



**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI BERBASIS VISUAL  
NOVEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MATERI *BULLYING***

**SKRIPSI**

**ALIFA SALSABILA DESHENDRA**

**2007431011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



**PEMBUATAN *GAME* EDUKASI BERBASIS VISUAL  
NOVEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MATERI *BULLYING***

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk  
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**ALIFA SALSABILA DESHENDRA  
2007431011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifa Salsabila Deshendra  
NIM : 2007431011  
Jurusan : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 27 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Alifa Salsabila Deshendra

NIM. 2007431011



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Alifa Salsabila Deshendra  
NIM : 2007431011  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, Tanggal 19, Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I	: Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.	(  )
Penguji I	: Hata Maulana, S.Si., M.TI.	(  )
Penguji II	: Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T.	(  )
Penguji III	: Mira Rosalina, S.Pd., M.T.	(  )

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan skripsi. Pembuatan skripsi dibuat untuk syarat mendapatkan gelar Diploma Empat Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi ini membahas Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*. Dalam penulisan skripsi penulis tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital;
- c. Ibu Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi;
- d. Bapak Hata Maulana, S.Si., M.TI., selaku penguji I, Ibu Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T., selaku penguji II, dan Ibu Mira Rosalina, S.Pd., M.T., selaku penguji III, yang telah memberikan masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini;
- e. Roland Dwi Cahya selalu rekan tim skripsi;
- f. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis;

Akhir kata, besar harapan penulis agar Allah SWT membalah segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifa Salsabila Deshendra  
NIM : 2007431011  
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Visual Novel sebagai Media  
Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 27 Agustus 2024

Yang menyatakan



Alifa Salsabila Deshendra

NIM. 2007431011

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*

### Abstrak

*Penyampaian materi bullying pada mata pelajaran bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor belum berjalan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan membuat game edukasi visual novel sebagai media pembelajaran interaktif materi bullying dalam bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan metode mixed-methods untuk mengumpulkan dan menganalisis data, serta pendekatan GDLC (Game Development Life Cycle) dalam pengembangan game. Hasil penelitian berupa game edukasi berbasis visual novel dalam format .apk untuk platform android. Dari hasil beta testing yang dilakukan oleh pengguna (siswa kelas VIII SMPN 11 Kota Bogor), sebanyak 87,78% siswa menyatakan sangat setuju bahwa game berjudul "B-Aware" layak dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif materi bullying.*

*Kata kunci: bimbingan dan konseling, bullying, game edukasi, visual novel*

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.2 <i>Bullying</i> .....	6
2.3 Mata Pelajaran Bimbingan dan Konseling (BK) .....	8
2.4 <i>Game</i> Edukasi .....	8
2.5 Visual Novel .....	10
2.6 Ren'Py.....	11
2.7 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i> .....	12
2.8 <i>Black Box Testing</i> .....	13
2.9 Skala Likert .....	14
2.10 Penelitian Terdahulu .....	15
BAB III .....	18
METODE PENELITIAN.....	18





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.1 Rancangan Penelitian .....	18
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data .....	18
3.1.2 Analisis Data .....	19
3.2 Tahapan Penelitian .....	19
3.3 Objek Penelitian .....	21
BAB IV .....	22
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	22
4.1 Analisis Kebutuhan .....	22
4.2 Perancangan <i>Game</i> .....	23
4.2.1 <i>Game Overview</i> .....	23
4.2.2 Spesifikasi Teknis .....	24
4.2.3 <i>Flowchart Game</i> .....	24
4.2.4 <i>Storyboard Game</i> .....	25
4.2.5 Desain Visual .....	30
4.2.6 Alur Cerita.....	35
4.2.7 Skenario dan Interaksi .....	38
4.3 Implementasi <i>Game</i> .....	53
4.3.1 <i>Folding</i> .....	54
4.3.2 <i>Integrating</i> .....	54
4.3.3 <i>Scripting</i> .....	59
4.3.4 <i>Mapping</i> .....	67
4.3.5 <i>Programming</i> .....	72
4.3.6 <i>Debugging</i> .....	80
4.3.7 <i>Building</i> .....	82
4.4 Pengujian.....	84
4.4.1 Deskripsi Pengujian .....	84
4.4.2 Prosedur Pengujian .....	84
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	86
4.4.4 Analisis Data Hasil Pengujian.....	95
4.5 Perilisan.....	100
BAB V.....	101
PENUTUP.....	101
5.1 Simpulan .....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA .....	103



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai Skala Likert .....	14
Tabel 2.2 Interval Skala Likert.....	15
Tabel 4.1 <i>Game Overview</i> .....	23
Tabel 4.2 Spesifikasi Teknis .....	24
Tabel 4.3 <i>Storyboard Game</i> .....	26
Tabel 4.4 Desain Karakter.....	31
Tabel 4.5 Desain <i>Background</i> dan <i>User Interface</i> .....	33
Tabel 4.6 Skenario dan Interaksi <i>Mini Game</i> : Pelaku.....	38
Tabel 4.7 Skenario dan Interaksi <i>Mini Game</i> : Korban .....	43
Tabel 4.8 Skenario dan Interaksi <i>Mini Game</i> : Saksi.....	48
Tabel 4.9 Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	86
Tabel 4.10 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Media.....	88
Tabel 4.11 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi .....	89
Tabel 4.12 Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Pengguna .....	91

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ren'Py .....	11
Gambar 2.2 Tahapan Metode GDLC .....	12
Gambar 4.1 <i>Flowchart Game</i> .....	25
Gambar 4.2 Struktur Alur Cerita.....	36
Gambar 4.3 Implementasi <i>Folding</i> .....	54
Gambar 4.4 Implementasi Karakter .....	55
Gambar 4.5 Hasil Implementasi Karakter.....	55
Gambar 4.6 Implementasi <i>Background</i> .....	56
Gambar 4.7 Hasil Implementasi <i>Background</i> .....	56
Gambar 4.8 Implementasi <i>Backsound Game</i> .....	57
Gambar 4.9 Implementasi <i>Sound Effect Click</i> .....	57
Gambar 4.10 Implementasi <i>Backsound Mini Game</i> .....	57
Gambar 4.11 Implementasi <i>Splash Screen</i> .....	58
Gambar 4.12 Hasil Implementasi <i>Splash Screen</i> .....	58
Gambar 4.13 Implementasi Video Animasi .....	58
Gambar 4.14 Hasil Implementasi Video Animasi .....	59
Gambar 4.15 Implementasi Narasi Prolog .....	59
Gambar 4.16 Hasil Implementasi Narasi Prolog.....	60
Gambar 4.17 Implementasi Narasi Epilog.....	60
Gambar 4.18 Hasil Implementasi Narasi Epilog.....	60
Gambar 4.19 Implementasi <i>Dialog Scene</i> .....	61
Gambar 4.20 Hasil Implementasi <i>Dialog pada Scene</i> .....	61
Gambar 4.21 Implementasi <i>Ending Dialog</i> .....	62
Gambar 4.22 Hasil Implementasi <i>Ending Dialog</i> .....	62
Gambar 4.23 Implementasi Pilihan Bercabang.....	63
Gambar 4.24 Hasil Implementasi Pilihan Bercabang .....	63
Gambar 4.25 Implementasi Transisi .....	65
Gambar 4.26 Hasil Implementasi Transisi pada <i>Scene</i> .....	65
Gambar 4.27 Hasil Implementasi Transisi pada Karakter .....	66
Gambar 4.28 Implementasi <i>Highlight</i> .....	66
Gambar 4.29 Hasil Implementasi <i>Highlight</i> .....	67

