

**RANCANG BANGUN *VISUAL NOVEL GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN *INTERVIEW KERJA***

SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat dalam melakukan penulisan Skripsi Strata-1
di Program Studi Ilmu Komputer*



Disusun Oleh:
Hagai Brayen Setiawan
2001984

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

LEMBAR PENGESAHAN

Hagai Brayen Setiawan

**RANCANG BANGUN VISUAL NOVEL GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
INTERVIEW KERJA**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Rosa Ariani Sukanto, M.T.
NIP. 198109182009122003

Pembimbing II



Yudi Ahmad Hambali, S.Kom., M.T.
NIP. 199005302019031013

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhamad Nursalman, M.T.
NIP. 197909292006041002

**RANCANG BANGUN VISUAL NOVEL *GAME* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN *INTERVIEW* KERJA**

Oleh

Hagai Brayen Setiawan

NIM 2001984

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

© Hagai Brayen Setiawan 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

13 Januari 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

RANCANG BANGUN VISUAL NOVEL *GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *INTERVIEW* KERJA

Hagai Brayen Setiawan

2001984

hagaibrayens@upi.edu

ABSTRAK

Pekerjaan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, memberikan status dan memenuhi kebutuhan hidup. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menegaskan hak setiap Warga Negara Indonesia atas pekerjaan yang layak. Proses rekrutmen pekerjaan semakin kompetitif, dan wawancara kerja menjadi bagian penting dalam seleksi karyawan. Maka dari itu seorang pelamar kerja perlu mempersiapkan diri dan mengenal terlebih dahulu seperti apa wawancara kerja. Pada umumnya pembelajaran untuk mengenalkan *interview* kerja masih menggunakan buku pedoman, video, dan lain-lain. *Game*, khususnya Visual Novel, dianggap sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. *Game* dapat mendukung pembelajaran kreatif dan kritis sambil menjaga daya tarik dan kesenangan. *Game* diharapkan dapat memberikan simulasi wawancara yang realistis, memperkenalkan konsep *interview* kerja, dan memberikan umpan balik langsung terhadap keputusan atau tindakan yang diambil pelamar. Visual Novel *Game* dibangun dengan menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) untuk memudahkan rancang bangun dari *game* pembelajaran interaktif ini. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan subjek penelitian 33 orang. Evaluasi uji coba pada data pengukuran dari kuesioner memperoleh hasil bahwa pengukuran terhadap minat yang terbangun rata-rata sebesar 80,90%, *System Usability Scale* sebesar 81,21%, *Game experience* sebesar 81,51%, *Net promotor score* sebesar 86,66%, dan *after game experience* sebesar 80,66%. Hasil pengukuran ini menegaskan bahwa pemain memiliki minat yang baik untuk melihat bagaimana *interview* kerja diterapkan dalam *game*, pemain merasa pengalaman bermain yang dihadirkan dalam *game* sudah sangat baik, dan pemain memberikan tanggapan yang sangat baik secara keseluruhan.

Kata kunci: *Game Development Life Cycle*, Visual Novel *Game*, Wawancara Kerja,

RANCANG BANGUN VISUAL NOVEL *GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *INTERVIEW* KERJA

Hagai Brayen Setiawan

2001984

hagaibrayens@upi.edu

ABSTRACT

Work plays an essential role in human life, providing status and fulfilling life's needs. The Constitution of the Republic of Indonesia of 1945 affirms the right of every Indonesian citizen to decent work. The job recruitment process has become increasingly competitive, and job interviews are a crucial part of employee selection. Therefore, job applicants need to prepare themselves and first become familiar with the concept of job interviews. Generally, learning about job interviews still relies on guidebooks, videos, and other resources. Games, particularly Visual Novels, are considered an alternative medium for interactive learning. Games can support creative and critical learning while maintaining engagement and enjoyment. They are expected to provide realistic interview simulations, introduce the concept of job interviews, and offer direct feedback on the decisions or actions taken by applicants. The Visual Novel Game was developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) method to facilitate the design and creation of this interactive learning game. The research method employed is Research and Development (R&D), involving 33 participants as research subjects. Evaluation trials based on questionnaire data showed results indicating an average interest level of 80.90%, a System Usability Scale (SUS) score of 81.21%, a Game Experience score of 81.51%, a Net Promoter Score of 86.66%, and an After Game Experience score of 80.66%. These results confirm that players have a strong interest in seeing how job interviews are implemented in the game, feel that the gameplay experience provided is excellent, and overall, players give very positive feedback.

