

**PENGEMBANGAN GAME UNTUK KASUS VERBAL BULLYING DI
KALANGAN REMAJA SEKOLAH**

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

**ISTI HAR BAH I FAJAR
09010620003**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2024**

LEMBAR KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Istihar Bahi Fajar

NIM : 09010620003

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2020

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penelitian skripsi saya yang berjudul **"PENGEMBANGAN GAME UNTUK KASUS VERBAL BULLYING DI KALANGAN REMAJA SEKOLAH"**, apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Dengan pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 26 Juni 2024

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'METERAN TEMPEL' and a serial number 'EE03AUX365519193'. To the left of the stamp is a vertical stamp with the number '0901' and some illegible text.

Istihar Bahi Fajar
NIM. 09010620003

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : ISTIHAR BAHU FAJAR

NIM : 09010620003

Judul : PENGEMBANGAN GAME UNTUK KASUS VERBAL BULLYING DI
KALANGAN REMAJA SEKOLAH

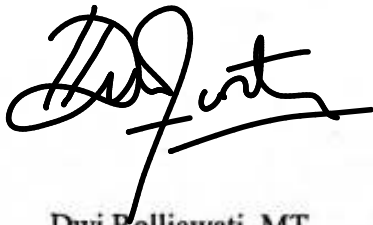
Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 5 Juni 2024

Menyetujui

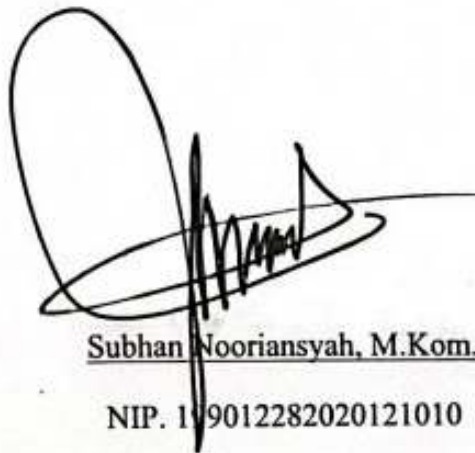
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dwi Rolliawati, MT

NIP. 197909272014032001



Subhan Nooriansyah, M.Kom.

NIP. 199012282020121010

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Istihar Bahi Fajar telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 13 Juni 2024.

Mengesahkan,

Dosen Penguji 1



Muhammad Andik Izzuddin, MT
NIP. 198403072014031001

Dosen Penguji 2



Dr. Achmad Teguh Wibowo, MT., MTCNA
NIP. 198810262014031003

Dosen Penguji 3



Dwi Rollyawati, MT
NIP. 197909272014032001

Dosen Penguji 4



Subhan Nooriansyah, M.Kom.
NIP. 199012282020121010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Sunan Ampel Surabaya



Drs. Saepul Hamdani, M.Pd
NIP. 196507312000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Istihar Bahi Fajar
NIM : 09010620003
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Sistem Informasi
E-mail address : istiharfa02@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN GAME UNTUK KASUS VERBAL BULLYING DI KALANGAN

REMAJA SEKOLAH

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2024

Penulis



(Istihar Bahi Fajar)