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.30 Implementasi <i>Imagebutton</i> Video .....	68
Gambar 4.31 Hasil Implementasi <i>Imagebutton</i> Video.....	68
Gambar 4.32 Implementasi <i>Imagebutton</i> Pelaku .....	69
Gambar 4.33 Hasil Implementasi <i>Imagebutton</i> Pelaku.....	69
Gambar 4.34 Implementasi <i>Imagebutton</i> Korban .....	70
Gambar 4.35 Hasil Implementasi <i>Imagebutton</i> Korban .....	70
Gambar 4.36 Implementasi <i>Imagebutton</i> Saksi .....	71
Gambar 4.37 Hasil Implementasi <i>Imagebutton</i> Saksi.....	71
Gambar 4.38 Implementasi <i>Imagebutton</i> Kembali .....	72
Gambar 4.39 Hasil Implementasi <i>Imagebutton</i> Kembali.....	72
Gambar 4.40 Deklarasi <i>Variables</i> .....	73
Gambar 4.41 Implementasi <i>Variables</i> pada Pilihan Pemain.....	73
Gambar 4.42 Implementasi <i>Conditionals</i> .....	74
Gambar 4.43 Hasil Implementasi <i>Variables and Conditionals</i> .....	74
Gambar 4.44 Tampilan <i>Screen Save</i> .....	75
Gambar 4.45 Tampilan <i>Screen Load</i> .....	76
Gambar 4.46 Tampilan <i>Screen File Slots</i> .....	76
Gambar 4.47 Penggunaan Slot Penyimpanan .....	77
Gambar 4.48 Penggunaan Navigasi Halaman.....	78
Gambar 4.49 Penggunaan Penyimpanan dan Pemuatan <i>Game</i> .....	78
Gambar 4.50 Penggunaan Fitur <i>Quick Save</i> dan <i>Autosave</i> .....	79
Gambar 4.51 <i>Quick Menu</i> .....	79
Gambar 4.52 Opsi <i>Save</i> pada <i>Quick Menu</i> .....	80
Gambar 4.53 Opsi <i>Load</i> pada <i>Main Menu</i> .....	80
Gambar 4.54 Pesan <i>Error</i> .....	81
Gambar 4.55 <i>Console Log</i> .....	81
Gambar 4.56 <i>Install</i> JDK 21 dan Android SDK .....	82
Gambar 4.57 <i>Generate Keys</i> .....	82
Gambar 4.58 Nama Aplikasi.....	83
Gambar 4.59 Nama Paket .....	83
Gambar 4.60 Proses <i>Build</i> .....	83
Gambar 4.61 Folder File <i>.apk</i> .....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis .....	106
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Kota Bogor .	107
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling.....	112
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling.....	119
Lampiran 5. Resume Ahli Media.....	120
Lampiran 6. Daftar Pertanyaan <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Media.....	121
Lampiran 7. Daftar Pertanyaan <i>Beta Testing</i> oleh Ahli Materi .....	122
Lampiran 8. Daftar Pernyataan <i>Beta Testing</i> oleh Pengguna .....	123
Lampiran 9. Hasil <i>Beta Testing</i> oleh Pengguna.....	124
Lampiran 10. Dokumentasi <i>Beta Testing</i> di SMP 11 Kota Bogor.....	129
Lampiran 11. Dokumentasi Bimbingan Skripsi.....	130

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Bullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang terhadap individu lain yang dianggap lemah atau tidak berdaya (Tim Medis Siloam Hospitals, 2024). Tindakan ini bertujuan untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi korban, baik secara fisik, verbal, emosional, atau melalui dunia maya (*cyberbullying*). *Bullying* dapat terjadi di berbagai lingkungan, termasuk sekolah, tempat kerja, dan lainnya.

Berdasarkan Permendikbud No. 46 Tahun 2023, tindakan *bullying* sudah termasuk ke dalam “tiga dosa besar” yang masih menjadi pekerjaan rumah bagi dunia pendidikan di Indonesia. Diperlukan implementasi kebijakan yang konkret dan penegakan aturan yang tegas agar kejadian tidak terus berulang. Selain itu, para siswa juga membutuhkan pengetahuan dan pemahaman terkait *bullying*, salah satunya melalui pembelajaran bimbingan dan konseling.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Maya, guru mata pelajaran bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor, didapatkan informasi bahwa penyampaian materi *bullying* belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini dianggap kurang efektif karena cenderung kurang menarik dan kurang interaktif, terutama bagi siswa generasi saat ini yang sudah terbiasa dengan teknologi (Meling & Wacana, 2019). Selain itu, kuesioner yang disebar kepada siswa kelas VIII di SMPN 11 Kota Bogor, menunjukkan bahwa sebanyak 53,5% siswa masih belum menyadari beberapa tindakan (seperti mencubit, menyoraki, menjauhi, dan sejenisnya) sudah termasuk dalam *bullying*. Hasil kuesioner tersebut membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang konvensional tidak sepenuhnya efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa akan *bullying*.

Untuk itu diperlukan pendekatan inovatif yang dapat mengoptimalkan pembelajaran terkait *bullying*, salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *game* edukasi berbasis visual novel (Hidayah et al., 2022). *Game* edukasi berbasis visual novel dijadikan sebagai solusi potensial karena menawarkan kombinasi narasi interaktif dan grafis menarik yang dapat melibatkan



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

siswa lebih mendalam. Dalam konteks *bullying*, visual novel dapat menyajikan situasi realistis dan pilihan yang memungkinkan siswa melihat dampak dari keputusan mereka (Novelza & Handican, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Anra et al. (2023) menunjukkan bahwa *game* visual novel dapat digunakan sebagai alat ukur tingkat *social anxiety disorder* pada remaja. Penelitian lainnya dilakukan oleh Nurindiyani et al. (2023) menghasilkan *game* visual novel bertemakan sejarah dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Penelitian lainnya dilakukan oleh Naratama et al. (2023) menghasilkan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi visual novel “Freshmen” yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengedukasi siswa SMA akan pentingnya etika dalam bermedia sosial.

Berdasarkan uraian penjelasan dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dilakukan penelitian yang berfokus pada pembuatan *game* edukasi berbasis visual novel sebagai media pembelajaran interaktif materi *bullying* di SMPN 11 Kota Bogor. *Game* yang dihasilkan memiliki genre edukasi dan visual novel. Adapun metode yang digunakan dalam mengembangkannya adalah Game Development Life Cycle (GDLC).

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pembuatan *game* edukasi berbasis visual novel sebagai media pembelajaran interaktif materi *bullying*.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah ditentukan, berikut merupakan batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dari penelitian:

- a. *Game* yang dikembangkan adalah *game* edukasi berbasis visual novel dengan penyesuaian materi mengenai *bullying*.
- b. Target audiensnya adalah siswa kelas VIII SMPN 11 Kota Bogor yang mengikuti mata pelajaran bimbingan dan konseling.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. *Game* berisi video pembelajaran animasi 2.5D berjudul “Bullying” yang dibuat oleh rekan penulis, *mini game*: pelaku, *mini game*: korban, dan *mini game*: saksi.
- d. *Software* yang digunakan dalam pembuatan *game* adalah Ren’Py versi 8.2.3.
- e. Hasil akhir penelitian berupa aplikasi dengan format .apk untuk platform *android*.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *game* edukasi berbasis visual novel sebagai media pembelajaran interaktif materi *bullying*. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Menjadikan *game* yang dikembangkan sebagai media untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terkait *bullying*.
- b. Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bimbingan dan konseling di SMPN 11 Kota Bogor.
- c. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi *bullying* yang diajarkan.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan sebagai kerangka penulisan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat gambaran mengenai topik yang menjadi fokus penelitian sehingga terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

#### b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup landasan-landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan merujuk pada sumber literatur yang dapat dipercaya, seperti buku, jurnal, maupun karya ilmiah.

#### c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan tentang metodologi yang digunakan sebagai dasar validitas dan reliabilitas penelitian. Rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan objek penelitian menjadi bagian dari bab ini.



d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian serta hasil analisis pengujian dari *game* yang dibuat.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penutup yang terdiri dari simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembuatan *game* edukasi berbasis visual novel sebagai media pembelajaran interaktif materi *bullying*, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil dari penelitian ini adalah *game* edukasi berbasis visual novel berjudul “B-Aware” untuk platform *android* yang dibuat dengan menggunakan Ren’Py versi 8.2.3. *Game* tersebut memiliki format file yang berekstensi .apk dengan ukuran sebesar 129,9 MB.
- b. Berdasarkan *alpha testing* yang dilakukan oleh tim pengembang menggunakan metode *black box* pada fungsionalitas sistem, *game* yang dihasilkan sudah sesuai dengan rancangan. Meskipun terdapat beberapa *error* selama pembuatan, penulis dapat mengatasi kendala tersebut dengan perbaikan.
- c. Berdasarkan *beta testing* oleh ahli materi, *game* "B-Aware" sudah dianggap sebagai inovasi yang efektif dan relevan dalam pembelajaran tentang *bullying*, meskipun ada beberapa aspek yang masih dapat dilengkapi, seperti aspek pencegahan *bullying*.
- d. Berdasarkan *beta testing* oleh ahli media, *game* "B-Aware" telah memenuhi standar media pembelajaran interaktif yang baik, dengan mekanika *gameplay* yang intuitif, cerita yang kuat, dan desain visual yang mendukung keterlibatan siswa. Hasil pengujian ini mengindikasikan bahwa *game* tersebut sudah efektif dalam mendukung tujuan pendidikan mengenai *bullying*.
- e. Hasil *beta testing* yang telah dilakukan oleh siswa kelas VIII di SMPN 11 Kota Bogor yang berusia 13-16 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 87,78% siswa sangat setuju *game* edukasi berbasis visual novel berjudul “B-Aware” layak dijadikan media pembelajaran interaktif materi *bullying*.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi *Bullying*”, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian kedepannya, antara lain:

- a. Menambahkan *voice* pada setiap karakter sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih nyata dan meningkatkan pemahaman emosi.
- b. Menyediakan fitur multiplayer di mana siswa bisa berkolaborasi atau berdiskusi dalam menangani skenario *bullying* yang diberikan, baik sebagai teman sekelas atau sebagai bagian dari diskusi antar kelompok.



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR PUSTAKA

- Admin SMP. (2022, July 8). Pentingnya Bimbingan dan Konseling dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. [https://ditsmp.kemdikbud.go.id/pentingnya-bimbingan-dan-konseling-dalam-  
implementasi-kurikulum-merdeka/](https://ditsmp.kemdikbud.go.id/pentingnya-bimbingan-dan-konseling-dalam-implementasi-kurikulum-merdeka/)
- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. In JACIS : Journal Automation Computer Information System (Vol. 2, Issue 1).
- Anra, H., Sastypratiwi, H., & Muslimah. (2023). Perancangan Game Visual Novel sebagai Alat Ukur Tingkat Social Anxiety Disorder Remaja. Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika, 9(1), 67–75.
- Camingue, J., Carstendottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a Visual Novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 5(CHIPLAY). <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Vol. 5).
- Destiani, D., Fatimah, S., Satria, E., & Hermawan, F. (2023). Penerapan Finite State Machine pada Alpha Utopia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Hartoto. (2020). Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79755/mod\\_resource/  
content/2/Materi%20Jenis-Jenis%20MPI.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79755/mod_resource/content/2/Materi%20Jenis-Jenis%20MPI.pdf)

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hidayah, F., Ramadhana, M. R., Mutiara, T., & Purnamasari, N. (2022). Panduan Implementasi Bimbingan dan Konseling untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.

Indah Wati, L., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATERI USAHA DAN ENERGI KELAS X. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>

Meling, M., & Wacana, K. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.

Naratama, A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Game Visual Novel “Freshmen” sebagai Media Edukasi Etika Bermedia Sosial Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(1), 32–39. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.1.32-39>

Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Systematic literature review: apakah media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar matematika? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11–22. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>

Nurindiyan, A. K., Dianta, A. F., Sa'dyah, H., & Riyadi, I. A. (2023). Implementasi Agile Scrum Pembuatan Game Visual Novel Cerita Asal Usul Kota Surabaya.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 4(4), 330–341.  
<https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.277>

Pramudia Trisnani, R., & Wardani, S. Y. (2016). PERILAKU BULLYING DI SEKOLAH. G-COUNS Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 1(1), 1–10.

Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. In Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>

Reformasi, M. P. R., Dai, R. H., & Tuloli, M. S. (2021). GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KONSEP PERTEMANA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (Vol. 1, Issue 2).

Supriyatno, Tafiati, H., Syaifuddin, M. A., Sukesi, D. A., Sumarsono, Bachtiar, G., Widiastuti, E., Widjningsih, R., Rahma, A. N., & Arlym, R. U. (2021). Stop Perundungan/Bullying Yuk! (Vol. 1). Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Tim Medis Siloam Hospitals. (2024, February 28). Bullying - Pengertian, Penyebab, dan Cara Mengatasinya. Siloam Hospitals.



### DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Alifa Salsabila Deshendra**

Lahir di Depok, 23 Mei 2002. Lulus dari SD Negeri 078 Panyabungan tahun 2014, MTsN 2 Mandailing Natal tahun 2017, dan MAN 1 Mandailing Natal tahun 2020. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatik dan Komputer, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2020.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## Lampiran 2. Kuesioner Penelitian Siswa Kelas VIII di SMPN 11 Kota Bogor

**Kuesioner Penelitian Siswa SMPN 11 Kota Bogor**

Halo Teman-Teman! 🙌

Perkenalkan kami, Alifa Salsabila Deshendra dan Roland Dwi Cahya, merupakan mahasiswa semester 8 dari Program Studi Teknik Multimedia Digital, Politeknik Negeri Jakarta. Saat ini kami sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir (skripsi) dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Bimbingan dan Konseling di SMPN 11 Kota Bogor".

Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui pandangan dan pengalaman responden yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu pembelajaran bimbingan dan konseling serta pengalaman *bullying*. Selain itu, hasil kuesioner akan dijadikan data yang relevan dan valid dalam penelitian.

Setiap informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Oleh karena itu, kami memohon bantuan dari teman-teman untuk mengisi kuesioner dengan sungguh-sungguh. Atas perhatian dan kontribusinya, kami ucapkan terima kasih! 🙏

Apabila ada pertanyaan atau kendala yang dialami, silahkan menghubungi salah satu nomor berikut 📞  
Alifa (081397468502)  
Roland (082376796149)

**Nama Lengkap**  
43 responses

- Reina Bunga Maylia
- Audrey Chandra Gayatri
- James David Fritsz Lintang
- sarah mardiana
- siti Fatimah azzahra
- Ryo Marcell aguztian
- Nadia Almaira Maulana
- AQILLA ADELLIVIA PUTRI MAULANA
- ayu putri anfisa

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



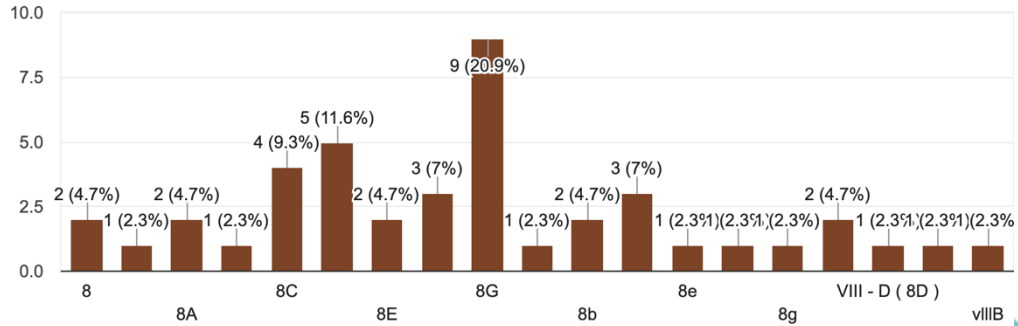


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

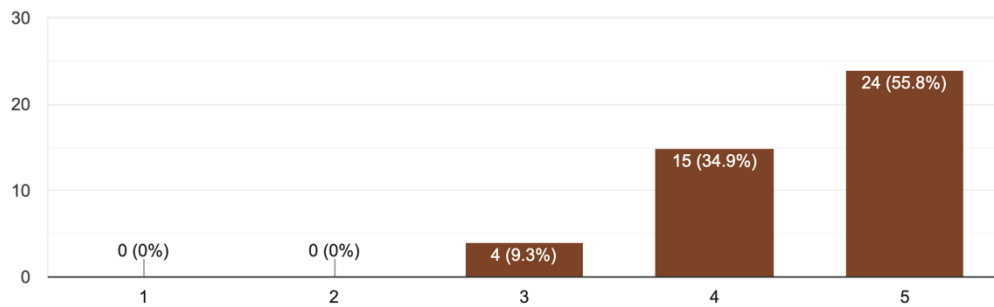
Kelas

43 responses



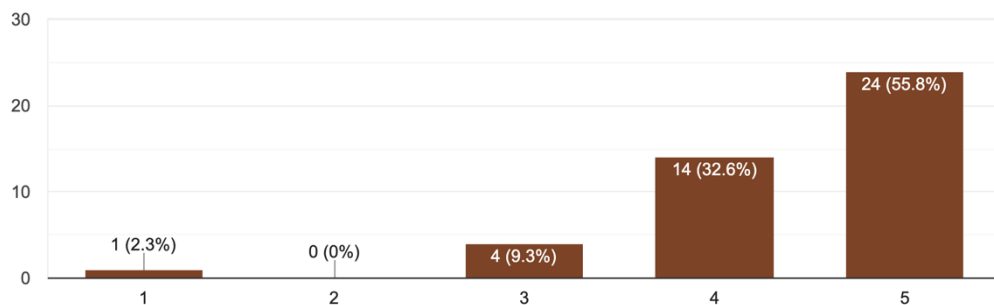
Menurutmu, seberapa penting pembelajaran bimbingan dan konseling diadakan di sekolah?

43 responses



Menurutmu, seberapa bermanfaat materi bimbingan dan konseling bagi perkembangan dan kontrol diri?

43 responses

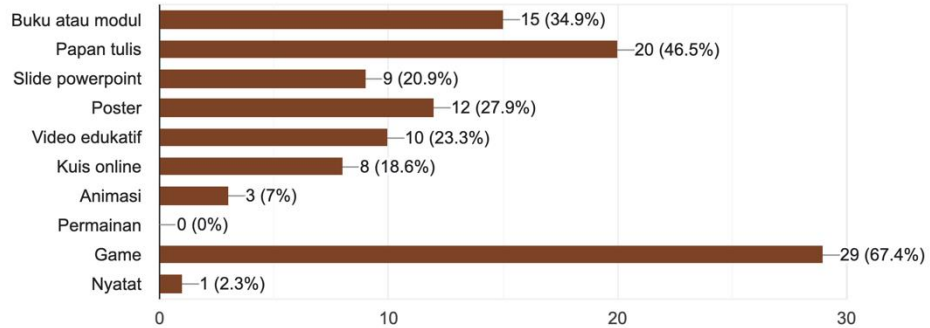


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

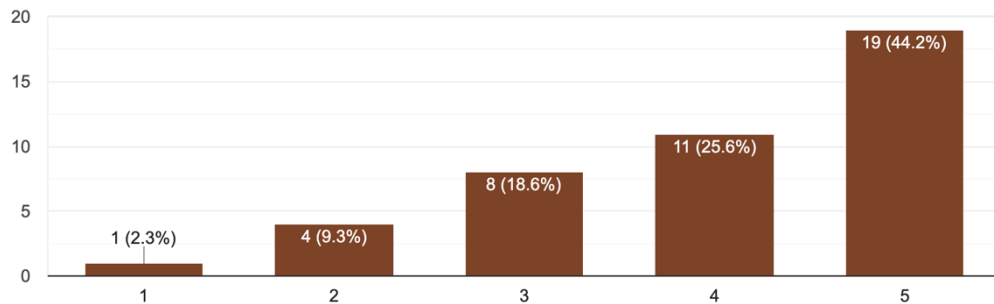
Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan oleh guru bimbingan dan konseling di kelas?

43 responses



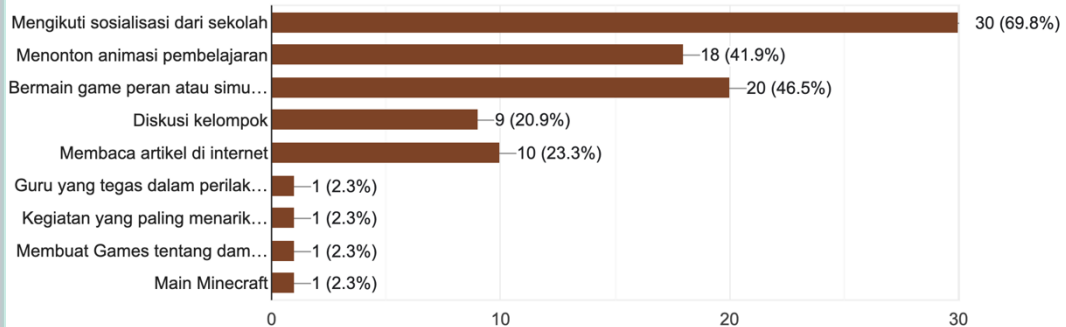
Menurutmu, seberapa berpengaruh pembelajaran terkait bullying yang diberikan sekolah dapat mencegah terjadinya bullying?

43 responses



Dari beberapa kegiatan berikut, mana yang menurut kamu lebih menarik untuk dilakukan sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman terkait bullying?

43 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

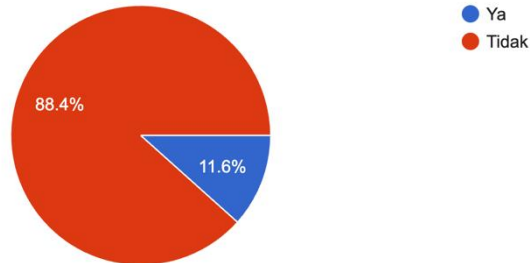
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

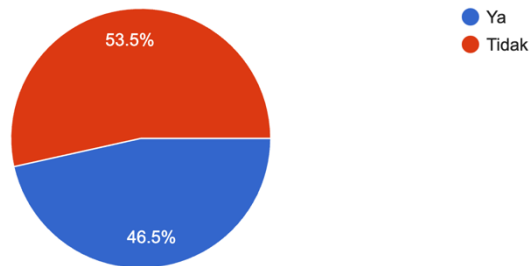
Apakah kamu pernah melakukan tindakan bullying?

43 responses



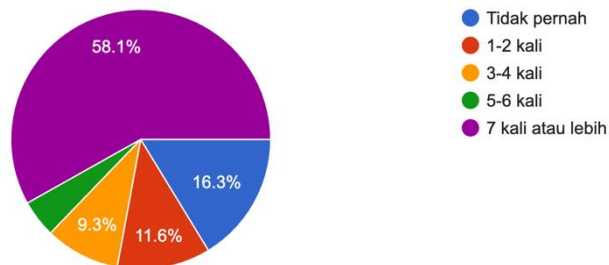
Apakah kamu pernah mengalami tindakan bullying?

43 responses



Aku pernah dipanggil dengan sebutan yang tidak aku senangi (nama orangtua atau nama plesetan)

43 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

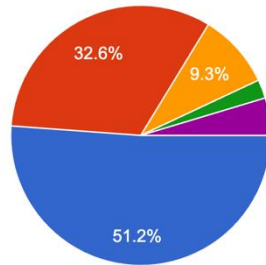
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

Aku pernah dijauhi atau dikucilkan

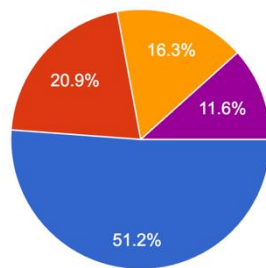
43 responses



- Tidak pernah
- 1-2 kali
- 3-4 kali
- 5-6 kali
- 7 kali atau lebih

Aku pernah dicubit atau didorong tanpa alasan yang jelas

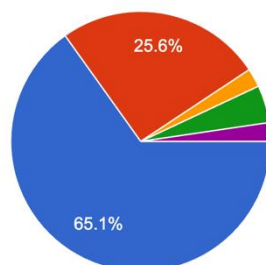
43 responses



- Tidak pernah
- 1-2 kali
- 3-4 kali
- 5-6 kali
- 7 kali atau lebih

Aku pernah dikirim komentar jahat di media sosial

43 responses



- Tidak pernah
- 1-2 kali
- 3-4 kali
- 5-6 kali
- 7 kali atau lebih



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Transkrip Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling

Partisipan : Ibu Maya (Narasumber)  
Alifa Salsabila Deshendra (Peneliti 1)  
Roland Dwi Cahya (Peneliti 2)

Lokasi : SMPN 11 Kota Bogor

Peneliti 1 : Sebelumnya perkenalkan bu kami mahasiswa dari Politeknik Negeri Jakarta, nama saya Alifa Salsabila Deshendra.

Peneliti 2 : Perkenalkan bu nama saya Roland Dwi Cahya.  
Jadi pada kesempatan ini kami ingin melakukan wawancara dengan ibu terkait dengan penelitian kami bu. Nah kita untuk skripsinya itu membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis *game* dan animasi

Peneliti 1 : 2.5D pada mata pelajaran bimbingan dan konseling. Berdasarkan diskusi dengan dosen pembimbing dan mencari referensi materi bimbingan konseling pada jurnal, kami menemukan masalah yang sering terjadi lingkungan sekolah adalah tindakan *bullying*.  
Pada penelitian ini saya membuat *game* dan rekan saya

Peneliti 1 : membuat animasi 2.5D bu.

Narasumber : Oh *game* dan animasi

Peneliti 1 : Iya bu

Narasumber : Oke  
Jadi di dalam *game*-nya berisi materi pelajaran dalam bentuk media animasi 2.5D. Sebelumnya kami sudah menyebarkan kuesioner terkait pengalaman dan pengetahuan siswa terhadap tindakan *bullying*. Mungkin untuk pertanyaan pertama, kenapa sih sekolah itu harus ada mata pelajaran bimbingan dan konseling bu?

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

- Narasumber : Bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. Layanan ini mencakup pemahaman diri, pencegahan masalah, pengentasan kesulitan, serta pemeliharaan dan pengembangan potensi siswa. Dengan bimbingan dan konseling, siswa dapat mengenali dan memahami diri mereka sendiri serta lingkungan sekitar, mencegah potensi masalah yang dapat menghambat perkembangan, mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi, dan memelihara serta mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat berkembang secara optimal.
- Peneliti 2 : Ooh gitu ya bu, terus kalau bimbingan konseling itu sejak kapan ya bu dijadikan mata pelajaran?  
Kalau yang saya tau sih pernah dengar ya, bahwa BK itu memang tidak ada jam pelajaran. Cuma, bagaimana kita mau mengenal anak kalau kita aja jarang berinteraksi, tatap muka, dengan mereka, begitu. Jadi tujuan dijadikan mapel dan ada jam itu, tidak lain tidak bukan, supaya kita mengenal anak, karakter anak seperti apa, begitu. Jadi memudahkan kita aja sih misalkan suatu
- Narasumber : waktu dihadapkan oleh permasalahan si anak itu, kan kalau kita benar-benar nol banget, siapa anak ini, dari segi kemampuan sosialisasi sulit begitu, kurang, oh dia introvert dia tidak suka bergaul, oh dia orangnya agresif begitu kan, anaknya kinestetik tidak bisa diam. Seperti oh si ini nih di kelas itu rusuh, begini, begini, ya orang dia belajarnya kinestetik, tidak akan bisa disuruh diam berjam-jam diam begitu kan, tidak akan kuat.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Peneliti 1 : Agar kalau ada masalah bisa ‘ah kenapa ini’ tidak begitu-  
begitu banget ya bu.

Narasumber : Ada ini, kita punya penilaian lebih awal begitulah sama si  
anak.

Peneliti 1 : Berarti materi bimbingan konseling yang ibu ajarkan  
sudah sesuai kurikulum ya bu.

Narasumber : Kurikulum? lebih ke RPL sih kita nyebutnya. Jadi setiap  
tahun ajaran baru kita menyebarkan angket yang  
berisikan materi materi yang dibutuhkan peserta didik,  
nantinya dari situ lah kita tau materi apa yang paling  
dibutuhkan oleh peserta didik.

Peneliti 1 : Berarti salah satunya tindakan *bullying* ini ya bu.

Narasumber : Iya, sekarang ini angka *bullying*nya meningkat.

Peneliti 1 : Iya bu, berdasarkan yang kita baca dari tahun lalu tuh  
2023 di SMP 50% tuh terjadi di SMP.

Narasumber : Seperti meledek dan memanggil dengan sebutan yang  
tidak baik itu dapat membuat perasaan seseorang terluka.  
Apalagi anak jaman sekarang gampang baper.

Peneliti 1 : Iya iya bu betul.

Peneliti 2 : Terus kalau di kelas itu bu, memakai metode  
pembelajarannya apa?

Narasumber : Untuk metode pembelajarannya menyesuaikan dengan  
gaya belajar anak, kebutuhan anak, kemampuan anak, dan  
mungkin dia berprestasi di bidang apa. Jadi kita tidak bisa  
memaksa anak untuk jago matematika ketika dia jagonya  
di bidang Bahasa Indonesia.

Peneliti 1 : Kalau ibu biasanya ibu pakai apa bu?

Narasumber : Saya *game* sederhana dan konseling kelompok. Tapi lebih  
ke *game* sih kalau saya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

- Peneliti 1 : Di sini juga yang kalau kuesioner yang kita sebar ada yang jawab *game*, terus papan tulis, buku, atau modul juga, lumayan banyak. Kalau *game*-nya itu sendiri *game* bagaimana itu bu? Quizizz begitu kah bu?
- Narasumber : Tidak, biasanya saya ada beli, jadi memang ada disediakan. Ada juga dari buku, ada saya buat sendiri.
- Peneliti 1 : Oh, berarti lebih ke *game* yang ada bahannya begitu ya bu, bukan yang software atau aplikasi begitu. Atau pernah juga misalnya yang lewat quizizz begitu?
- Narasumber : Iya, *game* dalam bentuk aplikasi sih belum pernah.
- Peneliti 2 : Menurut ibu apakah media pembelajaran sudah efektif digunakan dalam proses belajar pada peserta didik?
- Narasumber : Dengan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dikelas dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap apa yang kita ajarkan. Ini cukup efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.
- Peneliti 2 : Oke baik bu, berarti metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dikatakan lebih efektif dari metode ceramah ya bu.
- Narasumber : Iya, memang metode ceramah itu sekarang paling tidak efektif soalnya.
- Peneliti 2 : Berdasarkan kuesioner yang disebarkan kepada siswa dan mendengarkan ibu sepertinya di sini yang menjadi permasalahannya itu lebih ke bagaimana sih penerapan materinya yang dipelajari dalam kehidupan siswa.
- Narasumber : Iya betul





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Untuk *game* yang akan kita buat diharapkan dapat mempengaruhi tingkah laku siswa menjadi lebih baik.
- Peneliti 1 : Jadi setelah kami pelajari kami menemukan *game* yang cocok diaplikasikan untuk materi *bullying* ini yaitu *game* visual novel.
- Narasumber : Seperti apa itu?  
*Game* visual novel nantinya menerapkan role-playing bu, jadi nanti siswa dapat memilih ingin berperan menjadi pelaku, korban, atau saksi *bullying*. Nanti siswanya juga dapat memilih tindakan apa saja yang dapat dilakukan sesuai dengan keinginan siswa, nanti setiap keputusan atau pilihan dari siswa akan menentukan *ending*-nya.
- Peneliti 1 : Seperti membayangkan kita berperan jadi seseorang
- Narasumber : tokoh dan hal apa yang akan kita lakukan ketika menjadi tokoh tersebut ya?
- Peneliti 1 : Nah iya bu
- Narasumber : Bagus sih bagus. Itu juga suka dilakukan di kelas
- Peneliti 1 : Oh, seperti per kelompok begitu ya bu?
- Narasumber : Iya, karena kalau BK per kelompok sih, jarang individu.  
Iya, nah kalau yang jurnal sebelumnya dia lebih ke mengukur tingkat *social anxiety disorder* remaja. Jadi ceritanya si pemainnya berperan sebagai ojek online begitu, terus nanti penumpangnya cerita. Terus nanti kita bisa milih nanggapinnya bagaimana, terus ada hasil akhirnya itu seperti oh kamu si penumpang ini *social anxiety* segini, segini, nah kalau menurut ibu sendiri buat *game* kita itu perlu ada di akhir seperti ‘oh kamu sudah mengerti’ atau ‘oh kamu masih kurang mengerti materinya, belajar lagi ya’ di akhirannya atau bagaimana?
- Peneliti 1 :



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

- Narasumber : Yang perlu jadi catatan adalah minat bacanya. Lalu, itu berarti jadi setelah *game* mengeluarkan diagnosa dari si anak itu kan berarti?
- Peneliti 1 : Iya begitu bu  
Atau tidak, kalau pun mau, begini aja, kalimatnya diganti dengan yang positif. Seperti, mungkin ‘yuk lebih banyak membantu’. Seperti ‘jangan buang sampah sembarangan’ orang akan nangkapnya buang sampah sembarangan, begitu. Ada beberapa orang yang seperti itu kan. ‘Jangan berisik’ orang nangkapnya berisik, begitu kan. Kan, jadi diubah jadi seperti ‘buang sampah pada tempatnya’, begitu kan. Jadi positif, itu sih kalau mau.
- Narasumber : Pahami bu.  
Kalau dari saya animasi lebih ke ini sih bu, lebih ke alur materinya. Sebelumnya kan saya sudah bikin storyline untuk materinya bu, jadi untuk awalnya menjelaskan tentang kisah seseorang siswa baru, perkenalan diri dikelas. Nah setelah itu baru ada kasusnya. Kasus atau konfliknya, setelah konflik, baru nanti ada penjelasan dari guru. Nah ketika penjelasan dari guru ini baru masuk ke materi guru ini apa saja nanti yang akan disampaikan.
- Peneliti 1 : Nah untuk materi yang akan disampaikan itu di sini, yang saya pakai yang 4 yaitu *bullying* fisik, verbal, sosial, dan *cyberbullying*. Pertama penjelasan tentang *bullying*, setelah itu baru masuk ke yang *bullying* verbal, setelah itu masuk ke *bullying* sosial, *cyberbullying*, sama yang fisik. Nah nanti alur dari *storyline* ini akan dikemas dalam bentuk animasi begitu. Nah yang jadi pertanyaan itu, kira-kira untuk materinya kira-kira dari ibu ada masukan tidak?
- Peneliti 2 :



(Lanjutan)

- Narasumber : Kalau mau, ditambahin bagaimana menyikapi tindakan *bullying*, penyebab seseorang menjadi pelaku *bullying*, Saksi *bullying*, dampak *bullying* pada korban dan pada saksi *bullying*.
- Peneliti 2 : Oke baik bu. Saya juga pernah baca, misalnya saya sebagai saksi, saya melihat satu perilaku *bullying*, cuma di situ sebagai saksi saya mungkin bisa merasa takut atau bagaimana, bisa jadi takut melapor, misalnya kalau dilaporkan nanti dibully balik, jadi korban berikutnya
- Narasumber : Iya, betul makanya kita harus berusaha bagaimana membuang pemikiran seperti itu.
- Peneliti 2 : Baik bu
- Peneliti 2 : Kurang lebih nanti animasinya seperti itu bu, nanti tinggal tambahin masukan materi dari ibu tadi.
- Narasumber : Iya, terus juga, kasih tau apa yang harus dilakukan sama si pelaku, korban, maupun saksi yang ada di situ, begitu saja sih tidak usah yang terlalu panjang-panjang intinya saja. Karena mereka itu lebih suka singkat, padat, jelas.
- Peneliti 2 : Baik bu
- Narasumber : Berarti ini *gamenya* di-*download* ya?
- Peneliti 1 : Iya bu, tapi diusahakan ukurannya tidak yang besar-besar sih bu.
- Narasumber : Ya, di sini tidak semua dari ekonomi menengah ke atas, banyak juga yang menengah ke bawah, karena kan zonasi ya. Jadi harus dipikirkan bagaimana tentang memori *support* semua handphone, begitu juga dengan kuota.
- Peneliti 2 : Dari kita itu saja bu, terima kasih banyak bu.
- Narasumber : Sama-sama

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling

### Dokumentasi Wawancara



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



### CONTACT

- +62 85718145181
- indahsm0609@mail.com
- Depok City, West Java

### SOFT SKILLS

- ▶ Communication Involvement
- ▶ Classroom Management
- ▶ Design Thinking
- ▶ Experiential learning
- ▶ Curriculum Development
- ▶ Project Development

### TECHNICAL SKILLS

- ▶ UI/UX Design
- ▶ 3D Modelling
- ▶ 2D / 3D Animation
- ▶ Video Editing
- ▶ Audio Editing
- ▶ Motion Graphic
- ▶ VR / AR / Mixed Reality

### PROJECTS

- ▶ Jet Fighter 3D Asset for Mobile Phone Game.
- ▶ Eksterior and Interior PGN Building.
- ▶ Augmented Reality mobile learning for high school student.
- ▶ Virtual Reality chemistry laboratory and practicum for high school student in Jakarta.

### LANGUAGE

- Indonesia
- English

## Lampiran 5. Resume Ahli Media

# INDAH SARI MUKARRAMAH

## DIGITAL MEDIA EXPERT & LECTURER

### ABOUT ME

Dedicated and dependable lecturer with 5 years of experience delivering educational assistance and instruction to various levels of learners and various courses in the multimedia digital technology department of Jakarta State Polytechnic. Committed to providing students with necessary tools to achieve academic goals and to prepare them for personal and professional success in today's world. Adept in creating powerful curriculum in the fields of Digital Media, Visual Communication, and 2D/3D Design. A committed faculty member, passionate about working to further enhance the educational offerings of an institution.

### WORK EXPERIENCE

#### ▶ 3D Designer

*Polargate Studio* April '15 - Present  
Work on a project (part time) by building several 3D-based design element based on project requirements from several clients such as PT. PGN and several 3D game developments in Indonesia.

#### ▶ Lecturer

*Jakarta State Polytechnic* Feb '18 - Present  
Proficient in most multimedia and digital media knowledge both theoretically and practically. Created powerful and compelling curricula for my Multimedia and Digital Media students. Promoted an open and interactive classroom environment for enhanced learning.

#### ▶ Training Instructor

*State University of Jakarta* Jan '23 - Present  
Provide knowledge, expertise and skills to selected participants for the basic 3D Modelling and animation, Augmented Reality and Virtual Reality training scheme with the aim of producing human resources who are ready to face the professional industry with the provision of official national standard certificates.

### EDUCATION

#### ▶ BACHELOR'S DEGREE

*Asia e-University (Kuala Lumpur)* Sept '11 - Sept'15  
Bachelor of Information Communication and Technology (Multimedia Engineering Study Program), (CGPA : 3.50)

#### ▶ MASTER'S DEGREE

*Institute of Technology Bandung* Sept '18 - Jan '20  
Magister of Electro and Informatics Department, Digital Media and Game Technology Concentration, Institute of Technology Bandung (CGPA = 3.42).



Lampiran 6. Daftar Pertanyaan *Beta Testing* oleh Ahli Media

No	Pertanyaan
1	Apakah mekanika <i>game</i> , termasuk <i>mini game</i> dirasa intuitif dan mudah dipahami?
2	Bagaimana keseimbangan antara pilihan yang diberikan dalam <i>mini game</i> dengan konsekuensi yang dihadapi oleh pemain?
3	Apakah alur cerita dan pilihan dalam <i>mini game</i> memberikan dampak yang jelas terhadap hasil akhir permainan?
4	Bagaimana penilaian terhadap interaksi antara pemain dan karakter dalam <i>game</i> ? Apakah terasa alami dan realistis?
5	Apakah ada fitur <i>gameplay</i> yang dirasa membingungkan atau kurang jelas fungsinya?
6	Apakah <i>game</i> ini efektif dalam menyampaikan pesan moral terkait <i>bullying</i> , baik dari perspektif pelaku, korban, maupun saksi?
7	Apakah narasi dan dialog yang disajikan sesuai dengan tujuan edukasi dan dapat dipahami oleh target audiens (siswa sekolah menengah)?
8	Bagaimana penilaian terhadap kualitas visual dan audio dalam <i>game</i> , termasuk animasi dan desain karakter?
9	Apakah penggunaan visual novel sebagai format penyampaian materi <i>bullying</i> sudah tepat dan efektif?
10	Bagaimana pengalaman keseluruhan bermain <i>game</i> ini dari sudut pandang pengguna? Apakah ada momen tertentu yang dirasa kurang menyenangkan atau memerlukan perbaikan?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 7. Daftar Pertanyaan *Beta Testing* oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan
1	Apakah cerita dan skenario yang disajikan mencerminkan kondisi nyata yang mungkin dihadapi siswa di kehidupan sehari-hari?
2	Apakah pilihan-pilihan dalam setiap <i>mini game</i> sudah dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan mereka ketika menjadi pelaku, korban, atau saksi <i>bullying</i> ?
3	Apakah karakter seperti Saka, Hamka, Dara, dan lainnya terasa nyata dan dapat membantu siswa memahami peran yang berbeda dalam dinamika <i>bullying</i> ?
4	Apakah <i>game</i> ini memberikan pemahaman yang jelas tentang cara yang tepat untuk mengatasi atau mencegah <i>bullying</i> di sekolah baik sebagai pelaku, korban, atau saksi?
5	Apakah <i>game</i> ini selaras dengan pendekatan dan tujuan pendidikan pada bimbingan dan konseling?
6	Apakah elemen visual, audio, alur cerita, dan pilihan interaktif dalam <i>game</i> mampu membuat siswa terlibat aktif dan tertarik pada materi?
7	Apakah <i>game</i> ini dapat memfasilitasi diskusi dan refleksi yang mendalam di kelas mengenai topik <i>bullying</i> ?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 8. Daftar Pernyataan *Beta Testing* oleh Pengguna

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	<i>Game</i> yang disajikan menarik				
2	<i>Game</i> yang disajikan mudah dimainkan				
3	<i>Game</i> dapat dimainkan dengan lancar dan mulus				
4	Panduan <i>game</i> yang dijelaskan mudah dimengerti				
5	Jenis <i>game</i> yang disajikan belum pernah dimainkan sebelumnya				
6	Alur cerita dari setiap <i>mini game</i> mudah dipahami				
7	Setiap keputusan yang dipilih selama bermain terasa penting dan mempengaruhi cerita				
8	Penyajian materi melalui <i>game</i> dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman terkait <i>bullying</i>				
9	Penyajian materi melalui <i>game</i> lebih menarik dibandingkan hanya lewat buku atau metode ceramah				
10	<i>Game</i> yang disajikan dapat meningkatkan minat untuk mengikuti pembelajaran bimbingan dan konseling di kelas				

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 9. Hasil *Beta Testing* oleh Pengguna

