

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

Satrio Wicaksono, 1) Siswo Martono, 2) Muh. Bahruddin,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100050@dinamika.ac.id, 2) Siswo@dinamika.ac.id, 3) bahruddin@dinamika.ac.id.

Pandemi Covid-19 membawa perubahan pada tatanan pendidikan di Indonesia. Perubahan dengan sistem pembelajaran menjadi online akibat Covid-19 berdampak stres pada anak sekolah dasar. Hal ini berdampak menurunnya kualitas anak dalam belajar, harapan yang dituju dalam pembuatan *game* edukasi bisa memberikan dampak pada anak meningkatkan integritas dalam belajar agar peningkatan pendidikan di Indonesia bisa memenuhi tingkat kepiharian anak bangsa Indonesia dengan melakukan metode observasi, wawancara, literature yang dilakukan di daerah Kota Surabaya disalah satu sekolah menengah atas sebagai data yang diperlukan, dan membuahakan hasil yakni analisa data yang akan membantu dalam pembuatan *game* edukasi agar mencapai target yang ditentukan sesuai dengan hasil penelitian ini. tidak luput juga adanya makna yang diberikan kepada pelajar dari cara bermainnya maupun alur cerita yang didapat agar para pemain bisa mendapat hikmat dan merenungkan dalam kejadian permainan tersebut.

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

PENDAHULUAN

Latar Belakang

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

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

Menurut Persatuan Dokter Spesialis Jiwa Indonesia (PDSKJI), sebanyak 68 persen penduduk Jawa Timur menggunakan pengobatan psikologis untuk depresi, 67 persen untuk kecemasan, dan 77 persen untuk trauma. Selain itu, pengobatan psikologis untuk anak usia sasaran hanya digunakan oleh 1,6 persen dari 43 persen penduduk Jawa Timur. Ini menyebabkan 16.200 orang menderita masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan stres. Karena itu, orang yang bersama Anda kemungkinan besar bertanggung jawab atas kehilangan seorang anak selama pandemi. Menurut PDSKJI, sebanyak 4010 yang diuji dengan angka 1725 (62%) mengalami depresi, dan 44% tidak dapat pulih. Ada 64% dari mereka yang disurvei dalam rentang usia 20 hingga 39 tahun, 63,5% dalam rentang usia 40 hingga 49 tahun, 44% dalam rentang usia 50

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

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

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

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

Digunakan belajar sambil bermain dalam pembelajaran ini karna anak sekolah malas dalam membaca buku pembelajaran ditunjukkan dalam kegiatan sudut baca yang dilatarbelakangi oleh minat baca masyarakat Negara Indonesia yang berkategori rendah.

Data UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah soal literasi dunia. Minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya, dari 1000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. (Puspitasari dan Juharyanto, 2020)

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

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

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

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

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

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

3.2 Unit Analisis

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

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Studi Literatur

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

3.3.2 Observasi

Observasi dilakukan kepada anak sekolah dilihat keadaan kesehatan mental remaja Indonesia dengan target SMAK Santo Yusuf Surabaya, Jawa Timur. Dengan mempelajari tingkah laku siswa dan siswi dalam kegiatan selama disekolah dengan tujuan mendapat data yang relevan mengenai kesehatan mental yang terjadi pada kasus stress akademik.

3.3.3. Wawancara

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

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Reduksi Data

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

3.4.2 Penyajian Data

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

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

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

menjaga kesehatan mental.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi Data

1) Wawancara

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

Menurut kak Christien Anggraini diaplikasi halodoc (online) sudah pernah menangani pasien. Motorik anak remaja lebih aktif disaat menginjak masa pubertas, disaat keterbatasan aktifitas dan minimnya bersosialisasi didunia luar karna perubahan yang memaksa kebiasaan akibat pandemi membuat jenuh hingga berujung depresi hal ini disebabkan remaja masih tidak bisa mengontrol emosinya dan lebih suka mengutarakan curahannya karna membuatnya merasa lebih lega. Hal ini juga membuat menjadi menanamkan rasa malas pada anak remaja karna kemampuan tidak diasah dan menyiakan waktunya, hal untuk menghindar akan semua anak remaja melampiaskan di media *online* berupa sosial media ataupun *game online* agar tidak membekas trauma akan kekangan aktivitas diluar rumah. Berinteraksi dengan orang dengan media sosial hingga *game online* membuat menggerakkan motorik anak remaja kembali aktif. Dengan adanya kegiatan yang dianggapnya para remaja produktif ada timbal baliknya entah kesenangan yang didapat atau macam hal lainnyaakan menjaga kesehatan mental mereka secara tidak sadar.

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

2) Studi Literatur

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

dan perilaku remaja yaitu perilaku pro-sosial, masalah sosial, hiperaktivitas, emosial, dan *conduct*.

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

3) Penyajian Data

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

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

Kesimpulan

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

Konsep dan Keyword

Segmentasi, targeting dan Positioning

1. Segmentation

a. Geografis

Negara	: Indonesia
Wilayah	: Surabaya, Jawa Timur
Lokasi	: SMAK St.Yusuf

b. Demografis

Usia	: 16-18 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Tingkat Pendidikan	: Sekolah Menengah Atas
Kepribadian	: Menyukai Teknologi

c. Psikografis

Anak Sekolah Menengah Atas (anak remaja) yang berusia 16-18 tahun yang menyukai teknologi

2. Targeting

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

3. Positioning

sebagai pembelajaran khusus media permainan yang bersifat interaktif dan edukatif

anak usia 16-18 tahun dalam menambahnya wawasan serta upaya menurunkan tingkat resiko dalam kesehatan mental.

Unique Selling Proposition

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

Tabel 1 Analisis SWOT

Opportunity:

1. Generasi milenial lebih cenderung mengandalkan teknologi
2. Mudah mengakses *game adventure* di semua platform
3. Minat anak remaja bermain game adventure sangat tinggi

Threat:

1. Kecenderungan anak akan berhenti bermain karena tingkat kesulitan yang sulit
2. Kecenderungan anak memilih game yang lebih populer
3. Menurunkan kepedulian, meningkatkan tingkat egois dalam sosial di lingkungan luar.

Strenght:

1. Diminati oleh kalangan milenial
2. Menghilangkan stress dan memacu adrenali seseorang
3. Media kreatif yang memberikan kesan menyenangkan

S+O

1. Memaksimalkan *game adventure* dengan penambahan fitur dan tantangan
2. Memberikan rasa antusias kepada ramaja dalam mengenal kreatifitas dan belajar
3. Mencegah anak remaja dalam tingkat tekanan pikiran dalam permainan yang menghibur

S+T

1. Merancang metode belajar dengan tampilan visual dan permainan
2. Menggunakan permainan dalam metode pembelajaran
3. Memberikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak remaja

Weaknes:

1. Individualisme, kurang bergaul dan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat
2. kecanduan bermain dan lupa waktu
3. Meningkatkan rasa kurang sabar dalam bermain karena *game adventure* membutuhkan waktu yang cukup lama

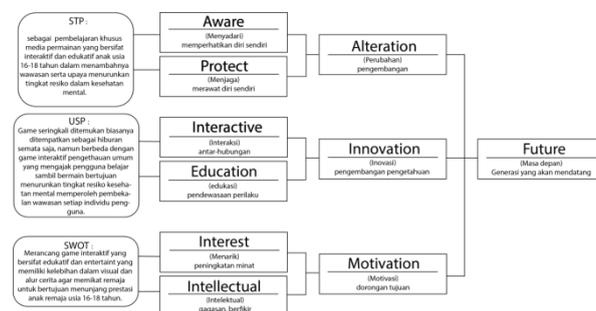
W+O

1. Memaksimalkan manfaat kegiatan anak remaja karena menghemat waktu kegiatan belajar dan bermain
2. Memanfaatkan minat anak remaja dalam bermain *game* memasukan metode belajar didalamnya
3. Memanfaatkan teknologi agar mudah mencangkup generasi milenial

W+T

1. Memanfaatkan teknologi untuk mencangkup anak remaja dalam belajar dan bermain
2. Menghemat waktu anak remaja dalam waktu belajar dan bermain
3. Mambagi informasi perihal pengetahuan menunjang lebih berpartisipasi dengan masyarakat

Keyword



Gambar 1 Keyword (Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2022)

Deskripsi Konsep

Dari hasil analisis *keyword* yang didapat, maka telah didapatkan kata kunci yaitu "Future". Kata tersebut dipilih memiliki makna menciptakan suatu hal yang baru dan memiliki keingintahuan yang besar

Tujuan Kreatif

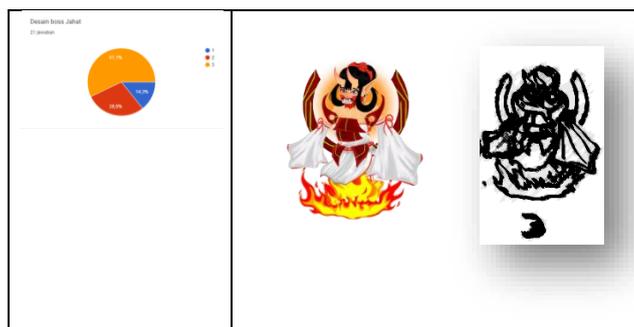
1. Ukuran dan Jenis Buku

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

1. Jenis Media : Prototype UI/UX *Game* Edukasi

- Genre *Game* : *Adventure Future*
- Ukuran Layar : 6,44 Inchi
- Teks : Bahasa Indonesia
- Finishing : Materi Tingkat SMA Dengan *System* Bermain

2. Sketsa Terpilih



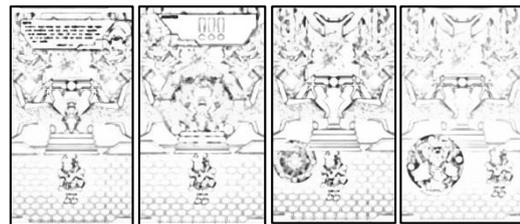
3.Storyline

Ratu Inti Merah iri dengan sumberdaya yang melimpah pada kejaraan Ratu Inti Biru. Dari sinilah permasalahan peperangan dimulai. Dengan inisiatif putra dari Ratu Inti Biru yaitu Pangeran Elios, akhirnya mereka menyerang Ratu Inti Merah dengan pasukan yang dibawa dengan alasan mengganggu kediaman kerajaan. Dan awal cerita inilah *main character* (Penyihir Agung atau Komandan Kesatria) bermain dalam *game* ini dengan awal diberi misi untuk menemukan anaknya Ratu Inti Biru yaitu Pangeran Elios. Di saat diberikan misi tiba-tiba Ratu Inti Merah datang menerobos dan menculik sang Ratu Inti Biru. Di saat penculikan Ratu Inti Merah memberikan *clue* dimana sang Pangeran Elios berada. Ratu Inti Merah meninggalkan tempat dengan sihir teleportasi. Di sinilah awal stage untuk menemukan pangeran dan

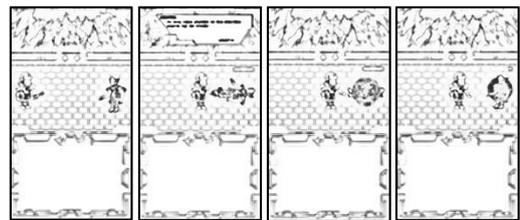
meyelamatkan ratu ini biru. Akan tetapi di saat melakukan perjalanan sudah dihadap beberapa pasukan Ratu Inti Merah, untuk mengalahkannya harus menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika menjawab benar akan memberikan *damage* ke musuh. Jika salah menjawab akan terkena serangan. Hingga bertemulah pemain dengan pangeran yang terdampar di planet kristal penuh magis, jika berlama lama di planet itu maka akan tak terkendali. Tugas dari pemain adalah mengalahkannya dan meyadarkannya kembali. Selepas dari *scene* itu pemain melanjutkan perjalanan dengan pangeran untuk mengalahkan Ratu Inti Merah. singkat cerita setelah mengalahkan Ratu Inti Merah, Ratu Inti Birupun selamat dan diberikanlah reward kepada pemain.

4.Storyboard

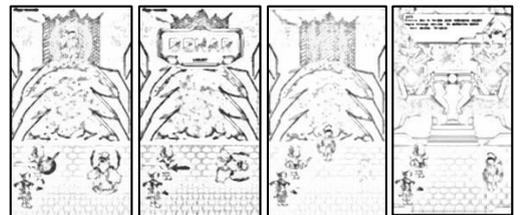
Scene 1



Scene 2



Scene 3



5.Media Utama

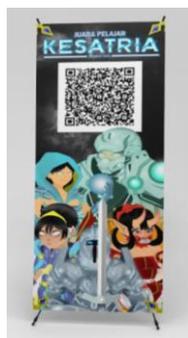


Gambar 2 Media Utama
(Sumber Hasil Olahan Peneliti 2022)

Halaman utama untuk memasuki *game*, tersedia tombol pengaturan, yang berisikan fitur *volume*, getar, bahasa. Dengan tampilan yang memperlihatkan kedua ratu karena mereka beralih yang sumber dari cerita ini. Dalam *gameplay* ini akan diberikan soal untuk pemain

agar mengingat daya tangkap dalam pembelajaran jika salah menjawab akan harus mengulang kembali pertanyaan yang sudah ditentukan di setiap *stage*, hal ini dilakukan agar pemain tidak asal menjawab dengan asal asalan (keberuntungan), dan menjawab dengan benar makan pemain bisa memberikan *damage* kepada lawan. Halaman pemilihan karakter, dengan kategori penyihir agung berisikan soal mata pelajaran IPA dan untuk komandan kesatria berisikan soal mataperlajaran IPS. Setiap karakter memiliki spesifikasi tentang kemampuan yang dimilikinya yakni terdiri dari : *Strength(STR)*, *Agility(AGT)*, *Vitality(VIT)*, *Intelligence(INT)*, *Dexterity(DEX)*, *Lucky(LUK)*, hal ini supaya membedakan karakter dengan jurusan Sekolah Menengah Atas. Tahapan ada 3 cerita dengan total *stage* 20 dengan soal yang berbeda sesuai tingkat kesulitan, *stage* 1-10 (*easy*), *stage* 10-15 (*medium*), 15-20 (*hard*). Kediaman Ratu Inti Biru (Tengah), Kediaman Ratu Inti Merah (Atas), Planet Penuh *energy* magis (Bawah). Terdapat cerita disetiap titik didalam *game* untuk membuat pemain menjadi penasaran akan akhir didalam *game* tersebut dapat terselesaikan tanpa ada rasa bosan. Dan *scene* disinilah awalmula pemain akan menyelesaikan petualangannya. Scene dimana akan mengajarkan bertanggung jawab dalam menyelesaikan misi dan tugas yang diberikan agar pemain bisa menyelesaikan *game* tersebut, ada 2 misi yang harus dilakukan yakni : menemukan pangeran dan menyelamatkan Ratu Inti Biru. Menyelesaikan tanggung jawab pertama walau masih setengah perjalanan dan *point* disini adalah kesabaran saat melewan pangeran karna akan kembali semua darah pemulihan dari pangeran jika salah menjawab pertanyaan. Dan memulai dari awal melawan pangeran (terdapat 4 soal untuk bisa mengalahkan pangeran). emain sudah memberikan yang terbaik untuk menyelesaikan *game* tersebut secara tidak langsung pemain ingin ada rasa belajar, bertanggung jawab dalam menyelesaikan misi yang diberikan dan penasaran akan akhir dari cerita *game* tersebut. Setelah menyelesaikan *game* pemain akan diberikan score yang diperoleh hal ini membuat rasa apresiasi kepada pemain telah menyelesaikan dengan sangat baik, dan diberikan dokumen yang berisi motivasi agar merenung tetang apa yang diperbuat selama belajar dan bermain.

6. Media Pendukung



Gambar 3 X-Banner
(Sumber Hasil Olahan Peneliti 2022)



Gambar 4 Pembatas Buku
(Sumber Hasil Olahan Peneliti 2022)



Gambar 5 Gantungan Kunci
(Sumber Hasil Olahan Peneliti 2022)



Gambar 6 Stiker
(Sumber Hasil Olahan Peneliti 2022)

Kesimpulan

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

Saran

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

1. Prototype yang sudah jadi saat ini diharapkan menjadi *game* yang bisa diunduh diplaystore agar bisa dinikmati masyarakat umum.

2. Prototype ini akan disempurnakan dengan menambahkan musik dan efek serangan dalam *game* ini agar menambah keseruan dalam memainkan *game* ini.

Daftar Pustaka

- Anggito, A. dan J. Setiawan. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: CV Jejak Publisher.
- Diana (2019), *Kesehatan Mental*, Duta Media Publishing
- Kementerian Pendidikan (2019), *Indeks aktivitas literasi meBaca 34 provinsi*.
- Anjawati(2021), *Pengembangan Edu Agatrix dengan Pendekatan Inkuri Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Ahmad, Z (2015), *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jurnal STAIN Kudus
- Choirunissa, R., Samsyah, S., dan Komala, I, R., (2020), *Analisis Deteksi Dini Remaja di Masa Pandemi Covid-19*,. Repository Nasional Jakarta
- Enstein J. Rosalina Bulu V, dan Lioba Nahak R. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. Jurnal Universitas Citra Bangsa.
- Indah, P dan Ali I (2021), *Pengelolaan Sudut Baca Kelas pada Jenjang Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik*. Jurnal Universitas Negeri Malang
- Ilham, A.R (2020), *Pandemi COVID-19 dan Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental di Indonesia*, Jurnal Universitas airlangga
- Luh, Y.A (2022), *Upaya Penurunan Stress Akademik Pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID 19 Melalui Pembelajaran sistim coding Membuat Game*. Jurnal Universitas Jakarta
- Nilla, O (2021), *Analisis User Experince Aplikasi HNI Mobile Menggunakan Heart dan Pulse Framework*, Jurnal Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Ramadianati, S (2021), *Rancang Bangun Mobile Adventure of Studies Sebagai Media Pembelajaran* , Jurnal Falkultas Teknologi Informasi, Universitas Pasuruan Merdeka
- Zahrani .D, dkk (2022), *Strategi Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Sekolah*, Jurnal Universitas Mataram, Renjana Pendidikan Dasar
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Presentase Prestasi Anak dalam Game Edukasi*. <https://belajar.kemdikbud.go.id/edugame>
- Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia, *Presentase Kesehatan Mental di Pulau Jawa*. //http://www.pdskji.org//
- Jago Desain. 2021. Internet. <https://www.jagodesain.com/2018/07/mengenal-tipografi-dan-jenis-font>
- Gonani R. Prastica, (2020), *Akademi Desain konsep Futuristik Arsitektur*,
Jurnal Universitas Manado.
- Taurusta, C (2022). *Rancang Bangun Game Adventure 2D Bernama "Astronaut Go" Berbasis Mobile*, Jurnal. Muhammadiyah Sidoarjo
- Suryanto, R.N (2021), *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar*. Jurnal, Kampus Bina Widya Simpang Baru