ABSTRAK

PENGEMBANGAN GAME UNTUK KASUS VERBAL BULLYING DI KALANGAN REMAJA SEKOLAH

**Oleh:
Istihar Bahi Fajar**

Verbal bullying atau yang dikenal sebagai penghinaan verbal, telah menjadi fenomena global yang signifikan. Ini didefinisikan sebagai tindakan penghinaan yang disengaja melalui ucapan yang menargetkan individu dengan kekuatan fisik atau psikologis. Menurut Radio Republik Indonesia bahwa 41% siswa di kalangan remaja sekolah Indonesia mengalami perundungan, ini membuat Indonesia menjadi negara dengan peringkat bullying terbanyak nomor 5. Penggunaan game menggunakan skenario game dengan model ADDIE digunakan untuk edukasi pada siswa dan siswi di kalangan remaja, diawali dengan model Analisis dengan wawancara atau observasi, dilanjutkan dengan skenario game desain, lalu dengan masuk ke tahap development sebagai pengembangan aplikasi, sehingga setelah dilakukan itu maka masuk ke tahap implementasi, dan skenario terakhir yaitu evaluasi dengan menggunakan uji fungsionalitas (Blackbox Testing). Semakin banyak kasus verbal bullying di kalangan remaja, maka hal ini menjadi trigger dalam penelitian ini. Sehingga pengembangan game untuk kasus verbal bullying menjadi hal yang penting sebagai edukasi bagi kalangan remaja sekolah. Sistem dilakukan dengan mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan Usability remaja sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk membuat simulasi dan pemahaman kasus verbal bullying di kalangan remaja sekolah melalui pengembangan sistem game dan kemudian pengujian keefektifan game dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Sistem game dilakukan dengan mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan remaja sekolah dalam proses pembelajaran. Dengan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dapat membantu proses hingga selesai melalui 5 tahapan yang ada. Hasil implementasi tersebut dilakukan pengujian dengan menggunakan metode SUS untuk mengukur usability dan fungsionalitasnya. Rata-rata skor pengujian dengan menggunakan metode SUS mencapai 83,75. Skor tersebut menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa sistem ini memiliki kegunaan yang baik dan cukup memadai dalam mendukung pengalaman bermain mereka. Persebaran skor ini memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana sistem tersebut diterima oleh para pengguna dan menunjukkan bahwa sistem ini secara keseluruhan memiliki tingkat kegunaan yang tinggi. Sehingga kesimpulan bahwa game yang dibuat untuk kasus verbal bullying berhasil dibuat.

Kata Kunci : Game, Verbal Bullying, ADDIE, System Usability Scale, Usability, Fungsionalitas

ABSTRACT

GAME DEVELOPMENT FOR VERBAL BULLYING AMONG SCHOOL ADOLESCENTS

By:

Istihar Bahi Fajar

Verbal bullying, also known as verbal humiliation, has become a significant global phenomenon. It is defined as a deliberate act of humiliation through speech that targets individuals with physical or psychological power. according to Radio Republik Indonesia that 41% of students among Indonesian school teenagers experience bullying, this makes Indonesia the country with the 5th most bullying ranking. The use of games using game scenarios with the ADDIE model is used for education in students and schoolgirls among adolescents, starting with the Analysis model with interviews or observations, continuing with the design game scenario, then by entering the development stage as application development, so that after that is done, it enters the implementation stage, and the last scenario is evaluation using functionality testing (Blackbox Testing). The more cases of verbal bullying among teenagers, then this becomes a trigger in this research. So that the development of games for verbal bullying cases is important as education for school adolescents. The system is carried out by integrating game elements to increase the Usability of school adolescents. This study aims to simulate and understand cases of verbal bullying among school adolescents through the development of game systems and then testing the effectiveness of the game using the System Usability Scale (SUS) method. The game system is carried out by integrating game elements to increase the motivation and involvement of school adolescents in the learning process. With the system developed using the ADDIE model can help the process to completion through 5 stages. The results of the implementation were tested using the SUS method to measure usability and functionality. The average test score using the SUS method reached 83.75. This score indicates that the majority of users feel that the system has good usability and is sufficient in supporting their gaming experience. The distribution of these scores gives a clear picture of how the system was received by the users and shows that the system as a whole has a high level of usability. Hence the conclusion that the game created for verbal bullying was successful.