### Nama Lengkap

62 responses

Mochamad arezky hilmy

Kinza Aliandra

Zulian Zasoday Putra Rabbani

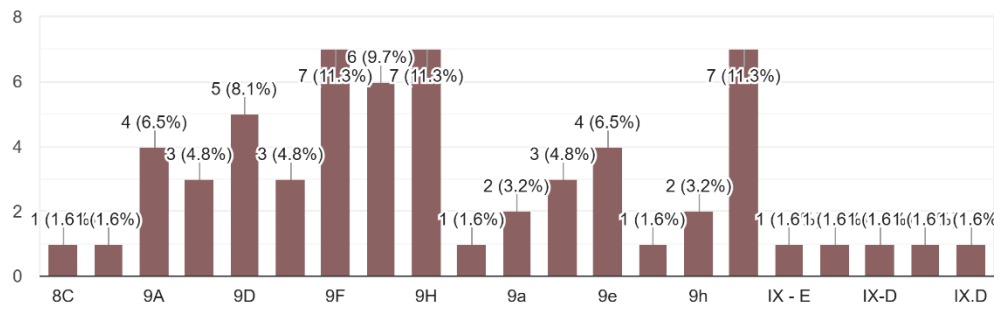
Muhammad Farid Aziz

Salsabilla Nur Rahma

Muhamad rizki khandiaz

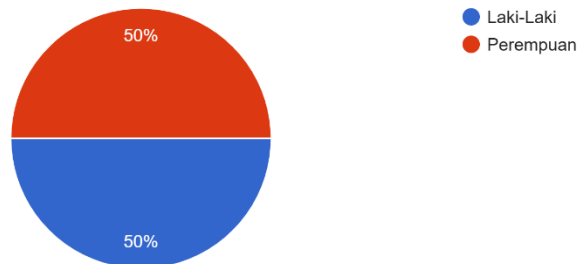
### Kelas

62 responses



### Jenis Kelamin

62 responses



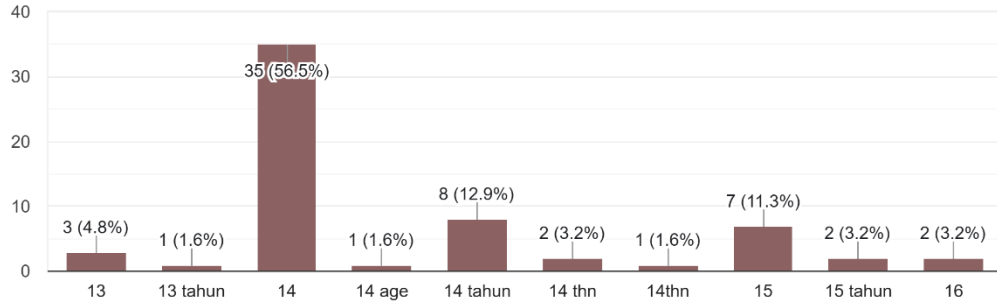


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

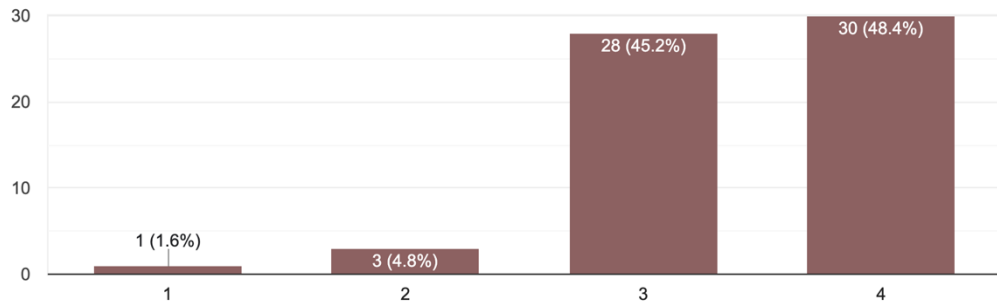
Usia

62 responses



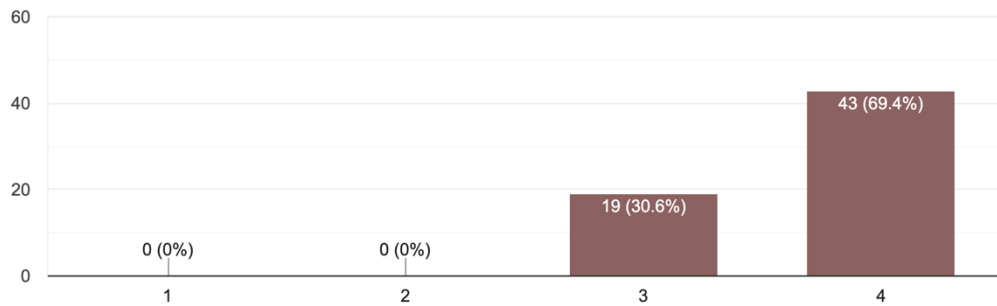
Game yang disajikan menarik

62 responses



Game yang disajikan mudah dimainkan

62 responses

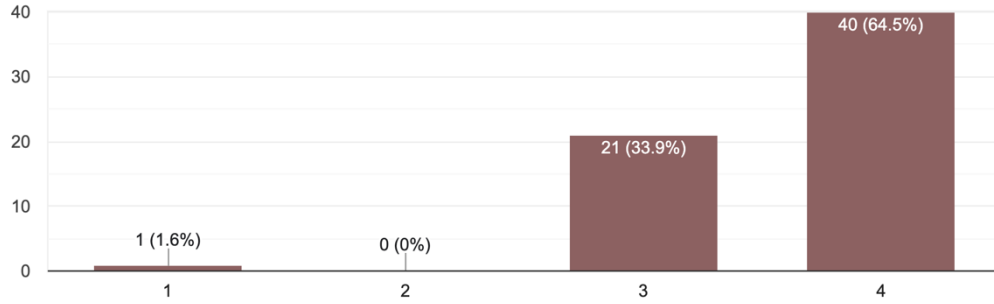


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

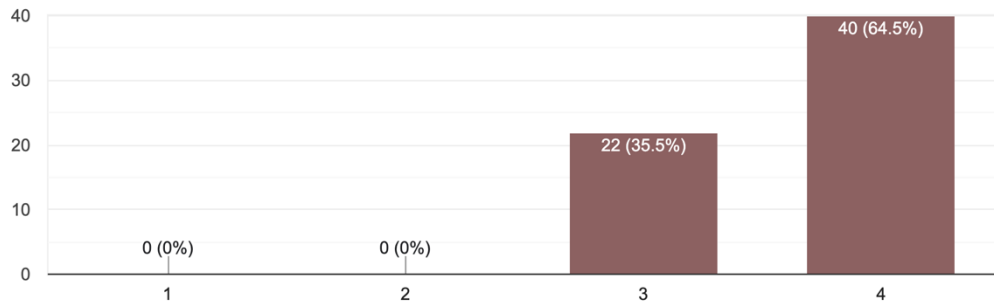
Game dapat dimainkan dengan lancar dan mulus

62 responses



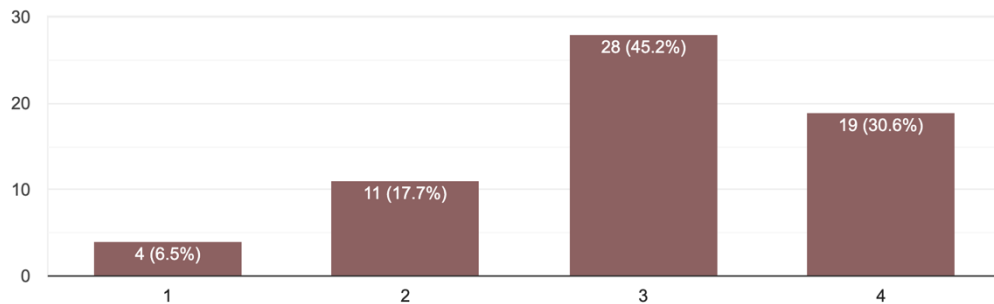
Panduan game yang dijelaskan mudah dimengerti

62 responses



Jenis game yang disajikan belum pernah dimainkan sebelumnya

62 responses



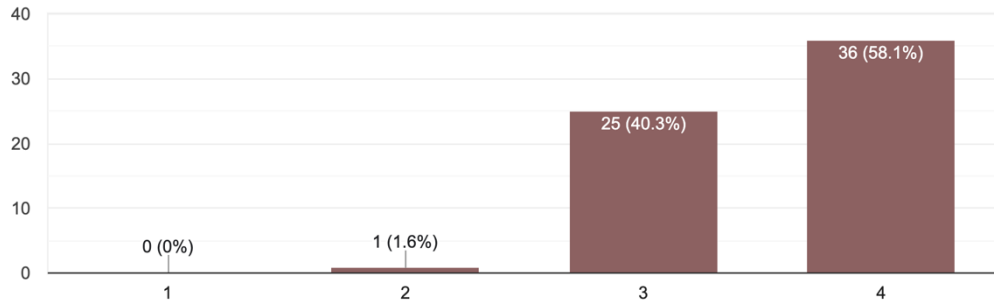
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

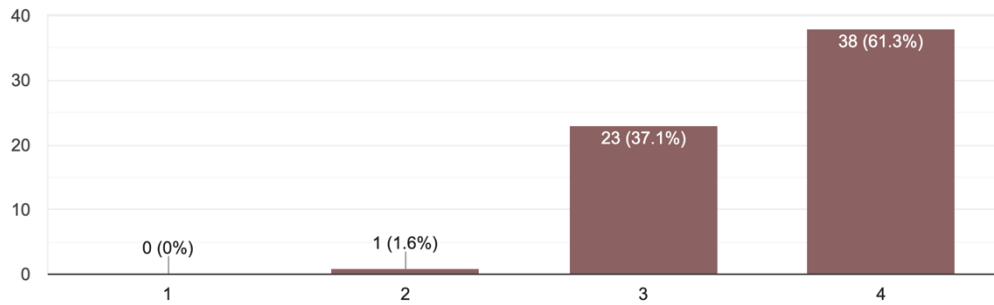
Alur cerita game mudah dipahami

62 responses



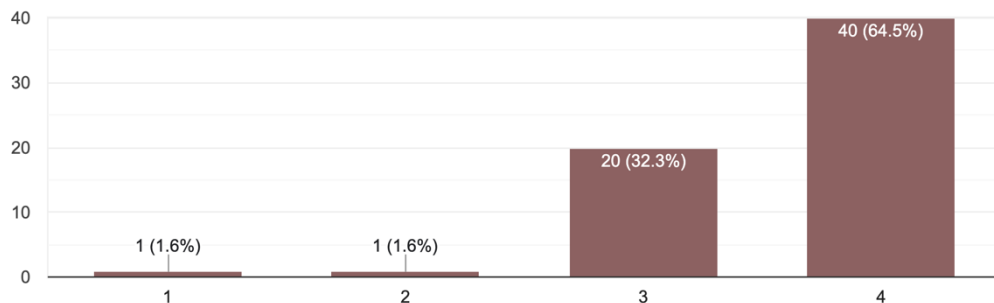
Pilihan yang saya buat dalam game ini terasa penting dan mempengaruhi cerita

62 responses



Penyajian materi lewat game dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman terkait bullying

62 responses





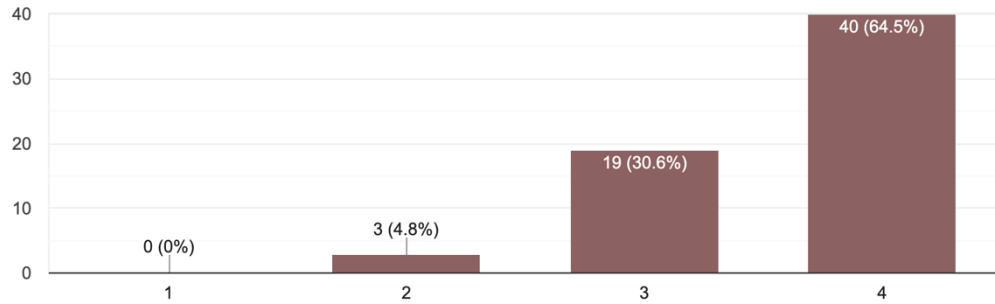
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Lanjutan)

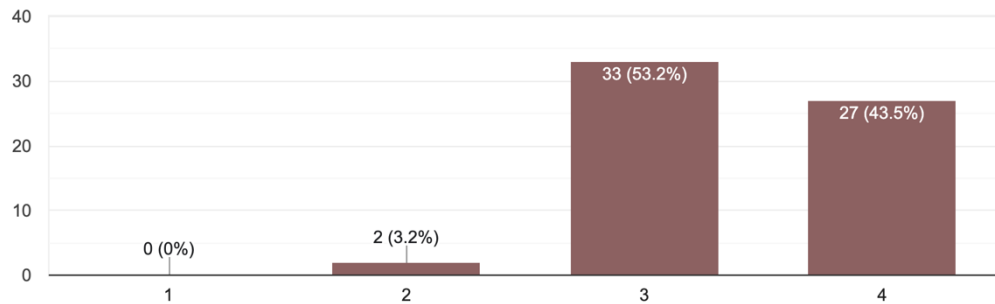
Penyajian materi lewat game lebih menarik dibandingkan hanya lewat buku atau metode ceramah

62 responses



Game yang disajikan dapat meningkatkan minat saya untuk mengikuti pembelajaran Bimbingan dan Konseling di kelas

62 responses



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 10. Dokumentasi *Beta Testing* di SMPN 11 Kota Bogor

Dokumentasi *Beta Testing* di SMPN 11 Kota Bogor



### Dokumentasi Bimbingan Skripsi



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta