

Perancangan Media Pembelajaran *Visual Novel* tentang EQ untuk Mahasiswa Baru

Agustinus David¹, Obed Bima Wicandra², Asthararianty³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: artgustinus@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan pembelajaran kecerdasan emosional (EQ) pada mahasiswa baru. EQ meliputi kemampuan seseorang memahami dan mengendalikan emosi dalam dirinya serta kemampuan memahami dan mempengaruhi emosi orang lain. Bukti kekurangan EQ pada mahasiswa adalah munculnya tingkat stress dan depresi berlebihan yang mengakibatkan kasus negatif seperti putus kuliah dan bunuh diri. Oleh karena itu dibutuhkan media bagi mahasiswa baru untuk melatih EQ dalam masa peralihan ini sebelum terlambat. Perancangan media pembelajaran dalam bentuk video game *visual novel* ditujukan untuk menarik perhatian mahasiswa baru dalam bentuk hiburan yang lebih santai. Dengan *visual novel* yang merupakan video game berbasis narasi, media ini cocok dalam memberikan pelatihan dalam menghadapi masalah sehari-hari yang membutuhkan EQ.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kecerdasan Emosional, Psikologi, Permainan Video

Abstract

Title: *Visual Novel Learning Media Design about EQ for College Freshmen*

This design has the purpose to ease the learning process of emotional intelligence (EQ) in college freshmen. EQ involves someone's ability to understand and process own emotions and also the ability to understand and affect other people's emotion. The rising of exceptionally high stress level and depression that lead to incidents like dropouts and suicides is one of the prove that there is a lack of EQ in college students. A new learning media about EQ for freshmen is needed to prepare them for the adaptation that is happening in the college life. Designing a learning media in the form of a visual novel video game has the purpose to attract college freshmen in the form of entertainment and spare time hobby. With visual novel being a narration driven video game, this media is suitable for giving training in facing the dilemmatic questions that needed EQ in everyday life.

Keywords: *Learning Media, Emotional Intelligence, Psychology, Video Game*

Pendahuluan

Patton (1997) menjelaskan bahwa *emotional quotient/emotional intelligence* (EQ) adalah kecerdasan emosional dimana yang diukur adalah kemampuan memahami dan mengendalikan emosi dalam diri serta memahami dan mempengaruhi emosi orang lain. Goleman D. (1995) mengatakan bahwa sekitar 20% kesuksesan berasal dari IQ, 80% sisanya berasal dari hal lain termasuk EQ.

Tanda-tanda orang yang memiliki EQ tinggi adalah: menerima masukan yang membangun, banyak refleksi diri, berpikir sebelum bertindak, lebih mudah bergaul, mau dan mampu bangkit dari kegagalan. Sedangkan

tanda-tanda kurangnya EQ adalah kurangnya kemampuan seseorang mengontrol emosi dan memahami orang lain. Contoh tanda-tanda kurangnya EQ adalah: mudah terlibat dalam argumen dan kesulitan berteman, kesulitan menerima masukan dan merasa dirinya paling benar, segera mencari kesalahan dan menyalahkan orang lain, mudah stres, tidak pernah marah, dan kesulitan untuk bangkit dari kegagalan.

Mahasiswa baru adalah remaja yang sedang dalam masa peralihan dari sekolah menuju perguruan tinggi. Perguruan tinggi yang lebih berfokus kepada persiapan menuju dunia kerja memiliki suasana yang berbeda dengan sekolah menengah dan membutuhkan pola pikir yang berbeda pula. Sebagai mahasiswa yang sedang dipersiapkan untuk dunia kerja, tentunya

dibutuhkan pula tingkat tanggung jawab yang lebih tinggi. Bukan hanya ilmu namun pekerjaan membutuhkan pekerja untuk bekerja sama dengan orang lain. Menyimpulkan hal ini, mahasiswa diminta mempelajari keduanya yaitu ilmu dasar dan kemampuan bekerja sama dengan orang lain untuk kepentingan masa depan mereka.

Mengingat mahasiswa baru adalah remaja yang sedang dalam masa peralihan, dengan perbedaan lingkungan dan tekanan tanggung jawab, ada kalanya mahasiswa mengalami stres. Sebagian dari mahasiswa yang masih dalam masa peralihan belum tahu cara mengatasi stres berat ini. Masa adaptasi mahasiswa baru yang berat dapat memberi tekanan pada emosi mereka. Tanpa kemampuan memahami dan mengelola emosi dengan baik, mahasiswa baru akan lebih rawan terlibat permasalahan baik secara sosial maupun *internal*.

