai.

### B. Elemen Tantangan dalam Game

Game ini menghadirkan berbagai tantangan untuk mencerminkan tekanan yang disebabkan oleh perfeksionisme yang berlebihan. Tantangan-tantangan ini membuat pemain memahami bagaimana ambisi yang berlebihan dapat menghasilkan pengalaman yang tidak nyaman:

1. Karakter Bayangan (Musuh)
 

Karakter bayangan merepresentasikan tekanan internal dari perfeksionisme neurotik. Bayangan ini mengejar pemain, melambatkan kecemasan dan ketidakpuasan yang terus meningkat akibat tekanan mental.
2. Waktu yang Terbatas
 

Setiap level memiliki batas waktu tertentu untuk menyelesaikan tugas. Meskipun waktu yang diberikan tetap sama, target pribadi karakter meningkat, menunjukkan bahwa yang berubah bukanlah tantangan eksternal, melainkan tekanan internal dari karakter itu sendiri.
3. Kelelahan Karakter
 

Seiring berjalannya hari, karakter semakin melambat. Ini menggambarkan dampak perfeksionisme yang berlebihan terhadap kesehatan mental dan fisik, yang pada akhirnya menghambat kemampuan karakter untuk menyelesaikan pekerjaan.

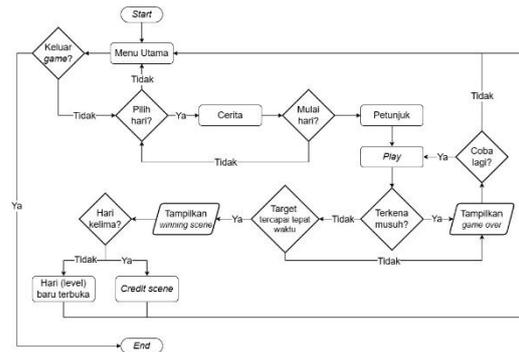
### C. Elemen Refleksi

Selama permainan, pemain akan merasakan perubahan pada karakter akibat perfeksionisme yang semakin buruk. Selain dari tantangan yang disebutkan sebelumnya, pemain juga akan mendengar monolog harian yang mencerminkan perasaan karakter.

Pada akhir permainan, pemain menyadari bahwa bayangan yang mengejar dan suara yang mengganggu sebenarnya adalah representasi dari tekanan mental karakter sendiri. Hal ini menggambarkan bagaimana perfeksionisme neurotik dapat membebani pikiran dan menghambat produktivitas.

Pesan yang ingin disampaikan melalui *game* ini adalah bahwa perfeksionisme yang berlebihan dapat merugikan kesehatan mental dan fisik. Terobsesi pada kesempurnaan sering kali menyebabkan stres dan kecemasan, terutama ketika seseorang menetapkan standar yang terlalu tinggi bagi dirinya sendiri.

### 3.2 Flowchart



Gambar 3.1 Flowchart

### 3.3 Antarmuka Game

Antarmuka *game* terdiri dari elemen visual dan interaktif yang dirancang untuk membantu pemain berinteraksi dengan *game*. Elemen-elemen ini meliputi tata letak, teks, ikon, serta komponen grafis lainnya yang bertujuan menyampaikan informasi penting.

1. Halaman Utama



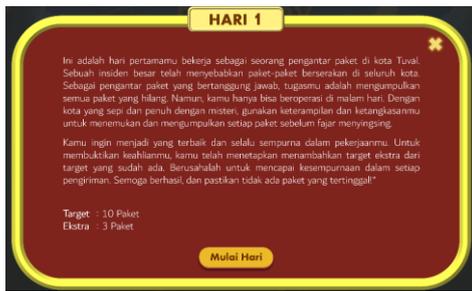
Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama

2. Select Day



Gambar 3.3 Antarmuka Select Day

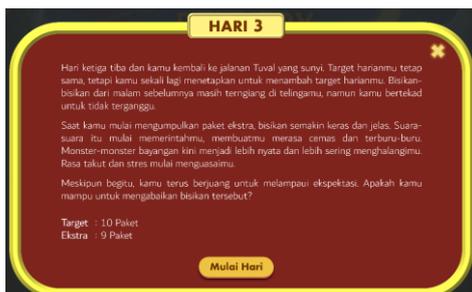
3. Detail Day



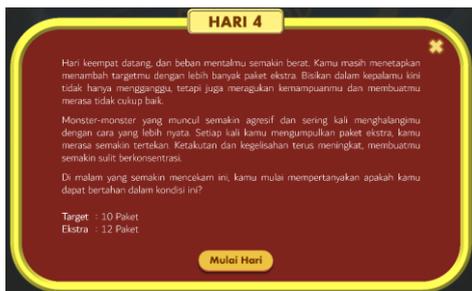
Gambar 3.4 Antarmuka Detail Day



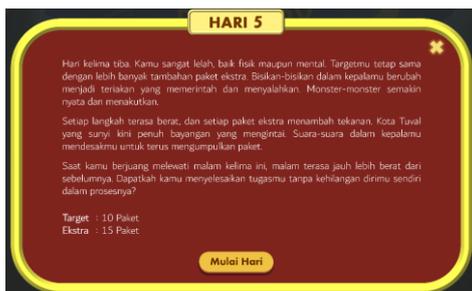
Gambar 3.5 Antarmuka Detail Day



Gambar 3.6 Antarmuka Detail Day 3

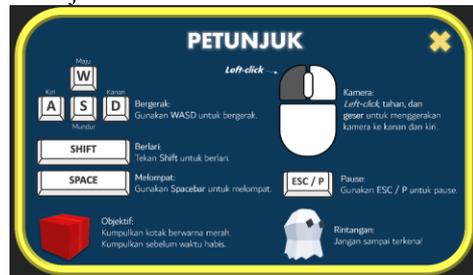


Gambar 3.7 Antarmuka Detail Day 4



Gambar 3.8 Antarmuka Detail Day 5

4. Petunjuk



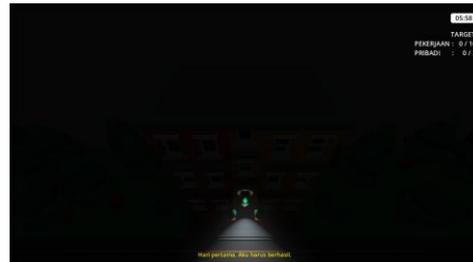
Gambar 3.9 Antarmuka Petunjuk

5. Pause



Gambar 3.10 Antarmuka Pause

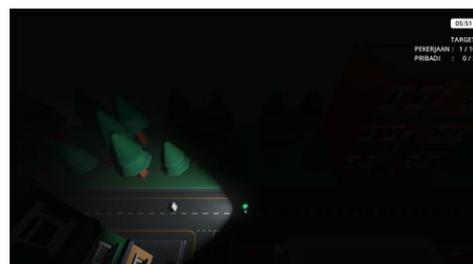
6. In Game



Gambar 3.11 Masuk ke dalam kota Tuval



Gambar 3.12 Mulai mengumpulkan paket



Gambar 3.13 Bertemu karakter bayangan



Gambar 3.14 Mulai mengumpulkan target pribadi



Gambar 3.15 Waktu hampir habis

7. Lose



Gambar 3.16 Antarmuka Lose

8. Win



Gambar 3.17 Antarmuka Win

9. Credit



Gambar 3.18 Antarmuka Win

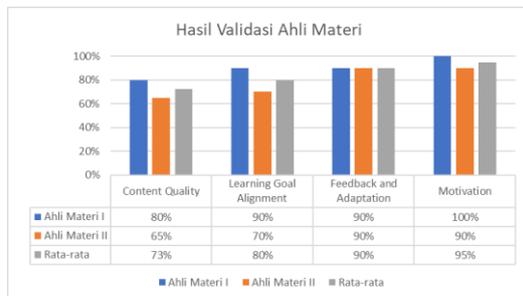
3.4 Black Box Testing

Test Case	Expected Result	Result
Tekan tombol "Main"	Menampilkan menu "Select Day"	Berhasil
Tekan tombol "Keluar"	Keluar dari game	Berhasil
Tekan tombol "X"	Menampilkan "Main Menu"	Berhasil
Pilih hari	Menampilkan "Detail Day"	Berhasil
Tekan tombol "X"	Menampilkan menu "Select Day"	Berhasil
Tekan tombol "Mulai Hari"	Menampilkan "Panduan"	Berhasil
Tekan tombol "X"	Mulai bermain	Berhasil
Tekan "Esc" pada keyboard	Menampilkan menu "Pause"	Berhasil
Bergerak menggunakan "W, A, S, D" pada keyboard	Karakter bergerak sesuai arah input pemain	Berhasil
Berlari menggunakan "Shift" pada keyboard	Karakter berlari ketika pemain menekan "Shift" pada keyboard	Berhasil
Melompat menggunakan "Space" pada keyboard	Karakter melompat ketika pemain menekan "Space" pada keyboard	Berhasil
Mengatur kamera menggunakan "Left Click" pada mouse	Kamera bergerak sesuai arah input pemain ketika pemain menahan "Left Click" pada mouse	Berhasil
Tekan tombol "Lanjut"	Lanjut bermain	Berhasil
Tekan tombol "Menu Utama"	Menampilkan "Main Menu"	Berhasil
Berhasil menyelesaikan objektif	Menampilkan "Win"	Berhasil
Gagal menyelesaikan objektif	Menampilkan "Lose"	Berhasil

Test Case	Expected Result	Result
Tekan tombol "Menu Utama"	Menampilkan "Main Menu"	Berhasil
Tekan tombol "Coba Lagi"	Mulai bermain	Berhasil
Menyelesaikan level 5 (hari terakhir)	Menampilkan "Credit"	Berhasil

### 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap materi, penilaian dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator ahli materi. Hasil validasi ahli materi dapat diketahui dari hasil *review* berikut.

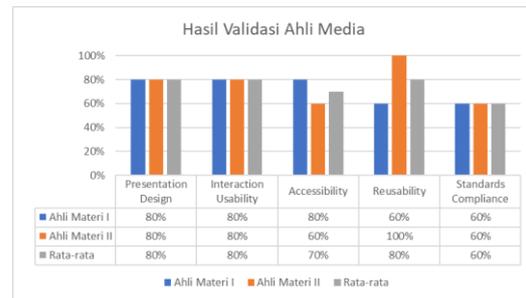


Gambar 3.19 Hasil Validasi Ahli Materi

Keseluruhan aspek yang dinilai menyatakan bahwa rancangan *game* RPG untuk memberikan wawasan akan pengaruh perfeksionisme pada kesehatan mental dapat diimplementasikan dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan komentar dari validator ahli materi. Ahli materi I tidak memberikan saran atau komentar, sedangkan ahli materi II menyarankan agar sistem *reward* dalam *game* dirancang untuk mendorong motivasi pemain mengejar target. Ia juga mengajukan pertanyaan tentang dampak jika pemain mencapai seluruh target ekstra, serta apakah pemain yang hanya puas dengan target minimal tanpa mengejar tambahan berarti tidak perfeksionis. Saran ini diharapkan dapat membantu merancang *game* yang lebih efektif dalam memberikan wawasan tentang perfeksionisme.

### 3.6 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap media, penilaian dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator ahli media. Hasil validasi ahli media dapat diketahui dari hasil *review* berikut.



Gambar 3.20 Hasil Validasi Ahli Media

Keseluruhan aspek yang dinilai menyatakan bahwa rancangan *game* RPG untuk memberikan wawasan akan pengaruh perfeksionisme pada kesehatan mental dapat diimplementasikan dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan komentar dari validator ahli media. Ahli media I tidak memberikan saran atau komentar, sedangkan ahli materi II menyarankan agar elemen RPG dalam *game* diperkuat, seperti menambahkan fitur *level up* untuk karakter, misalnya dengan meningkatkan kecepatan atau daya tahan terhadap musuh. Selain itu, disarankan untuk memperbaiki guncangan visual yang terjadi akibat *collision* antara kamera dan gedung, serta memperbarui kalkulasi pergerakan karakter sesuai pergerakan kamera untuk memastikan kontrol pemain tetap intuitif.

### 3.7 Revisi Setelah Validasi Ahli

Setelah validasi ahli, dilakukan perbaikan berdasarkan saran. Ahli materi merekomendasikan sistem *reward* dan pengkondisian hasil target. Peneliti menambahkan kondisi baru pada sistem tiga bintang:

1. Tiga bintang  
Target utama dan pribadi tercapai dalam waktu tertentu tanpa terkena musuh.
2. Dua bintang  
Target utama tercapai, tetapi target pribadi tidak tercapai dalam waktu.
3. Satu bintang  
Target utama tercapai, tetapi tertangkap musuh. Namun, untuk melanjutkan ke level berikutnya, pemain tetap memerlukan tiga bintang sesuai alur cerita.

Ahli media menyarankan perbaikan teknis:

1. *Collision* kamera  
Ditangani dengan *Collision Mask* berbeda untuk kamera dan gedung, serta perbaikan

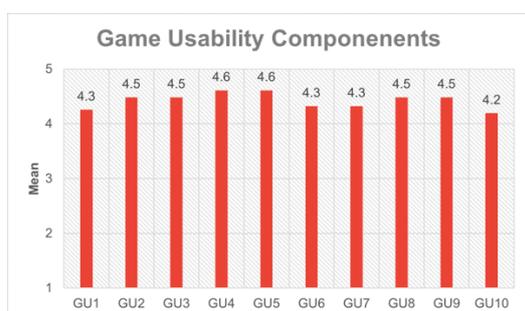
gerakan kamera agar dapat berputar bebas pada sumbu X.

2. Pergerakan pemain  
Logika baru menghitung arah input berdasarkan rotasi kamera, meningkatkan responsivitas.
3. Penguatan elemen RPG  
*Game* sudah menerapkan elemen seperti eksplorasi kota Tuval, kontrol karakter, narasi dinamis, dan interaksi beragam.

Saat ini, *Package Delivery* masih merupakan prototipe. Pengembangan fitur RPG lanjutan, seperti kemampuan karakter, dialog interaktif, atau pilihan yang memengaruhi cerita, disarankan untuk masa depan.

### 3.8 Analisis Hasil Kuesioner Pemahaman

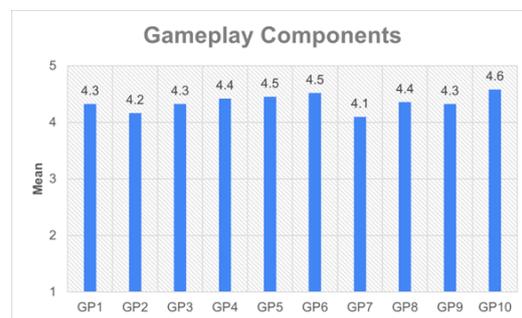
Tahap ini bertujuan untuk mengolah dan menginterpretasikan data guna memahami sejauh mana *game* memenuhi aspek *usability*, *playability*, dan *learning content* yang telah dirancang, serta untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan berdasarkan umpan balik dari pemain.



Gambar 3.21 Diagram Batang *Game Usability*

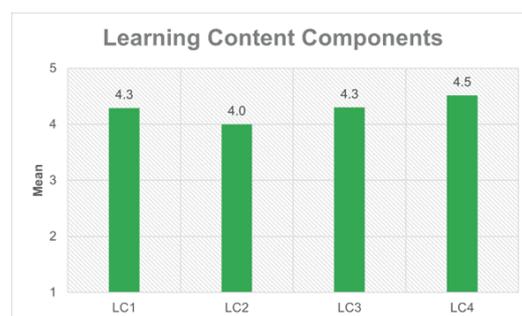
Berdasarkan gambar di atas, rata-rata skor seluruh komponen *usability* berada di atas 4, menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai aspek *usability game Package Delivery* dengan sangat positif. Komponen GU4 (navigasi) dan GU5 (fungsi tombol) mencatat skor tertinggi dengan rata-rata 4.6, mengindikasikan bahwa pemain merasa navigasi dalam *game* mudah dipahami dan fungsi tombol sangat intuitif. GU10 (bantuan atau petunjuk) memiliki skor terendah dengan rata-rata 4.2, yang meskipun tetap positif, menunjukkan bahwa penyediaan bantuan atau petunjuk dalam *game* masih memiliki ruang untuk perbaikan. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan bahwa *game* ini memenuhi standar *usability* yang baik, namun perbaikan

kecil dapat lebih meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 3.22 Diagram Batang *Gameplay*

Berdasarkan gambar diatas, mayoritas aspek *gameplay game Package Delivery* mendapatkan skor rata-rata di atas 4, menunjukkan penerimaan yang positif dari responden. Komponen GP10 (konsistensi elemen *game*) mendapatkan skor tertinggi sebesar 4.6, yang mencerminkan bahwa elemen seperti alur cerita, desain, dan aksi dalam *game* terasa konsisten bagi pemain. Namun, GP7 (pengalaman pertama bermain) memiliki skor terendah dengan rata-rata 4.1, yang menunjukkan perlunya peningkatan pada pengalaman awal untuk memberikan kesan yang lebih baik bagi pemain baru. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *gameplay game* telah dirancang dengan baik, meskipun terdapat ruang untuk meningkatkan pengalaman pemain, terutama di tahap awal permainan.



Gambar 3.23 Diagram Batang *Learning Content*

Berdasarkan gambar diatas, aspek LC4 (cerita/pesan yang disampaikan dalam *game* mudah dimengerti) mendapatkan skor tertinggi dengan rata-rata 4.5, menunjukkan bahwa penyampaian pesan dalam *game* ini sangat efektif dan dapat dipahami dengan baik oleh pemain. LC2 (ketersediaan elemen pembelajaran) memiliki skor terendah sebesar 4.0, yang mengindikasikan perlunya peningkatan dalam memastikan elemen

pembelajaran lebih relevan dan menonjol. Secara keseluruhan, skor rata-rata di atas 4 menunjukkan bahwa *game* ini berhasil menyampaikan pesan tentang perfeksionisme, meskipun terdapat ruang untuk memperkuat elemen edukatif agar dampaknya lebih signifikan.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

*Game Package Delivery* berhasil dirancang untuk menggambarkan konsep psikologi perfeksionisme secara efektif melalui mekanisme *gameplay*, cerita, dan visual. Proses perancangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digabungkan dengan *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk memastikan setiap tahap pengembangan dilakukan secara terstruktur dan terukur. Tahapan awal melibatkan analisis kebutuhan dan desain konsep berdasarkan teori perfeksionisme, yang kemudian diimplementasikan ke dalam *game* menggunakan Godot sebagai platform pengembangan. Proses pengembangan meliputi pembuatan aset, penerapan logika permainan melalui kode, serta pengujian fitur menggunakan metode Black Box Testing. Validasi ahli juga dilakukan untuk memastikan bahwa elemen-elemen dalam *game*, seperti narasi dan mekanisme permainan, telah sesuai dengan konsep perfeksionisme dan prinsip pengembangan *game*. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan kuesioner *Game Heuristic Evaluation*, yang hasilnya dianalisis berdasarkan penilaian dari para pemain.

Hasil analisis kuesioner penilaian dari para pemain menunjukkan bahwa *game* ini diterima dengan baik oleh pemain, dengan skor rata-rata di atas 4 untuk aspek *usability, gameplay*, dan *learning content*. Navigasi dan fungsi tombol dinilai intuitif, sementara konsistensi elemen *game* seperti cerita, desain, dan aksi memberikan kesan harmonis bagi pemain. Pesan yang disampaikan dalam *game* juga dinilai efektif dan mudah dipahami. Meski demikian, terdapat ruang untuk perbaikan, terutama pada pengalaman pertama bermain dan integrasi elemen edukatif agar memberikan dampak yang lebih signifikan. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil memberikan wawasan kepada pemain mengenai dampak sifat

perfeksionis terhadap kesehatan mental melalui *game* yang interaktif dan reflektif.

##### 4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Memperdalam penerapan teori perfeksionisme dalam *game* untuk meningkatkan pemahaman pemain.
2. Menambah variasi fitur RPG melalui interaksi karakter, pilihan cerita, dan tantangan.
3. Mengoptimalkan pengalaman pertama pemain agar nyaman dan siap menghadapi tantangan.
4. Mengembangkan evaluasi komprehensif untuk mengukur dampak permainan terhadap pemahaman, emosi, dan perilaku pemain.
5. Melibatkan pemain dari latar belakang beragam untuk mengamati pengaruh karakteristik pemain terhadap pemahaman konsep perfeksionisme.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditomo, A., and Retnowati, S. (2004). Perfeksionisme, harga diri, dan kecenderungan depresi pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi UGM*, 31(1), 1-14.
- [2] Smith, M.M. et al. (2019) "Perfectionism and the five-factor model of personality: A Meta-Analytic Review," *Personality and Social Psychology Review*, 23(4), pp. 367–390. Available at: <https://doi.org/10.1177/1088868318814973>.
- [3] Zagal, J.P. and Deterding, S. (2018) "Definitions of 'role-playing games,'" *Role-Playing Game Studies*, pp. 19–51. Available at: <https://doi.org/10.4324/9781315637532-2..>
- [4] Pangle and Newzoo (2022) *Role Playing Games: Comparing and Contrasting Eastern and Weastern Markets*. rep. Newzoo. Available at:

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/rpg-games-market-across-east-and-west>.

Pembelajaran Pembiasaan Cahaya. Skripsi  
Program Studi Pendidikan Ilmu  
Komputer FPMIPA UPI : Tidak  
Diterbitkan

- [5] Arenas, D.L., Viduani, A. and Araujo, R.B. (2022) "Therapeutic use of role-playing game (RPG) in Mental Health: A scoping review," *Simulation & Gaming*, 53(3), pp. 285–311. Available at: <https://doi.org/10.1177/104687812111073720>.
- [6] Baker, I.S., Turner, I.J. and Kotera, Y. (2022) "Role-play games (RPGs) for Mental Health (why not?): Roll for initiative," *International Journal of Mental Health and Addiction* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00832-y>.
- [7] Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- [8] Muruganatham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- [9] Ramadan, R. and Widyani, Y. (2013) "Game development life cycle guidelines," 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS) [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.1109/icacsis.2013.6761558>.
- [10] Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- [11] Zaibon, S. B., & Shiratuddin, N. (2010). Mobile Game-Based Learning (mGBL): Application development and heuristics evaluation strategy. *Malaysian Journal of Learning and Instruction (MJLI)*, 7(2010), 37-73.
- [12] Sugiyono. (2014.). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- [13] Gonia, M. Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen*