

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

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer di Program Studi Ilmu Komputer*



Oleh
Satria Pinandita Abyatarsyah
NIM. 2000514

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

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

Oleh
Satria Pinandita Abyatarsyah
NIM. 2000514

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Satria Pinandita Abyatarsyah
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

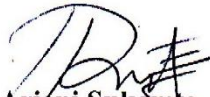
Satria Pinandita Abyatarsyah

2000514

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

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I



Rosa Ariani Sukanto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Pembimbing II



Dr. Rasim, S.T., M.T.

NIP. 197407252006041002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhamad Nursalman, M.T.

NIP. 197909292006041002

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

Satria Pinandita Abyatarsyah

2000514

satriapinanditaabyatarsyah@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengkaji *game* RPG *Package Delivery* yang berlandaskan konsep psikologi perfeksionisme, dengan tujuan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang dampaknya terhadap kesehatan mental. Perfeksionisme, yang terbagi menjadi tipe normal dan neurotik, dapat memberikan dorongan positif dalam meraih tujuan jika tetap dalam batas wajar. Namun, ketika berkembang menjadi perfeksionisme neurotik, hal ini berisiko memicu gangguan psikologis serius, seperti depresi hingga potensi bunuh diri. Risiko ini terutama mengancam generasi muda yang kerap menghadapi tekanan dari media sosial dan standar perbandingan yang tidak realistis. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, mencakup tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, serta didukung *Game Development Life Cycle* (GDLC). Game ini dikembangkan menggunakan *Godot Engine* 4.2.1 dan diuji melalui *Black Box Testing*, validasi ahli menggunakan LORI 1.5, serta kuesioner pemahaman pemain menggunakan Evaluasi Heuristik *Game* yang mencakup aspek *Usability*, *Gameplay*, dan *Learning Content*. Hasil validasi ahli dan kuesioner pemahaman pemain menunjukkan kualitas yang baik pada berbagai aspek. Hasil kuesioner pemahaman pemain yang berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, serta penilaian ahli yang berada dalam kategori baik hingga sangat baik, 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. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya mencakup penerapan lebih mendalam teori perfeksionisme dalam *game* untuk memperkaya wawasan pemain.

Kata Kunci: Perfeksionisme, *Game* RPG, *Godot Engine*, GDLC

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

Satria Pinandita Abyatarsyah

2000514

satriapinanditaabyatarsyah@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to design and evaluate the RPG game Package Delivery based on the psychology concept of perfectionism, with the goal of providing a deeper understanding of its impact on mental health. Perfectionism, divided into normal and neurotic types, can be a positive motivator for achieving goals if kept within reasonable limits. However, when it evolves into neurotic perfectionism, it risks triggering serious psychological disorders, such as depression and even suicidal tendencies. This risk is particularly severe for the younger generation, who often face pressure from social media and unrealistic comparative standards. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, encompassing Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases, supported by the Game Development Life Cycle (GDLC). The game was developed using Godot Engine 4.2.1 and tested through Black Box Testing, expert validation using LORI 1.5, and player understanding questionnaires using Game Heuristic Evaluation covering aspects of Usability, Gameplay, and Learning Content. Results from expert validation and player understanding questionnaires indicated high to very high scores, suggesting that the game not only meets technical quality standards but also effectively conveys the concept of perfectionism and its mental health impacts. Based on these findings, the research successfully achieved its objective of designing an RPG game that deepens understanding of perfectionistic traits and their impact on mental health. Recommendations for future research include a more in-depth application of perfectionism theory in games to enrich player insight.

Keywords: Perfectionism, RPG Game, Godot Engine, GDLC

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Batasan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Peta Literatur	9
2.2 Perfeksionisme.....	9
2.2.1 Jenis Perfeksionisme	10
2.2.2 Dimensi Perfeksionisme.....	11
2.3 Depresi.....	13
2.4 <i>Game</i>	14
2.5 <i>Game RPG</i>	16
2.6 <i>Research and Development</i>	17
2.7 Model ADDIE	17
2.8 <i>Game Development Life Cycle</i>	18
2.9 <i>Black Box Testing</i>	22
2.10 <i>Godot Engine</i>	22
2.11 LORI 1.5.....	23
2.12 Kuesioner.....	23
2.13 Evaluasi Heuristik <i>Game</i>	24
2.14 <i>Likert Scale</i>	27
2.15 <i>Rating Scale</i>	28

2.16 Penelitian Sejenis Sebelumnya	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Populasi dan Sampel.....	34
3.3 Instrumen Penelitian	34
3.4 Teknik Analisis Data	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Gambaran Umum <i>Game</i>	41
4.2 Tahap Pengembangan <i>Game</i>	41
4.2.1 Tahap Analisis.....	41
4.2.2 Tahap Desain.....	47
4.2.3 Tahap <i>Development</i>	56
4.2.4 Tahap <i>Implementation</i>	71
4.2.5 Hasil Kuesioner	71
4.3 Pembahasan	73
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	79
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Rekomendasi	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria LORI 1.5 dan Deskripsinya	23
Tabel 2.2 Komponen <i>Game Usability</i>	24
Tabel 2.3 Komponen <i>Gameplay</i>	25
Tabel 2.4 Komponen <i>Learning Content</i>	27
Tabel 2.5 Interpretasi <i>Likert Scale</i>	28
Tabel 2.6 Interpretasi <i>Rating Scale</i>	28
Tabel 2.7 Penelitian Sejenis Sebelumnya	29
Tabel 3.1 Penilaian Ahli Media	35
Tabel 3.2 Penilaian Ahli Materi	36
Tabel 3.3 Penilaian <i>Usability</i>	37
Tabel 3.4 Penilaian <i>Gameplay</i>	38
Tabel 3.5 Penilaian <i>Learning Content</i>	39
Tabel 4.1 Pemetaan Teori dan Implementasi Alur Cerita & Narasi	42
Tabel 4.2 Pemetaan Teori dan Implementasi Elemen Tantangan	43
Tabel 4.3 Desain karakter	56
Tabel 4.4 Hasil <i>Minimum Requirements Testing</i>	62
Tabel 4.5 Hasil <i>Black Box Testing</i>	63
Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Ahli Materi	69
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan Ahli Media	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Literatur	9
Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian.....	32
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	47
Gambar 4.2 Sebagian <i>storyboard</i>	48
Gambar 4.3 <i>Main Menu</i>	49
Gambar 4.4 <i>Select Day</i>	50
Gambar 4.5 <i>Detail Day</i>	51
Gambar 4.6 Petunjuk.....	52
Gambar 4.7 <i>In game overlay</i>	53
Gambar 4.8 <i>Pause</i>	54
Gambar 4.9 <i>Win or lose</i>	54
Gambar 4.10 <i>Credit</i>	55
Gambar 4.11 Desain dunia permainan	56
Gambar 4.12 <i>Source code</i>	58
Gambar 4.13 Cerita dan objektif hari pertama.....	59
Gambar 4.14 Masuk ke dalam kota Tuval	60
Gambar 4.15 Mulai mengumpulkan paket.....	60
Gambar 4.16 Bertemu karakter bayangan.....	61
Gambar 4.17 Mulai mengumpulkan target pribadi	61
Gambar 4.18 Waktu hampir habis	62
Gambar 4.19 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	67
Gambar 4.20 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	68
Gambar 4.21 Pengkondisian Bintang setelah Perbaikan.....	70
Gambar 4.22 Diagram Batang <i>Game Usability</i>	72
Gambar 4.23 Diagram Batang <i>Gameplay</i>	72
Gambar 4.24 Diagram Batang <i>Learning Content</i>	73

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A., and Retnowati, S. (2004). Perfeksionisme, harga diri, dan kecenderungan depresi pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi UGM*, 31(1), 1-14.
- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F. and Rusdian Yusron, R.D. (2022) “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android,” *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), pp. 66–73. Available at: <https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.43>.
- 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/10.1177/10468781211073720>.
- Arjoranta, J. (2011). Defining role-playing games as language-games. *International Journal of Role-Playing*.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 796-807.
- 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>.
- Brace, I. (2018). *Questionnaire design: How to plan, structure and write survey material for effective market research*. Kogan Page Publishers.
- Burns, D. D. (1980). The perfectionist’s script for self-defeat. *Psychology today*, 14(6), 34-52.
- Bul, K.C.M. et al. (2015) “Development and user satisfaction of ‘plan-it commander,’ a serious game for children with ADHD,” *Games for Health*

- Journal*, 4(6), pp. 502–512. Available at: <https://doi.org/10.1089/g4h.2015.0021>.
- Depression (2021) *World Health Organization*. World Health Organization. Available at: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression> (Accessed: March 13, 2023).
- Frost, R. O., Marten, P., Lahart, C., & Rosenblate, R. (1990). The dimensions of perfectionism. *Cognitive therapy and research*, 14, 449-468.
- Gonia, M. Firdaus. (2009). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasan Cahaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI : Tidak Diterbitkan
- Hamachek, D. E. (1978). Psychodynamics of normal and neurotic perfectionism. *Psychology: A journal of human behavior*.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hewitt, P.L. and Flett, G.L. (1991) “Perfectionism in the self and social contexts: Conceptualization, assessment, and association with psychopathology.” *Journal of Personality and Social Psychology*, 60(3), pp. 456–470. Available at: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.60.3.456>.
- Hewitt, P.L. et al. (2006) “Trait perfectionism dimensions and suicidal behavior.” *Cognition and suicide: Theory, research, and therapy*, pp. 215–235. Available at: <https://doi.org/10.1037/11377-010>.
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2009). The many faces of role-playing games. *International journal of role-playing*, 1(1), 3-21.
- Introduction to godot*. Godot Engine documentation. (n.d.). https://docs.godotengine.org/en/stable/getting_started/introduction/introduction_to_godot.html
- Kominfo (2017) *Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Available at: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media (Accessed: March 15, 2023).

- 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.
- Madigan, D.J. (2019) “A meta-analysis of perfectionism and academic achievement,” *Educational Psychology Review*, 31(4), pp. 967–989. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09484-2>.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- Mustofa, M., Putra, J.L. and Kesuma, C. (2021) “Penerapan game development life cycle untuk video game Dengan Model Role Playing Game,” *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), pp. 27–34. Available at: <https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158>.
- Nidhra, S., & Dondeti, J. (2012). Black box and white box testing techniques-a literature review. *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, 2(2), 29-50.
- 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>.
- Ramadan, R. and Widayani, Y. (2013) “Game development life cycle guidelines,” *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS)* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.1109/icacsis.2013.6761558>.
- Ramadan, R. (2013). Pengembangan Metode Pembangunan Game (Thesis style). *Undergraduate thesis, Informatics Engineering, Institut Teknologi Bandung, Bandung*.
- Roedavan, R. *et al.* (2021) “Serious game development model based on the game-based learning foundation,” *Journal of ICT Research and Applications*, 15(3), pp. 291–305. Available at: <https://doi.org/10.5614/itbj.ict.res.appl.2021.15.3.6>.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2010) *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass: The MIT Press.

- Schick, L. (1991). *Heroic worlds: A history and guide to role-playing games*. Prometheus Books.
- Siregar, M.R. and Nelmiawati (2020) "Game 3D 'Lawan Narkoba' menggunakan metode game development life cycle (GDLC)," *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 4(1), pp. 24–31. Available at: <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1634>.
- 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>.
- Smith, M.M. *et al.* (2018) "Why does socially prescribed perfectionism place people at risk for depression? A five-month, two-wave longitudinal study of the perfectionism social disconnection model," *Personality and Individual Differences*, 134, pp. 49–54. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.05.040>.
- Sugiyono. (2014.). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014.). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Wolf, M. J. (2001). Genre and the video game. *The medium of the video game*, 1, 113-134.
- Yusup, F. (2018) 'Uji validitas Dan Reliabilitas instrumen Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). doi:10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.
- 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>.
- 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.