Kurangnya EQ pada mahasiswa akan menjadi permasalahan bila dibiarkan. Bila tidak ditangani, permasalahan ini dapat berujung kepada kasus-kasus yang lebih parah seperti stres berlebihan, depresi, gangguan kejiwaan, dan kasus bunuh diri pada mahasiswa. Bahkan ditemukan kasus mahasiswa bunuh diri karena tumpukan permasalahan seperti putus cinta, nilai turun, dan kasus akademis lainnya. Kurangnya teman bicara, kemampuan mengendalikan

Fokus utama karya *visual novel* ini berupa menghadapi adaptasi dan tekanan sehari-hari jadi bukan hanya membahas proses belajar tapi lebih mengutamakan bagaimana bersosial dalam adaptasi mahasiswa baru dengan EQ tinggi. Sejauh ini, belum pernah ditemui media pembelajaran EQ dalam bentuk simulasi melalui *game* bagaimana menghadapi masa adaptasi mahasiswa baru dengan EQ. Dengan menyamakan pendidikan EQ ini melalui hiburan, memungkinkan untuk menarik mahasiswa-mahasiswa ini.

Metode Penelitian

Data Yang dibutuhkan

Data primer: buku-buku dan artikel psikologi mengenai kecerdasan emosional baik interpersonal dan intrapersonal dan buku pengembangan diri

Data sekunder: data kualitatif cerita dan pengalaman akan kehidupan lingkungan mahasiswa dan permasalahan yang sering dihadapi, serta cara pengembangan EQ menurut psikolog.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah analisis buku dan artikel internet sekaligus wawancara pada pihak yang berhubungan seperti psikolog dan pembimbing mahasiswa.

Alat Pengumpulan Data

Buku-buku dan artikel internet mengenai kepentingan EQ dalam menghadapi masa adaptasi bagi remaja dan notulen wawancara.

Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan pendekatan 5W1H untuk menemukan akar permasalahan dan penyelesaian masalah.

- *What*: Mahasiswa baru cenderung belum memiliki tingkatan EQ yang tinggi.
- *Who*: Mahasiswa baru (usia: 17-20 tahun).
- *Why*: Masa peralihan dari lingkungan sekolah ke perguruan tinggi yang masih baru. Kesadaran akan pentingnya EQ masih kurang.
- *Where*: Lingkungan perguruan tinggi.
- *When*: Tahun 2018 dan seterusnya
- *How*: Dibutuhkan media lain untuk menstimulasi perkembangan EQ dan minat pribadi untuk mengembangkan EQ.

Konsep Perancangan

Konsep dasar *game* ini adalah menempatkan pemain sebagai seorang mahasiswa baru sebuah universitas. Menghadapi berbagai tekanan yang berbeda dari yang pernah dialami, pemain dihadapkan dengan berbagai masalah dan perdebatan sehari-hari di masa adaptasi ini. Disini cerita dapat bercabang sesuai dengan bagaimana pemain menjalin relasi dan mengatasi masalah. Bila mencapai suatu *ending* dari percabangan tertentu, pemain akan mendapatkan evaluasi akan dimana kekurangan pemain dalam bersosial dan mengendalikan emosi serta mendapatkan saran-saran pengembangan diri dalam EQ. Fokus yang dibahas adalah *relationship management* mengingat kepentingan kehidupan bersosial dan mengantisipasi kasus mahasiswa yang kurang tahu cara bersosialisasi.

Media yang digunakan adalah media elektronik komputer dimana mayoritas mahasiswa memiliki dan sering menggunakan. Gaya desain mengutamakan ketenangan dan ilustrasi menggunakan pendekatan yang ramah, *casual*, dan *simple* dalam artian tidak memberi terlalu banyak informasi supaya tidak memberatkan pikiran *target audience* dimana dibutuhkan ketenangan untuk mereka melakukan refleksi diri. Gaya ilustrasi lebih kartunis untuk mengurangi *detail* dan memberikan pendekatan yang lebih santai dibanding ilustrasi realis.

Penggunaan warna menekankan pada warna dingin terutama warna biru dan hijau. Warna dingin memiliki kesan yang lebih tenang dimana lebih memberikan suasana yang lebih ringan untuk refleksi dan menenangkan diri *target audience*. Warna biru memberi ketenangan dan melambangkan refleksi diri. Warna hijau memberi kesan kesegaran dan sesuatu yang baru untuk menstimulasi keinginan *target*

audience untuk memperbaiki diri. Warna-warna ini digunakan untuk mendukung suasana hati *target audience* untuk menenangkan diri dan mengembangkan diri.

Media Pembelajaran

Reiser & Gagne (1983) menjelaskan media pembelajaran sebagai sebuah perantara dimana sebuah informasi dapat dikomunikasikan. Perantara tersebut dapat mencakup berbagai macam bentuk komunikasi seperti alat peraga, *Audio Visual*, buku, dsb. Miarso (2004) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebuah perantara yang memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memiliki banyak bentuk seperti buku, poster, alat peraga, dan berbagai media interaktif lainnya.

Visual Novel

Visual novel adalah salah satu jenis *genre* dalam dunia *game* yang paling menonjolkan cerita. *Visual novel* memberikan kesan interaktif pada *storytelling* dimana permainan dalam *visual novel* ini adalah memilih percabangan dalam cerita dengan media *digital* (Klug & Lebowitz, 2011). Atau dapat diartikan bahwa *visual novel* adalah sejenis *video game* berbasis naratif yang menggunakan percabangan cerita sebagai permainan.

Karakteristik visual yang umum ditemui pada *visual novel* modern adalah penggunaan *background* dan aktor yang terpisah. Artinya adalah walaupun aktor berganti, *background* akan tetap diam. Penggunaan aktor cenderung stasis dimana gerakan minim dan biasanya hanya meliputi pergantian emosi. Karakteristik lain dari *visual novel* adalah adanya percabangan pilihan dimana pemain memilih rute apa yang akan diambil dalam cerita yang ada. Gaya bercerita *visual novel* juga sering diimplementasikan dalam jenis *game* lain.

EQ

Dr Anadi Sahoo (2013) menjelaskan kecerdasan (*intelligence*) manusia terbagi menjadi banyak bagian namun ada tiga tipe kecerdasan yang paling utama yaitu: IQ (*Intelligence Quotient*), EQ (*Emotional Quotient*), SQ (*Spiritual Quotient*). IQ merupakan kecerdasan persepsi dan rasionalitas, IQ dapat digunakan dalam pemahaman dan pembelajaran manusia akan suatu keadaan logis dan merupakan

kecerdasan dan kepandaian manusia pada umumnya. EQ atau *soft skill* merupakan kecerdasan *emotional* yang terbagi menjadi dua, SI (*Social Intelligence*) atau kecerdasan intrapersonal dan EI (*Emotional Intelligence*) atau kecerdasan interpersonal. Sedangkan SQ merupakan kecerdasan spiritual yang mempengaruhi integritas dan moralitas serta *value* dalam kehidupan (Dr Anadi Sahoo, 2013).

EQ bukanlah ilmu yang berfokus kepada teori melainkan bagaimana menghadapi situasi. EQ adalah kepandaian secara emosional yang ditunjukkan melalui bagaimana orang mengendalikan emosi, dan menghadapi orang lain dalam situasi tertentu (Patton, 1997). EQ terbagi menjadi empat bagian utama yaitu *Self awareness* merupakan kemampuan mengenali emosi sendiri, *self management* merupakan kemampuan mengontrol emosi sendiri, *social awareness* adalah kemampuan memahami emosi orang lain, *relationship management* adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain seperti leadership, pemecahan masalah dengan orang lain, kemampuan berkomunikasi dan menerima *feedback* (*Global Leadership Foundation*, 2002). Karena sifatnya yang berbentuk *soft skill*, media pembelajaran untuk EQ harus bisa mensimulasikan keadaan yang membutuhkan EQ dan membiarkan *target audience* melakukan *trial and error*.

Pembagian EQ

EQ secara luas dibagi menjadi empat yaitu Self Awareness, Self Management, Social Awareness, dan Relationship Management. Self awareness merupakan kemampuan mengenali emosi sendiri. Self management merupakan kemampuan mengontrol emosi sendiri. Social awareness adalah kemampuan memahami emosi orang lain. Relationship management adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain seperti leadership, pemecahan masalah dengan orang lain, kemampuan berkomunikasi dan menerima feedback. (*Global Leadership Foundation*, 2002).

Pokok Bahasan

Topik pembahasan kali ini adalah EQ, bagaimana memahami dan mengendalikan emosi sehingga emosi tidak menjerumuskan melainkan menjadi dorongan untuk berkembang.

Sub Pokok Bahasan

Mengendalikan emosi menghadapi sesuatu yang baru

Menghadapi sesuatu yang baru pasti memiliki tantangan tersendiri. Disini diajarkan bagaimana cara berpikir sehingga emosi tidak mengambil alih cara pikir target terhadap sesuatu yang baru melainkan memberi dorongan untuk menghadapi sesuatu yang baru itu.

Memahami dan mengelola emosi dalam diri

Dibahas lebih mendalam bagaimana mengelola emosi dalam diri. Melalui instrospeksi akan diajarkan cara memahami emosi yang sedang dirasakan dan penyebabnya. Setelah mengetahui perasaan dan penyebabnya, dicontohkan bagaimana cara berpikir dan mengelola sehingga emosi negatif tidak terbawa kedalam tindakan.

Memahami emosi orang lain dan berkomunikasi

Manusia tidak dapat survive sendiri. Dalam masa adaptasi ini dibutuhkan teman dan pengajar dan untuk mendapatkan seorang teman atau mencari ilmu dibutuhkan komunikasi. Setelah memahami dan mengelola emosi dalam diri, target diajarkan untuk memahami apa yang dirasakan orang lain sehingga mampu berkomunikasi dengan baik kepada mereka.

Karakteristik Target Audience

Usia target audience sekitar 17-20 tahun. Pria dan wanita yang sedang menghadapi masa peralihan di kehidupan perkuliahan.

Target Audience dalam masa keremajaan akhir (late adolescence) mulai mendekati kedewasaan namun masih belum sempurna. Wayne State University Physician Group (2011) menjabarkan bahwa kondisi psikologi pada masa keremajaan akhir ini sudah cenderung mampu mengenali diri dan menemukan identitas diri, serta sudah mulai mandiri dan lebih sedikit bergantung dengan orang lain. Mereka juga memiliki kecenderungan untuk lebih menyukai hal yang instant dan modern yang memudahkan kehidupan mereka. Mereka lebih mempercayai orang yang seusia mereka dibandingkan orang yang lebih dewasa.

Namun di tengah kedewasaan pikiran ini masih ditemukan kelemahan pada penanganan masalah karena banyak dari remaja dalam usia late adolescence ini sedang mengalami adaptasi dalam kedewasaan dan ini merupakan saat pertama mereka mengalami berbagai masalah ini (Wayne State University Physician Group, 2011). Masalah itu timbul karena pendewasaan pribadi dimana mereka mulai memiliki tuntutan dan mulai mencari lingkungan dimana mereka bisa berguna dalam masyarakat. Beberapa dari remaja ini yang kurang mampu menangani beban dan masalah ini akan cenderung melarikan diri ke penyelesaian lain seperti minuman keras, pesta pora, atau bahkan bunuh diri. Hal ini disebabkan karena mereka masih mudah terpengaruh oleh sekitar mereka dan belum memiliki

pendirian yang tetap.

Karena target Audience termasuk usia remaja akhir (18-20 tahun), mereka cenderung menyukai penggunaan gadget yang memudahkan berbagai macam aspek dalam kehidupan mereka seperti berkomunikasi, bersosialisasi, dan bahkan mencari ilmu. Mereka lebih suka menghabiskan banyak waktu secara online dan menyukai menggunakan gadget atau komputer mereka..

Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran melalui simulasi dalam permainan. Target audience akan memainkan cerita seorang mahasiswa baru dan membantu menentukan apa yang akan dilakukan karakter ini. Dengan ini mendorong target audience untuk berpikir bagaimana agak karakter ini mendapatkan ending yang paling baik. Setelah mendapatkan ending, target audience akan mendapatkan evaluasi dan saran-saran pengembangan poin yang mereka mengalami kekurangan. Dengan ini diharapkan dalam kehidupan sehari-hari, target audience mulai terdorong untuk berpikir sebelum bertindak dan sudah memiliki gambaran untuk bersikap dalam menghadapi sesuatu. Secara tidak langsung, pengalaman dalam game ini akan mendukung pengembangan EQ pada mahasiswa baru.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran dan Metode Evaluasi

Indikasi keberhasilan media ini akan diukur dengan total poin yang didapatkan pemain dalam game. Poin yang didapatkan dari simulasi interaksi sehari-hari dan penanganan masalah pada masa adaptasi ini akan mengukur tingkat EQ mereka saat ini. Setelah mengetahui kekurangan dan kelebihan EQ mereka, pemain sekaligus mendapatkan saran pengembangan diri dalam EQ oleh psikolog sehingga mereka mampu mengembangkan sendiri.

Evaluasi didapatkan dari perkembangan kehidupan sehari-hari dan evaluasi pribadi dari target audience. Evaluasi lain adalah dengan mengulang game dan mendapatkan ending yang lebih baik dimana mereka dituntut untuk mengambil keputusan yang lebih menggunakan EQ. Bila skor lebih tinggi berarti target audience lebih memahami dan berpikir sebelum bertindak.

Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

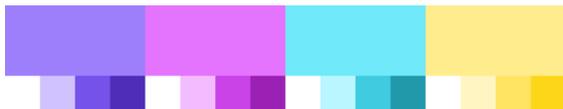
Konsep pembelajaran kali ini adalah belajar sambil bermain. Dimana tersembunyi materi dalam permainan yang diharapkan akan terbawa dalam kehidupan sehari-hari target audience.

Jenis multimedia yang digunakan adalah visual novel, sebuah genre video game yang mengutamakan cerita dan percabangan ending tergantung pilihan aksi dan kata-kata oleh pemain.

Konsep Kreatif

Color Tone

Pallet warna yang digunakan adalah warna-warna dingin seperti biru dan ungu muda. Warna dingin digunakan untuk membantu pemain relax dan tenang, sebuah suasana yang cocok untuk melakukan introspeksi dan evaluasi diri. Warna biru banyak diasosiasikan ke langit dan udara serta menonjolkan suasana tenang dan relaks. Warna ungu muda banyak diasosiasikan ke terapi dan relaksasi serta menstimulasi perasaan relaks. Hijau biru juga memberi sedikit kesan fresh. Ketiga warna utama ini menjadi dasar untuk mendukung suasana hati pemain. Warna utama ini akan menjadi dasar desain grafis dan banyak tersebar dalam game. Warna kuning ditambahkan untuk menjadi counter dari warna utama sehingga mampu menjadi vocal point. Warna kuning ini digunakan untuk menuntun pemain dalam game karena warnanya yang mencolok dari warna dasar. Warna-warna pendukung lain akan digunakan untuk mendukung warna yang hidup dan natural untuk karakter-karakter.



Gambar 1. Color Pallet

Design Type

Font yang digunakan dalam mayoritas media ini termasuk dalam kategori sans serif. Sans serif digunakan karena memiliki detail yang lebih sedikit daripada serif namun tetap dengan readability yang tinggi. Font sans serif yang dipilih adalah "Dejavu Sans", font yang biasa digunakan untuk game naratif seperti visual novel. Detail font yang minimal digunakan untuk mendapatkan kesan yang santai dan bacaan yang ringan. Font ini digunakan dalam mayoritas media ini meliputi menu dan bacaan naratif.

Dejavu Sans

Gambar 2. Dejavu Sans

Font lain yang digunakan adalah "Rainwood". Font ini termasuk dalam kategori script dengan bentuk brush yang memiliki ketebalan yang berbeda. Dengan bentuk script yang luwes, font ini digunakan dalam penulisan judul untuk menonjolkan kesan santai dan relax. Bentuk dari font ini yang memiliki ketebalan yang berbeda dalam satu huruf melambangkan materi yang ingin disampaikan dalam media yaitu walaupun terlihat kecil, banyak keputusan di dalam kehidupan yang memiliki dampak besar.

Rainwood free font

Gambar 3. Rainwood

Design Style

Desain grafis yang akan digunakan adalah model casual dan simple. Gaya desain casual meliputi penggunaan ornament desain yang lebih leluasa dan dekoratif, santai dan non formal, beberapa bentuk ilustrasi dan typeface yang lebih santai. Gaya desain ini dipilih karena sifatnya yang non formal dan menunjukkan kesan santai. Kesan santai dan non formal akan menimbulkan rasa relax yang membantu memikat Target audience dan menyiapkan suasana yang pas untuk mempelajari EQ. Tambahan kesan simple akan mengurangi jumlah aksesoris dan ornament sehingga tidak membuat pemain kehilangan fokus.

Penggunaan ilustrasi akan mendukung kesan casual ini. Ilustrasi mampu menggambarkan suasana dan maksud yang ingin disampaikan kepada pemain.

Judul Game

Judul game yang dipilih adalah 'Dilema Maba', maba adalah singkatan dari 'mahasiswa baru'. Judul ini dipilih karena dalam masa orientasi, mahasiswa baru dihadapkan dalam berbagai pilihan dilematis yang membutuhkan EQ.

Gameplay

Pemain mengendalikan karakter utama melalui narasi cerita dengan menggunakan klik pada layar dan pilihan. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai pilihan aksi dan dialog yang akan memiliki poin EQ. Poin EQ dibagi menjadi empat yaitu "self management", "self

understanding”, “*relationship management*”, “*relationship understanding*”. Poin ini nantinya akan dikalkulasi pada *ending* dan pemain akan mendapatkan saran pengembangan diri dan pengetahuan singkat akan EQ sesuai poin yang mereka kumpulkan.

Sinopsis

Seorang mahasiswa baru berhasil diterima oleh universitas impiannya di sebuah kota besar. Merupakan mimpinya untuk membanggakan orang tua dengan menggapai pendidikan yang tinggi, dia tentunya telah melakukan banyak persiapan sebelumnya untuk bertemu orang-orang baru dan berhasil mendapatkan prestasi yang membanggakan.

Namun saat hari tiba dimana dia harus mengikuti orientasi yang akan membantunya mengenal lingkungan di kampus, dia jatuh sakit dan harus dirawat di rumah sakit. Kekecewaan dan ketakutan akan hari kedepannya, mahasiswa baru ini tidak punya teman di kota ini.

Kelas pertama pun dimulai namun semua mahasiswa seangkatan lainnya sudah saling kenal dan berkelompok sendiri, sedangkan ia tidak mengenali satu wajah pun. Hal ini pun membuatnya takut untuk menonjol dan kurang berani bertanya di kelas bila ada yang ia kurang tahu. Suatu saat dosen menyuruh mereka membentuk kelompok untuk mengerjakan suatu tugas. Tidak kenal siapa-siapa dan kebingungan, seorang pria ramah bernama Larry mengajaknya berkelompok. Mereka juga tergabung dengan seorang gadis jutek bernama Rosa karena semua orang lain sudah berkelompok.

Menjalankan pekerjaan kelompok, perselisihan pun terjadi. Larry melakukan pekerjaan dengan asal-asalan dan Rosa mau mengerjakan semuanya sendiri karena tidak memercayai yang lain. Rosa sangat dingin kepada yang lain dan menganggap mereka cuma menjadi beban. Tidak mampu menyelesaikan banyak, mereka terpaksa mengakhiri pekerjaan hari itu dan melanjutkannya lain waktu.

Sesampai di tempat tinggal sementara, si mahasiswa baru ini menerima telpon dari orang tuanya yang khawatir akan keberadaannya. Tidak mau mengecewakan orang tuanya, dia berbohong kepada orang tuanya bahwa ia baik-baik saja. Ia hanya tidak mau orang tuanya khawatir. Menyembunyikan keadaannya yang berantakan setelah ia tidak mengikuti orientasi, mahasiswa baru ini mencoba untuk mencari jalan keluar sendiri.

Keesokan harinya setelah perkuliahan, Larry mengajak mahasiswa baru ini untuk makan siang. Di tengah percakapan makan siang ini, teman-teman dari Larry pun datang ikut duduk dan mereka mulai membicarakan

hal-hal yang si mahasiswa baru ini tidak tahu. Membahas masa orientasi dimana si mahasiswa baru ini sangat menyesali ketidak ikut sertaannya, si mahasiswa baru ini merasa awkward dan memutuskan untuk pergi.

Di perjalanan, mahasiswa baru ini melihat Rosa sedang bermain HP sendirian. Mengetahui akan permainan itu, si mahasiswa baru ini memutuskan untuk berkomunikasi dengan Rosa. Bercakap-cakap santai, Rosa pun akhirnya mulai terbuka bahwa ada bagian dari tugas yang dia tidak paham. Si mahasiswa baru ini mempersuasi Rosa untuk membagi tugas dengannya.

Namun ternyata bagian dari tugas itu cukup rumit dan si mahasiswa baru bimbang apakah dia harus berkonsultasi kepada dosen. Dosen ini terkenal galak dan si mahasiswa baru ini mempertimbangkan untuk mencari jawabannya sendiri di internet. Saat menemui dosen ini ternyata dosennya sedang sibuk. Pikiran untuk mencari jawaban sendiri pun muncul kembali dan si mahasiswa baru ini bimbang antara melakukan itu atau menunggu dosen itu selesai.

Disaat waktu tiba untuk melanjutkan kerja kelompok itu, si mahasiswa baru ini mulai tidak tahan dengan Larry yang melakukan pekerjaan dengan asal-asalan. Kebimbangan muncul di hatinya karena ia juga takut kehilangan satu-satunya teman di masa kuliahnya bila ia menegur Larry. Namun bila dibiarkan berlanjut, Larry akan menyebabkan nilai kelompok ini turun.

Di lain sisi, Rosa pun mulai emosi dan memutuskan untuk mengerjakan semuanya sendiri. Rosa tidak mau nilainya turun karena orang lain. Namun jumlah tugas yang ada begitu banyak dan satu orang tidak mungkin bisa menyelesaikan itu sendiri. Kebimbangan pun muncul karena keadaan tugas dan ketidak mauan si mahasiswa baru ini untuk menyinggung Rosa.

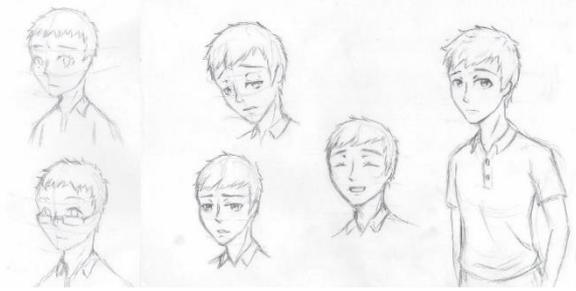
Setelah semuanya itu selesai dan tiba waktunya mengumpulkan. Ketakutan si mahasiswa baru ini pun memuncak. Bila dia mendapatkan nilai jelek dia khawatir kalau orang-orang akan menilai dia sebagai orang yang kurang mampu bekerja dan diajak kerjasama. Ditambah dengan keadaannya yang tidak mengikuti orientasi dan tidak mengenal siapa-siapa dia takut akan masa depan perkuliahannya. Serta bila nilainya jelek, ia akan mengecewakan orang tuanya. Keberhasilan tugas ini bagi si mahasiswa baru ini merupakan bukti apakah dia mampu melanjutkan perkuliahannya dengan baik atau akan terus mengalami tekanan yang berat.

Desain Karakter

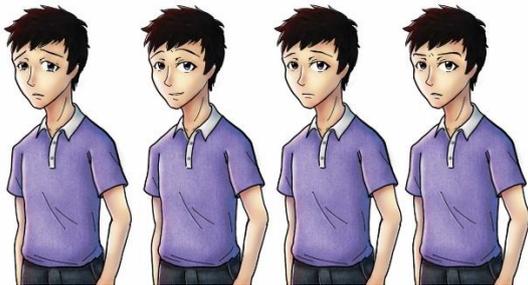
Karakter Utama Pria

Karakter utama adalah seorang mahasiswa baru dari luar kota. Sifat karakter utama adalah adanya

kecenderungan pendiam dan pesimis. Karakter utama juga seseorang yang kurang tahu bagaimana memulai pergaulan.



Gambar 4. *Tightissue* karakter utama pria



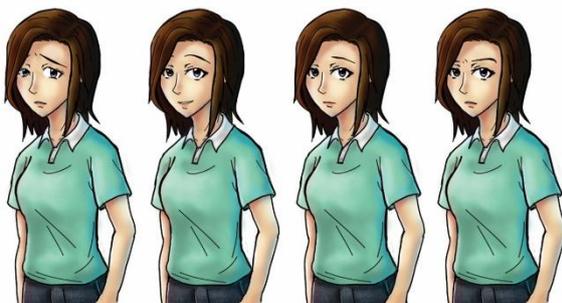
Gambar 5. Desain final karakter utama pria

Karakter Utama Wanita

Memiliki ciri dan sifat yang sama dengan karakter utama pria, yaitu pesimis dan kurang tahu bagaimana mencari teman. Pemain bisa memilih menggunakan karakter pria atau wanita.



Gambar 6. *Tightissue* karakter utama wanita



Gambar 7. Desain final karakter utama wanita

Larry

Larry adalah seorang mahasiswa sekelas dan seangkatan dengan karakter utama. Larry memiliki sifat ramah, ceria, dan terkesan sok kenal. Berbeda dengan karakter utama, Larry sangat mudah berteman dengan orang banyak. Larry memiliki kekurangan dalam melakukan pekerjaan dan dalam pelajaran.



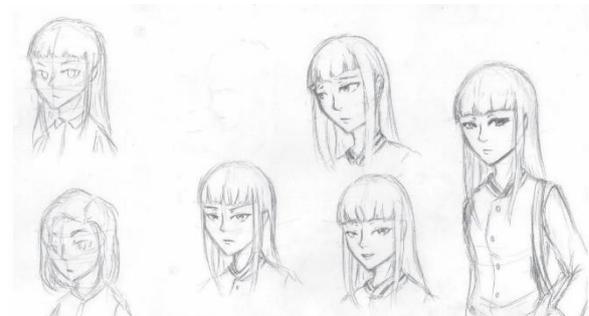
Gambar 8. *Tightissue* karakter Larry



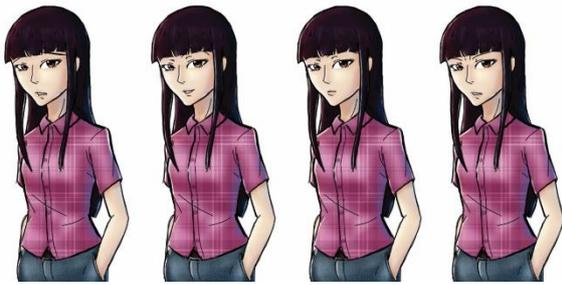
Gambar 9. Desain final karakter Larry

Rosa

Rosa juga merupakan mahasiswa yang seangkatan dan sekelas dengan karakter utama. Rosa memiliki sifat pendiam, dingin, dan angkuh. Berbeda dengan karakter utama, Rosa menganggap bahwa teman hanya memperlambatnya. Rosa merupakan mahasiswa yang pintar namun kurang bisa bekerja sama.



Gambar 10. *Tightissue* karakter Rosa



Gambar 11. Desain final karakter Rosa

Dosen Bu Astrid

Dosen kelas karakter utama yang killer. Bu Astrid memiliki sifat yang keras dan galak namun memiliki rasa tanggung jawab yang besar dan peduli terhadap mahasiswanya.



Gambar 12. Tigtissue Dosen Bu Astrid



Gambar 13. Desain final Dosen Bu Astrid

Background

Background digunakan untuk menunjukkan lokasi dimana cerita sedang berlangsung. Background yang digunakan di dalam game yaitu:



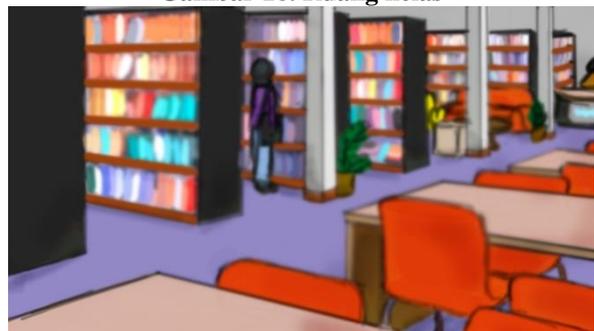
Gambar 14. Bangku kereta



Gambar 15. Kamar karakter utama



Gambar 16. Ruang kelas



Gambar 17. Perpustakaan



Gambar 18. Kantin



Gambar 21. Desain final main menu



Gambar 19. Ruang dosen

Scene Ingame



Gambar 22. Ingame 1

Aplikasi pada Media Interaktif

Main Menu

Konsep main menu menggunakan ilustrasi menyesuaikan dengan mayoritas isi game. Papan-papan dan rambu-rambu lalu lintas yang banyak melambangkan pilihan-pilihan dilematis. Sedangkan tas-tas dan koper melambangkan bahwa mereka berada di lingkungan yang baru dimana mereka adalah pengunjung. Dua karakter utama ditampilkan di depan untuk menunjukkan bahwa game ini menceritakan tentang mereka. Posisi judul diletakkan di antara menu dan ilustrasi untuk memberi keseimbangan pada layout.



Gambar 23. Dialog ingame



Gambar 20. Thightissue main menu



Gambar 24. Pilihan dialog ingame



Gambar 25. Skor ending

Kesimpulan

Media pembelajaran ini lebih menarik untuk target audience karena bentuknya yang lebih non formal. Mahasiswa baru dapat menggunakan media ini sebagai pengganti hiburan sehingga tidak menyita waktu istirahat. Bila dibandingkan dengan kelas konseling dan buku psikologi, media ini lebih menarik bagi audiens.

Karena berbasis cerita, media ini membantu dalam instropeksi diri dan melatih dalam berpikir sebelum bertindak. Kedua hal itu merupakan hal dasar dalam EQ sekaligus melatih empati.

Kekurangan dari media ini adalah kurangnya pendalaman teori. Penyajian teori secara cerita dan saran pengembangan tidak mampu memberikan ilmu yang lebih dalam mengenai EQ. Media ini hanya mampu memberikan saran pengembangan dasar dan pelatihan EQ yang terbatas sehingga audiens yang ingin tahu lebih dalam mengenai EQ harus mencari media lain.

Mengingat setiap orang mengalami masalah yang berbeda, media cuma dapat membantu melatih orang untuk situasi yang akan dihadapi, bukan memberikan jalan keluar langsung jitu pada setiap masalah yang unik.

Dengan adanya media ini, tingkat awareness akan EQ pada target audience naik sehingga secara tidak langsung membentuk keinginan untuk melatih EQ mereka.

Saran

Dalam membentuk media pembelajaran untuk EQ, disarankan mencari data pengalaman mahasiswa lain untuk memperbanyak cerita dan menarik empati audiens.

Pendalaman materi EQ dapat diperdalam dengan pembuatan buku. Namun buku harus didesain lebih menarik bagi usia remaja.

Bagian hidup remaja lain yang membutuhkan EQ yang bisa diangkat selain kehidupan perkuliahan adalah kehidupan bekerja, pacaran, maupun hubungan dalam keluarga.

Daftar Referensi

Baldauf, M., Eun, K.E., Ng, P.C., She, J. (October 2017) When Smart Devices Interact With Pervasive Screens: A Survey. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 13(4).

Deutschendorf, H. (22 June, 2015). Why Emotionally Intelligent People Are More Successful. Retrieved 15 October, 2017, from <https://www.fastcompany.com/3047455/why-emotionally-intelligent-people-are-more-successful>.

England, E. & Finney, A. (2011). *Interactive Media—What's that? Who's Involved?*. UK: ATSF White Paper

Gagne, R. M., Reiser, R.A., (1983). Selecting Media for Instruction. *Journal of Instructional Development*, 8(2), 6-10 .

Goleman, D. (15 November, 1995). *Emotional Intelligence, why it can matter more than IQ*. New York City, New York: Bantam Books.

Goleman, D. (October, 1998). *Working with Emotional Intelligence*. London, United Kingdom: A&C Black.

Greydanus, D. E. (2003). *Caring for Your Teenager*. New York City, New York: Bantam Books.

Hasson, G. (1 December, 2014). *Understanding Emotional Intelligence*. Harlow, United Kingdom: Pearson Education Limited

Jensen, K. (12 April, 2012). Intelligence Is Overrated: What You Really Need To Succeed. *Forbes*. Retrieved 15 October, 2017, from <https://www.forbes.com/sites/keldjensen/2012/04/12/intelligence-is-overrated-what-you-really-need-to-succeed/>

Jensen, K. (14 February, 2015). *Intelligence Is Overrated: What You Really Need To Succeed*. Carlsbad, California, United States: Motivational Press.

Karim, A.A. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar, Indonesia: Universitas Negeri Makassar.

- Klug, C. & Lebowitz, J. (1 March 2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. Abingdon, England: Taylor & Francis.
- Lent, J.A. (2001). *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books*. Honolulu, Hawaii: University of Hawaii Press
- Patton, P. (1997). *EQ (Emotional Intelligence) in the Workplace*. Singapore, Singapore: SNP International Publishing Pte Ltd
- Sahoo, A. (23 September, 2013). What is IQ, EQ & SQ? Retrieved 15 October, 2017, from <https://www.speakingtree.in/allslides/what-is-iq-eq-sq>.
- Takwin, B. (2008). Menjadi mahasiswa. Retrieved 21 February, 2018, from <http://bagustakwin.multiply.com/journal/item/18>.
- The GEIT – Free Emotional Intelligence Test (n.d.). Retrieved November 20, 2017, from <http://globalleadershipfoundation.com/geit/eites.html>.
- Wayne State University Physician Group (2011). *Normal Development: Late Adolescence*. Retrieved February 3, 2018, from <http://www.wsupgdocs.org/family-medicine/WayneStateContentPage.aspx?nd=160>