Keywords: Game, Verbal Bullying, ADDIE, System Usability Scale, Fungsionalty, Usability

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	3
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	7
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Verbal Bullying	11
2.2.2 Game	12
2.2.3 Sistem Permainan.....	14
2.2.4 Unreal Engine	15
2.2.5 Kode Blueprint.....	16

2.2.6.	ADDIE	17
2.2.7.	Black Box Testing.....	19
2.2.8.	C4 Model	21
2.2.9.	System Usability Scale	21
2.3	Integrasi Keilmuan	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Desain Penelitian.....	25
3.1.1	Perumusan Masalah	25
3.1.2	Studi Literatur	25
3.1.3	Pengembangan Aplikasi.....	26
3.1.4	Evaluasi Hasil	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Analysis (Analisis).....	35
4.2	Hasil Design (Desain)	38
4.3	Hasil Development (Perancangan).....	42
4.4	Hasil Implementation (Implementasi).....	47
4.5	Hasil Evaluation (Evaluasi).....	54
4.6	Hasil Evaluasi SUS	55
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN.....		65

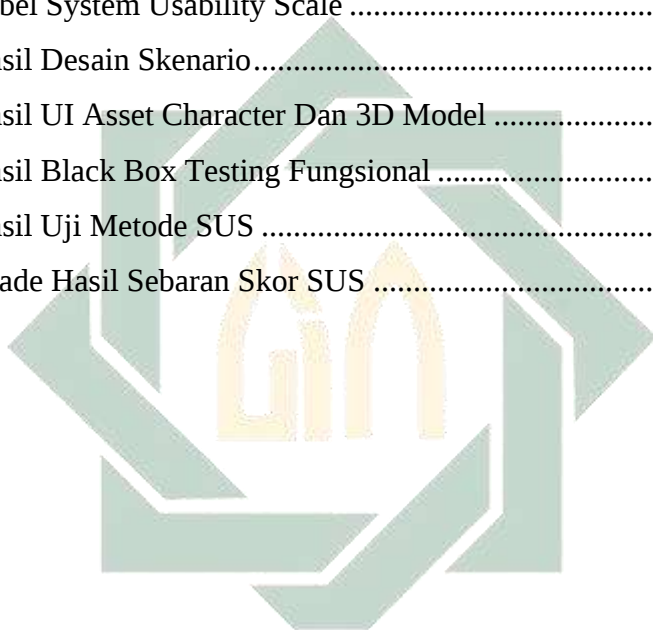
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ADDIE	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	25
Gambar 4. 1 UML Context Diagram	37
Gambar 4. 2 Gambar Flow Blueprint	40
Gambar 4. 4 Component Diagram Desain interface (No code)	41
Gambar 4. 5 Desain Ruang Kelas	44
Gambar 4. 6 UML Use Case Diagram	46
Gambar 4. 7 Code Diagram Pada Unreal engine Blueprint	48
Gambar 4. 8 Code Diagram Character(BP_Character)	50
Gambar 4. 9 Hasil implementasi Kode Unreal Engine BP_AI Character (AI_Character)	52
Gambar 4. 10 UML Code Diagram Variabel Dialogue	53
Gambar 4. 11 Sebaran Hasil SUS	57

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 List Pertanyaan kepada Guru BK	26
Tabel 3. 2 List Pertanyaan kepada remaja di sekolah	26
Tabel 3. 3 Desain Skenario Game.....	27
Tabel 3. 4 Black Box Testing Functional	31
Tabel 3. 5 Tabel System Usability Scale	33
Tabel 4. 1 Hasil Desain Skenario.....	38
Tabel 4. 2 Hasil UI Asset Character Dan 3D Model	42
Tabel 4. 3 Hasil Black Box Testing Fungsional	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji Metode SUS	55
Tabel 4. 5 Grade Hasil Sebaran Skor SUS	56



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	65
Lampiran 2 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.....	66
Lampiran 3 Dokumentasi Pelaksanaan Pengujian	67



DAFTAR PUSTAKA

- Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, & Azza Agustina Rahma. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Sistem Game Menggunakan Wordwall Dan Quizizz Di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/Sumbula.V6i2.4557>
- Andini, L. S., & Kurniasari, K. (2021). Verbal Bullying Berhubungan Dengan Kejadian Gangguan Cemas Pada Pelajar SMA. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 4(3), 99–105. <https://doi.org/10.18051/Jbiomedkes.2021.V4.99-105>
- Auli, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Perundungan. 3.
- Badryatusyahryah, Nf., Winarsih, M., Kustandi, C., & Putro, P. A. (2022). Penerapan Sistem Game Dalam Pendidikan Fisika: Suatu Studi Literatur Sistematis. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 283. <https://doi.org/10.31800/Jtp.Kw.V10n2.P283--301>
- Calderón, A., & Ruiz, M. (2015). A Systematic Literature Review On Serious Games Evaluation: An Application To Software Project Management. *Comput. Educ.*, 87, 396–422.
- Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2020). Serious Games To Prevent And Detect Perundungan And Cyberperundungan: A Systematic Serious Games And Literature Review. *Computers & Education*, 157, 103958. <https://doi.org/10.1016/J.Compedu.2020.103958>
- Cerezo, F. (2009). Perundungan: Análisis De La Situación En Las Aulas Españolas.
- Fonseca, S. (2009). Prevention Of Perundungan In Schools: An Ecological Model. *International Journal Of Developmental And Educational Psychology*, 1, 129–134.
- Gaffney, H., Farrington, D. P., Espelage, D. L., & Ttofi, M. M. (2019). Are Cyberperundungan Intervention And Prevention Programs Effective? A Systematic And Meta-Analytical Review. *Aggression And Violent Behavior*, 45, 134–153. <https://doi.org/10.1016/J.Avb.2018.07.002>
- Hadist Tematik Agung Nurdiansyah (1).Pdf. (N.D.).
- Hamzah, N., Basri, M. H. M., Zakaria, N., & Rubani, S. N. K. (2023). Android Application Development Based On 2D Animation Video On Cyber Perundungan Crimes Related To Threatening And Grooming. 3(1).
- Haru, E. (N.D.). Perilaku Perundungan Di Kalangan Pelajar.

- Herdiana, Y. (N.D.). Game Simulasi Kerja Praktek Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung Menggunakan Unreal Engine 4. Jurnal Informatika, 06.
- Ishak, D. (2019). Kebijakan Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Sistem Game Pendidikan, Mengubah Video Game Menjadi Platform. Papatung: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik, 2(1), 189–198. <https://doi.org/10.54783/Japp.V2i1.463>
- Manusakerti, A., & Wibowo, M. (2022). Rancangan Dan Evaluasi Usability Pada Aplikasi Website Media Pembelajaran Cyberperundungan Menggunakan Metode Sistem Game. Jurnal Media Informatika Budidarma, 6(4), 2140. <https://doi.org/10.30865/Mib.V6i4.4627>
- Pratama, C. D. (2020). Maraknya Perundungan Di Sekolah [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/Osf.io/Vz4bn>
- Putra, J. C., Rohman, M. M., & Rizqi, M. (2021). Kecerdasan Buatan Virtual Assistant Pada Permainan Menggunakan Metode Finite State Machine. 7(2).
- Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (N.D.). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship.”
- Rokhim, A., & Rohmah, S. L. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile Pembelajaran Adab Dan Do’a Menggunakan Metode Addie. 12(1).
- Shahat, H. A., Gaber, S. A., & Aldawsari, H. K. (2023). Using The Addie Model To Teach Creativity In The Synthesis Of Raw Materials. International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research, 22(6), 262–281. <https://doi.org/10.26803/Ijler.22.6.15>
- Solikhin, B. (N.D.). Dampak Perundungan Terhadap Kondisi Perkembangan Emosi Remaja Di Desa Kapuran Kecamatan Badegan Kabupaten Ponorogo.
- Thalib, S. B., & Aryani, F. (N.D.). Perilaku Game Online, Dampak Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Di Smp Negeri 2 Rantepao).
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. 05.
- Yusuf, M., Wahyuni, F., & Fahrudi, A. (2022). “The Meet” Game 3d First Person Berbasis Windows. Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 6(1), 213–220. <https://doi.org/10.36040/Jati.V6i1.4511>