

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI 2D “STILL
BLOSSOMING” PADA DESKTOP SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN
KESADARAN KESEHATAN MENTAL REMAJA
TUGAS AKHIR KARYA SENI

Berperan Sebagai *Game Designer* dan *Narrative Designer*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam mengerjakan tugas akhir dan
memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

Jireh Emmanuel

NIM : 2291345015

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

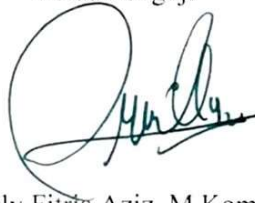
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI 2D “STILL BLOSSOMING” PADA DESKTOP SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL REMAJA
Penulis : Jireh Emmanuel
NIM : 2291345015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 14 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Prily Fitria Aziz, M.Kom
NIP.199104192019032015

Anggota 1



Muh Sakir, M.T
NIP. 198307102023211017

Anggota 2



Yuyun Khairunisa, M.Kom
NIP.198612282010122005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I,
NIP 197711132010121001

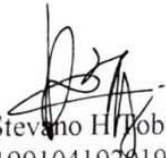
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI 2D
"STILL BLOSSOMING" PADA DESKTOP SEBAGAI
MEDIA PENINGKATAN KESADARAN KESEHATAN
MENTAL REMAJA
Penulis : Jireh Emanuel
NIM : 2291345015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Jan 2026

Pembimbing I



Deddy Stevano H. Robing, M.Si
NIP. 199104192019032015

Pembimbing II



Yuyun Khairunisa, M.Kom
NIP. 198511192023211012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP 199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jireh Emmanuel
NIM : 2291345015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN GAME
EDUKASI SIMULASI 2D "STILL BLOSSOMING" PADA DESKTOP SEBAGAI
MEDIA PENINGKATAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL REMAJA
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya
bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Jireh Emmanuel
NIM: 2291345015

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jireh Emmanuel
NIM : 2291345015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI 2D “STILL BLOSSOMING” PADA DESKTOP SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL REMAJA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026
Yang menyatakan,



Jireh Emmanuel
NIM: 2291345015

ABSTRAK

Mental health is an essential aspect of human well-being that influences an individual's emotional, psychological, and social functioning. However, limited public understanding and the persistence of stigma toward individuals experiencing mental health challenges highlight the need for educational media that is both engaging and accessible. This study aims to design and develop Still Blossoming, an educational game intended to promote awareness, understanding, and empathy toward individuals experiencing mental health challenges. The study employed the Game Development Life Cycle (GDLC) methodology, consisting of the Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, and Release stages. In the game, players assume the role of an online friend who supports the main character, Siska, as she navigates daily life while experiencing symptoms of mental health issue. Through dialogue choices, activity management, and consequence-based interactions, players are encouraged to understand how mental health affects everyday life and recognize the importance of social support. The results show that Still Blossoming was successfully developed in accordance with its objectives and was able to enhance players' understanding and empathy toward individuals experiencing mental health challenges, demonstrating its potential as an interactive educational medium for promoting mental health awareness.

Keywords:*Empathy, Educational Game, Game Development Life Cycle, Mental Health, Narrative game.*

Kesehatan mental merupakan aspek penting yang memengaruhi kesejahteraan emosional, psikologis, dan sosial seseorang. Namun, masih rendahnya pemahaman masyarakat serta adanya stigma terhadap individu yang mengalami permasalahan kesehatan mental menunjukkan perlunya media edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan permainan edukatif Still Blossoming sebagai media untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan empati terhadap individu yang mengalami permasalahan kesehatan mental. Penelitian menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang meliputi tahap Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, dan Release. Dalam permainan, pemain berperan sebagai teman daring yang mendampingi tokoh utama bernama Siska dalam menjalani aktivitas sehari-hari sambil menghadapi gejala masalah kesehatan mental. Melalui sistem dialog, pengelolaan aktivitas, dan konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil, pemain diajak memahami pengaruh kondisi kesehatan mental terhadap kehidupan sehari-hari serta pentingnya dukungan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Still Blossoming berhasil dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah dirancang dan mampu meningkatkan pemahaman serta empati pemain terhadap individu yang mengalami permasalahan kesehatan mental, sehingga permainan ini berpotensi menjadi media edukasi interaktif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kesehatan mental.

Kata kunci: Empati, Game Development Life Cycle, Permainan Edukasi, Kesehatan Mental, Permainan Narasi.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN GAME EDUKASI SIMULASI 2D “STILL BLOSSOMING” PADA DESKTOP SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL REMAJA”. Tugas akhir ini disusun sebagai kewajiban memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi D-IV Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proposal TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.AK., Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.kom., Koordinator Program Studi Teknologi
6. Hadi Rudiya, S.Pd., M.M.Inov., Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan
7. Deddy Stevano H Tobing, M.Si(Han), sebagai Dosen Pembimbing 1
8. Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing 2
9. Para dosen dan tenaga kependidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif telah memberikan pelayanan kepada mahasiswa sepanjang penulis menjalani pendidikan di institusi ini.
10. Keluarga, alumni, dan teman-teman dekat saya yang telah memberikan
11. dukungan kepada penulis dalam penyusunan proposal ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Proposal TA ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Jireh Emmanuel', with a long horizontal stroke extending to the right.

Jireh Emmanuel

NIM 2291345015

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Konsep Kesehatan Mental.....	9
2. Pengertian Persistent Depressive Disorder	11
3. Stigma Kesehatan Mental.....	13
4. Pengertian Valence dan Arousal	14
5. Teori Energi dan Pengeluaran Energi	15
6. Edukasi Kesehatan Mental	18
7. Game Based Learning	19
8. Narasi Kesehatan Mental dalam Media Fiksi Interaktif.....	21
B. Penelitian Terlebih dahulu	24

C.	Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	27
B.	Model Pengembangan GDLC.....	28
1.	Initiation	29
2.	Pre-Production.....	31
3.	Production	33
4.	Testing.....	35
5.	Beta.....	36
6.	Release	37
C.	Alat & Bahan	38
1.	Alat.....	38
2.	Bahan.....	39
D.	Instrument Pengambilan data.....	43
1.	Wawancara dengan professional.....	43
2.	Kuesioner	44
E.	Penjelasan Karya.....	48
F.	Tim Pengembang.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		50
A.	<i>Initiation</i>	50
1.	Pembentukan Tim	50
2.	Brainstorming Konsep Permainan.....	53
3.	Penentuan Konsep Ide Game	54
4.	Penulisan GDD.....	56
B.	<i>Pre-Production</i>	59
1.	Character Design.....	59
2.	Story Design.....	61
3.	Gameplay Design dan Core Mechanic.....	65
4.	Level Design	73
5.	Onion Design dan Flowchart.....	74
6.	Storyboard	78

C.	Production	80
1.	Produksi Awal	80
2.	Produksi Final	84
D.	Testing	91
E.	Beta	93
1.	Wawancara dengan Professional.....	94
2.	Kuesioner	96
F.	Release.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		104
A.	Kesimpulan	104
B.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....		107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pernyataan Kuesioner.....	45
Tabel 3.2 Tabel Tim Pengembang.....	49
Tabel 4.1 Tabel Stat dari setiap Aktivitas.....	71
Tabel 4.2 Tabel Stat dari setiap Aktivitas.....	72
Tabel 4.3 Tabel Alpha Test	92
Tabel 4.4 Tabel Skala Likert	98
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner	98
Tabel 4.6 Tabel Perhitungan data Kuesioner.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Game Development Life Cycle	28
Gambar 3.2 Adobe Photoshop.....	39
Gambar 3.3 Canva	40
Gambar 3.4 Google Drive	40
Gambar 3.5 Google Docs	41
Gambar 3.6 Google Docs	41
Gambar 3.7 Office Word.....	42
Gambar 3.8 trello.....	42
Gambar 3.9 Discord.....	42
Gambar 3.10 Whatsapp	43
Gambar 4.1 The Sims	55
Gambar 4.2 Ame & Jun.....	59
Gambar 4.3 Heartleaf	60
Gambar 4.4 Game Chat	65
Gambar 4.5 Activity Picker.....	67
Gambar 4.6 Day Transition,	68
Gambar 4.6 Bar System.....	69
Gambar 4.7 Design Awal Level	73
Gambar 4.8 Onion Design	74
Gambar 4.9 Flowchart Aktivitas otomatis.....	75
Gambar 4.10 Flowchart Push Conversation.....	76
Gambar 4.11 Flowchart Aktivitas	77
Gambar 4.12 Siska Bangun,	78
Gambar 4.14 Siska aktivitas,	79
Gambar 4.15 Siska aktivitas	79
Gambar 4.16 Design UI pertama,	80
Gambar 4.17 Polished UI + Siska	81
Gambar 4.18 Chat System	81
Gambar 4.19 Design In Game UI Pertama.....	81
Gambar 4.20 Polished In Game view	82
Gambar 4.21 Flowchart Aktivitas	82
Gambar 4.22 Activity Pushing System.....	82
Gambar 4.25 Polished Main Menu oleh artist.....	85
Gambar 4.26 Tampilan Dialog Baru	85
Gambar 4.27 Tampilan UI permainan Baru	85
Gambar 4.28 Venting Dialogue Chat	86
Gambar 4.29 Event Dialogue Chat.....	87
Gambar 4.30 ChitChat Dialogue Chat.....	87
Gambar 4.31 Prologue Dialogue Chat.....	87
Gambar 4.32 Pushing Dialogue Chat	88
Gambar 4.33 Mental Formula	89
Gambar 4.34 Validasi dengan professional.....	94
Gambar 4.34 Beta Test Dengan Responden.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA	111
LEMBAR BIMBINGAN	112
DOKUMENTASI SEMINAR PROPOSAL	114
DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TA	115
DOKUMENTASI PENYUSUNAN TA	116
DOKUMENTASI KEGIATAN TA.....	118