Keywords: *Game Development Life Cycle, Visual Novel Game, Job Interview*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	9
2.1 Peta Literatur.....	9
2.2 <i>Game</i>	9
2.2.1 Komponen-komponen penting dalam <i>Game</i>	11
2.3 <i>Game Development Life Cycle</i>	12
2.4 <i>Visual Novel Game</i>	14
2.4.1 Pengertian Visual Novel <i>Game</i>	14
2.4.2 Kelebihan Visual Novel <i>Game</i>	15
2.4.3 Karakteristik Visual Novel <i>Game</i>	16
2.4.4 Elemen dalam Game Visual Novel.....	17
2.5 HRD (Human Resource Development)	17
2.6 Wawancara.....	18
2.6.1 Wawancara Terstruktur.....	19
2.6.2 Wawancara Situasional	19
2.6.3 Wawancara Tidak Langsung.....	19
2.6.4 Wawancara Deskripsi Tingkah laku (Behavioral)	19
2.6.5 Wawancara Tidak Langsung.....	19
2.6.6 Wawancara Stress	20
2.6.7 Wawancara Panel.....	20
2.7 Konsep Wawancara Terstruktur.....	20
2.8 Interview Kerja	21

2.9 Metode Penelitian <i>Research and Devepoment ADDIE Model</i>	23
2.10 <i>Game Testing Questionnaire</i>	24
2.11 Skala Likert.....	27
2.12 <i>Learning Object Review Instrument</i>	27
2.13 Penelitian Sejenis Sebelumnya	29
2.14 <i>Tools</i>	31
BAB III	33
3.1 Desain Penelitian	33
3.1.1 Analisis	34
3.1.2 Desain	34
3.1.3 Pengembangan	35
3.1.4 Implementasi.....	35
3.1.5 Evaluasi.....	35
3.2 Populasi Sampel.....	36
3.3 Metode Pengembangan <i>Game</i>	36
3.4 Instrumen Penelitian	36
3.4.1 Instrumen Validasi Ahli	37
3.4.2 Instrumen <i>Game Testing Questionnaire</i>	39
3.5 Analisis Data.....	39
3.5.1 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	39
3.5.2 Analisis Data <i>Game Testing Questionnaire</i>	40
BAB IV	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Tahap Analisis	41
4.1.2 Tahap Desain	43
4.1.3 Tahap Pengembangan	51
4.1.4 Tahap Implementasi.....	62
4.1.5 Tahap Evaluasi.....	62
4.2 Pembahasan.....	66
BAB V	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar pertanyaan <i>game testing questionnaire</i> (ENI CBC MED, 2019).	25
Tabel 2.2 Skala Likert Poin	27
Tabel 2.3 <i>Learning Object Review Instrument Indikator</i>	28
Tabel 2.4 Penelitian sejenis sebelumnya	29
Tabel 3.1 Penilaian Ahli Media.....	37
Tabel 3.2 Penilaian Ahli Materi	38
Tabel 3.3 Kategori presentase validasi ahli.....	40
Tabel 3.4 Interpretasi skor.....	40
Tabel 4.1 Tampilan Asset <i>Game</i>	52
Tabel 4.2 Tabel Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.5 Hasil Respon Pemain pada Pengujian <i>Game testing questionnaire</i>	63
Tabel 4.6 Aspek Pertanyaan Umum tentang Minat yang Terbangun	64
Tabel 4.7 Aspek SUS	64
Tabel 4.8 Aspek <i>Game Experience</i>	a64
Tabel 4.9 Aspek <i>After Game Experience</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Literatur	9
Gambar 2.2 Tahapan GDLC (Ramadan & Widyani, 2013).	13
Gambar 2.3 ADDIE Model (Molenda, 2003).....	23
Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian.....	34
Gambar 3.2 Tahapan metode GDLC (Ramadan & Widyani, 2013)	36
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	45
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> cerita awal.	46
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> cerita 1	46
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> cerita 2	47
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> cerita 3	47
Gambar 4.6 Rancangan <i>main menu</i>	48
Gambar 4.7 Rancangan halaman cerita	48
Gambar 4.8 Rancangan halaman wawancara	49
Gambar 4.9 Rancangan halaman ulasan jawaban	49
Gambar 4.10 Rancangan antarmuka map	50
Gambar 4.11 Rancangan antarmuka setting	50
Gambar 4.12 Rancangan antarmuka muat <i>game</i>	51
Gambar 4.13 Skala Hasil Kuesioner	63
Gambar 4.14 Perbaikan setelah validasi ahli.....	72
Gambar 4.15 Diagram Pertanyaan Umum tentang minat yang terbangun.....	73
Gambar 4.16 Diagram <i>System Usability Scale</i>	74
Gambar 4.17 Diagram <i>game experience 1</i>	75
Gambar 4.18 Diagram <i>game experience 2</i>	76
Gambar 4.19 Diagram <i>after game experience</i>	77
Gambar 4.20 Diagram <i>Net promotor score</i>	78

DAFTAR PUSTAKA

- Agos Jr, C. T., Bal-Ut, M. L. C., Calam, L. G., Cantuba, R. N., Vallo, M. H. M., & Apsay, M. R. (2013). *Game development of ibong adarna visual novel. Fatima University Research Journal*, 5(1), 1-1.
- ALRIDHANI, D. (2021). Pengembangan Gim Edukasi Literasi Dengan Metode *Game Development Life Cycle*.
- Annisa, N. A., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 201-213.
- Anoraga, P. (1998). *Psikologi kerja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ARIANTI, A. S., PAMUNGKAS, G. Z., HAMBALI, Y. A., ANISYAH, A., & SUPRIADI, O. A. (2024). DESIGNING RPG-BASED EDUCATION GAME WITH DISCOVERY LEARNING MODEL FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(3), 911-925.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Riki, M. R. A., Informatika, P., Teknologi, F., Sains, I., & Yogyakarta, T. A. (2023). *Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta di kalangan masyarakat saat ini . Batik sendiri merupakan salah satu dari sekian banyak Nations Educational , Scientific and Cultural Organization) sebagai w. 2(1), 33–43. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2371>*
- Burhansya, M. Z. (2019). Implementasi Metode Wawancara Dalam Proses Seleksi Di Pt. Petrosida Gresik : Studi Kasus Pada Pt. Petrosida Gresik Jawa Timur (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Burhansyah, M. Z. (2014). Implementasi Metode Wawancara Dalam Proses Seleksi di PT. Petrosida Gresik (Studi Kasus Pada PT. Petrosida Gresik Jawa Timur). *Jurnal Pendidikan*, 1(6), 54–56.
- Falah, R. N., Utomo, S., & Rachmanto, A. D. (2021, October). Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (Vn) Dengan Menggunakan Ren'Py. In *Global* (Vol. 8, No. 1).
- Febriansyah, D. H. (2014). *Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata*

- Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine*. 48.
- Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. (2018). Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 3(4), 351–358.
<https://doi.org/10.22219/kinetik.v3i4.721>
- Khasanah, F. N., Murdowo, S., Informatika, T., Bina, U., Beta, P., & Fungsional, P. N. (2019). *PENGUJIAN BETA PADA APLIKASI GAME EDUKASI*. 83–89.
- Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H. (2024). *Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Promosi dan Pengenalan Kampus Menggunakan Game Development Life Cycle*. 4(1), 17–27.
- Sutoyo, P. A. A. (2017). *Visual Novel Tentang Peristiwa 10 November 1945*.
[https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/28021%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/28021/12523095 Pradesbyan Adya Aunur Sutoyo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/28021%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/28021/12523095%0APradesbyan%20Adya%20Aunur%20Sutoyo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
<https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/inilah-nilai-ambang-batas-bagi-pppk-jf>
- Borg, W. R. and M. D. Gall. 1989. Educational Research: An Introduction. Fifth Edition. New York and London: Longman.
- Dessler, Gary. Manajemen Sumber Daya Manusia. 2006. Klaten: PT Intan Sejati. ed.). Erlangga.
- Cavallaro, Dani. (2010). Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games. USA:McFarland & Company.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video Games. Digital Kompetanse, 1(3), 184-213.
- Ernest Adams, Fundamental Of Game Design 2nd edition, 2010

- Giovanna Medde (2022). GAMification for Memorable tourist experienceS. enicbcmmed.eu. Diakses 4 November 2024 dari <https://www.enicbcmmed.eu/projects/med-gaims>
- Fitriadi, R. (2019). RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ROLE PLAYING *GAME* BERBANTUAN CONCEPT ATTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Glueck, W.F. (1973). Recruiters and executives: How do they affect job choice? *Journal of CoUege eJ.acement*, J!, 77-78.
- Gomez-Mejia, Luis R., Baikin, David B. dan Cardy, Robert L. 1992 *Managing Human Resources*, Prentice-Hall Inc., New Jersey.
- Hamka, A. A., Soumena, M. Y., & Hamid, A. (2022). PERAN HUMAN RESOURCES DEVELOPMENT (HRD) DALAM MENINGKATKAN COMPETITIVE ADVANTAGE KARYAWAN PADA BTN SYARIAH KCPS PAREPARE. *BANCO: Jurnal Manajemen dan Perbankan Syariah*, 4(1), 25-49.
- Hartawati, A. D. (2022). Apa Sih Yang Dinilai Saat Interview Melamar Kerja? Diakses 03 Mei 2023 dari <https://binus.ac.id/binusian-journey/2022/03/08/apa-sih-yang-dinilai-saat-interview-melamar-kerja/>
- Husniah, L., Pratama, B. F., & Wibowo, H. (2018). Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)". *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 3(4), 351–358.
<https://doi.org/10.22219/kinetik.v3i4.721>
- Ivancevich, J, M. 2015. *Human Resource Management*. New York : McGraw-Hill Education
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada *Game* Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2).
- Kemenpan (2021). Inilah Nilai Ambang Batas bagi PPPK JF. Diakses 21 November 2023 dari <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/inilah-nilai-ambang-batas-bagi-pppk-jf>

- Molenda, M., & Pershing, J.A. (2003). The strategic impact model or 'Indiana model.' Unpublished paper, available from authors. Bloomington : Indiana University .
- Mondy, R. W. (2008). Manajemen Sumber Daya Manusia, Jilid I Edisi 10 (10th
- Ngantung, C. (2018). Peran Human Resources Departement Dalam Menangani Pengembangan & Rekrutmen Karyawan Pada Stasiun Televisi Swasta Mnc Tv Jakarta Barat. Universitas Pamulang, Tangerang Selatan.
- Neitzal & dkk, Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan Dari Teori Ke Praktik. Edisi ke. 3, Cetakan ke 8 (Depok:Rajawali pers tahun 2018),h.118.
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. (2003). Learning object review instrument (LORI). *E-learning research and assessment network*, 33-68.
- Nielsen, J., (1993). Usability engineering. Boston: Academic Press.
- Otto, N. O. (2020). *Rancang bangun Game edukasi quiz interaktif bahasa Inggris dengan menerapkan gamifikasi berbasis android (studi kasus: Prime Education Center)* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Pratama, A. H. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Virtual Assistant Voice Bot pada Aplikasi Info Budidaya Ikan Berbasis Android (Studi Kasus Dinas Kelautan dan Perikanan Jawa Barat). Universitas Komputer Indonesia.
- Prensky, M. (2001). Digital *Game*-based learning. New York: McGraw-Hill.
- Putra, R. I. (2020). Rancang bangun aplikasi pembelajaran bangun ruang untuk kelas v sd menggunakan unity engine dengan metode *Game development life cylce* studi kasus: sd al-zahra Tangerang Selatan (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rae, L., 1992. Keterampilan Mengadakan Wawancara (Jusul Asli: The Skills of *Interviewing*), diterjemahkan oleh: Rosa Kriswati, Binarupa Aksara, Jakarta.
- Ramadan, Rido, “ *Game Development Method & Life Cycle* “, Data & Software Engineering – Informatika ITB, 2013.
- Rynes, S.L., Heneman, H.G. III & Schwab, D.P. (1980). Individual reactions to organizational recruiting: A review. *Personnel*, 10(1), 529-542.
- Ruki, Sumber Daya Manusia Berkualitas Mengubah Visi Menjadi Relitas : Pendekatan Mikro Praktis Untuk Memperoleh Dan Mengembangkan

- Sumber Daya Manusia Berkualitas Dalam Organisasi (Jakarta: PT. Graha Media Pustaka Utama, 2006), h. 144.
- Sandroto, C. W. (2016). *Job interview as a selection tool: A structured interview method for human resource practitioners*. International Journal of Management Science and Business Administration, 2(4), 23-32.
- Singarimbun, Masri. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Penerbit LP3ES, Jakarta.
- Sugiarto, H. (2022). PENERAPAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* PADA APLIKASI *GAME* TEBAK NAMA PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID. JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering), 6(1), 1-7.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, E. (2017). Penerapan Media Permainan Science Wiki *Game* untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Fisika dan Kimia. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 5(03).
- Taherdoost, H. (2019). What is the best response scale for survey and questionnaire design; review of different lengths of rating scale/attitude scale/Likert scale. *Hamed Taherdoost*, 1-10.
- Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Yunus, M. M., Salehudin, N., & Yusoff, M. (2019). *Game-Based Learning: A Review on Development and Implementation of Educational Games*. *Journal of Talent Development and Excellence*, 11(2s), 646-656.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar materi <i>interview kerja</i>.....	83
Lampiran 2. Hasil validasi ahli media.....	90
Lampiran 3. Hasil validasi ahli materi.....	94
Lampiran 4. Hasil kuisioner pemain.....	96