

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pekerjaan mempunyai makna yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehingga setiap orang membutuhkan pekerjaan. Kerja sesungguhnya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia, sebab bekerja merupakan aspek kehidupan yang memberikan status kepada Masyarakat (Anoraga, 1998). Pekerjaan dapat dimaknai sebagai sumber penghasilan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidup bagi dirinya dan keluarganya. Orang yang sedang menempuh pendidikan memiliki tujuan ingin bekerja setelah mereka lulus, bahkan seseorang yang tidak pernah merasakan dunia Pendidikan sangat berkeinginan untuk mendapat pekerjaan. Makna dan arti pentingnya pekerjaan bagi setiap orang tercermin dalam Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa setiap Warga Negara Indonesia berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan. Dengan begitu banyaknya harapan seseorang untuk bekerja membuat tingkat persaingan untuk masuk ke dalam lapangan pekerjaan semakin tinggi. Perusahaan akan mengusahakan agar dapat memperoleh karyawan yang terbaik untuk bekerja dalam perusahaannya. Salah satu cara memperoleh karyawan terbaik untuk dipekerjakan di perusahaan adalah dengan dilakukannya wawancara (*interview*) kerja (Sandroto, 2016).

Dalam proses penerimaan, persentase nilai bobot wawancara berbeda-beda tergantung bagaimana perusahaan tersebut menetapkan kebijakan. Sebagai contoh dalam seleksi kompetensi Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK) 2021. Menurut situs resmi kementerian pendayagunaan aparatur negara dan reformasi birokrasi, peserta PPPK JF dapat meraih total nilai akumulasi maksimal sebesar 690. Dimana nilai maksimal untuk kompetensi teknis adalah 450, 200 untuk kompetensi manajerial dan sosial kultural, serta 40 untuk wawancara (Kemenpan, 2021). Dengan nilai sebesar 40 atau 5,79%, wawancara menjadi salah satu bagian penting dalam proses rekrutmen PPPK JF dan berpengaruh dalam nilai akumulasi maksimal.

Selain menjadi salah satu bobot nilai dalam proses rekrutmen, saat seseorang mengajukan lamaran pekerjaan, wawancara kerja memberikan kesempatan untuk memperlihatkan kualifikasi, pengalaman, dan kemampuan yang relevan dengan posisi yang dilamar (Leslie Rae, 1992). Wawancara kerja juga memungkinkan calon karyawan untuk menunjukkan sifat dan karakteristik pribadi seperti kemampuan berkomunikasi, keterampilan dalam berinteraksi dengan orang lain, serta motivasi dan keinginan untuk bekerja di perusahaan tersebut. Kesempatan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai organisasi atau perusahaan yang akan mereka bergabung, dan sebaliknya, perusahaan juga dapat memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai potensi dan kemampuan para pelamar kerja dilihat ketika proses wawancara.

Wawancara kerja harus dirancang dengan baik untuk memastikan bahwa perusahaan memilih karyawan yang tepat untuk pekerjaan tersebut (John M. Ivancevich, 2015). Terdapat enam jenis wawancara yang biasa digunakan, yaitu terstruktur, situasional, deskripsi tingkah laku, tidak langsung, *stress*, dan wawancara panel (Burhansyah, 2014). Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan yang digunakan telah ditetapkan sebelumnya, sehingga meminimalkan pengaruh subjektivitas pewawancara dalam proses seleksi. Penelitian seleksi personil secara konsisten telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam validitas prediktif wawancara kerja terstruktur dibandingkan dengan wawancara tak terstruktur (Huffcutt & Arthur, 1994).

Bidang yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia dalam perusahaan sering kali berkaitan dengan HRD. *Human Resource Development* (HRD) bertanggung jawab penuh terhadap proses rekrutmen, manajemen, dan eksplorasi kemampuan setiap tenaga kerja. Tanggung jawab ini melibatkan pencarian kandidat terbaik, pelaksanaan sesi wawancara, hingga proses seleksi dan dalam pengembangan potensi setiap tenaga kerja (Ngantung, 2018). Dalam melakukan wawancara kerja HRD akan mempersiapkan pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan posisi yang akan ditawarkan.

Berdasarkan data seleksi perusahaan tahun 2018 yang bekerja sama dengan *Engineering Career Center* (ECC), hanya sekitar 854 dari 10.984 pelamar yang

berhasil melewati tahap wawancara kerja. Angka ini menunjukkan rendahnya tingkat keberhasilan dalam seleksi wawancara. Untuk memahami permasalahan yang dihadapi pencari kerja, Talent Development ECC melakukan survei terhadap 293 pencari kerja. Berikut adalah hasil survei tersebut (Ariestianie, 2019).

Tabel 1.1 Hasil Riset Permasalahan yang Dihadapi Oleh *Jobseeker* (Sumber: Data Riset Talent Development, 2018)

No	Permasalahan	Persentase
1	Kurang percaya diri atau latihan dalam menghadapi wawancara	19%
2	Merasa sulit memahami keunggulan dan kelemahan diri	18%
3	Kebingungan dalam menentukan pekerjaan yang sesuai dengan keinginan	17%
4	Kesulitan berbicara di depan umum	12%
5	Belum menemukan karir yang cocok	12%
6	Kebingungan mencari informasi dunia kerja	12%
7	Tidak memiliki pengetahuan dalam membuat CV	10%

Selain itu, salah satu faktor utama kegagalan dalam mendapatkan pekerjaan adalah tidak lolos pada tahap wawancara kerja. Menurut Krishnan et al. (2017), banyak lulusan baru gagal memberikan kesan positif selama wawancara dan bahkan kesulitan memahami pertanyaan dasar yang diajukan oleh sebagian besar perekrut. Ketidakmampuan ini berdampak pada kelemahan sosial dan ekonomi yang berkaitan dengan keberhasilan memperoleh pekerjaan. Aisyah (2019) menjelaskan bahwa persiapan sebelum wawancara kerja sangat penting. Beberapa langkah yang perlu dilakukan meliputi memahami posisi yang diinginkan, mempelajari profil perusahaan, dan menguasai pertanyaan dasar yang mungkin diajukan. Mengenali potensi diri dan melakukan simulasi wawancara dapat membantu pelamar, terutama lulusan baru, menjadi lebih siap dalam menghadapi proses wawancara kerja. Melihat rendahnya tingkat keberhasilan wawancara kerja dan berbagai tantangan yang dihadapi pelamar, diperlukan media pelatihan yang efektif dan mudah diakses untuk membantu mereka mempersiapkan diri dengan lebih baik.

Media yang dapat digunakan seorang pelamar kerja untuk mempersiapkan wawancara kerja antara lain Buku panduan, Video tutorial, *Website (Blog)*, dan

Simulasi Wawancara Kerja. Media pelatihan dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan pemahaman pelamar tentang wawancara kerja. Pendekatan ini tidak hanya membantu pelamar lebih siap, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pencari kerja secara keseluruhan. Saat melakukan persiapan wawancara kerja melalui media pembelajaran membutuhkan evaluasi dan umpan balik yang efektif untuk membantu pelamar dalam mengembangkan keterampilan wawancara kerja mereka. Tetapi media seperti buku, video tutorial dan *website* belum mampu untuk memberikan evaluasi dan umpan balik kepada pelamar karena pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran satu arah dimana pelamar kerja hanya membaca, melihat dan memahami. Pembelajaran dengan media yang sama secara terus menerus juga dapat membuat minat belajar seseorang berkurang dan tidak semua dapat diakses secara praktis.

Media pembelajaran saat ini telah mengalami perkembangan tidak hanya dilakukan secara satu arah, namun dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dua arah atau dikenal dengan pembelajaran interaktif (Khasanah et al., 2019). *Game* adalah suatu bentuk media interaktif yang menggabungkan elemen *visual*, *audio*, dan interaktivitas untuk menyampaikan pesan atau tujuan tertentu. *Game* digambarkan sebagai bentuk media interaktif yang kompleks yang memungkinkan pemain untuk melakukan tindakan atau membuat keputusan yang memiliki dampak pada cerita atau skenario permainan (Egenfeldt-Nielsen, 2006). Nielsen menjelaskan saat bermain *game* keputusan yang kita pilih akan menentukan jalan cerita dan skenario permainan. Baik atau buruknya pilihan yang kita pilih dapat terlihat di akhir permainan. Proses memilih tersebut serupa dengan kondisi disaat kita melakukan wawancara kerja. Hasil evaluasi atau *ending* jalan cerita yang kita buat bisa terlihat dari diterima atau tidaknya kita setelah melakukan wawancara kerja. Melihat di dalam *game* terdapat pengambilan tindakan dan keputusan, hal ini dapat menjadi solusi permasalahan media pembelajaran wawancara kerja. *Game* dapat mendukung pembelajaran kreatif dan kritis, karena *game* memungkinkan pemain untuk mencoba dan bereksperimen dengan ide-ide baru. *Game* dapat menghilangkan rasa jenuh dalam belajar dan membuat proses pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan dengan dikemas dalam bentuk permainan (Mokoagow et al., 2021).

Game juga merupakan salah satu wujud kemajuan teknologi yang telah merambah berbagai aspek kehidupan. Awalnya dikenal di bidang hiburan, *game* kini telah berkembang dan dimanfaatkan di berbagai bidang lain, seperti bisnis, kedokteran, militer, pendidikan, dan lainnya (Martono, 2015). Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik melampaui keterbatasan ruang kelas tradisional, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan personal. Teknologi juga dapat membantu peserta dalam memahami konsep secara lebih efektif (Babalola dan Onasanya dalam Arianti et. al, dkk, 2024).

Banyak jenis *game* yang ada salah satunya adalah *visual novel*. Penggunaan permainan *visual novel* sebagai dasar dari suatu program studi karena dapat membantu seseorang memahami pelajaran yang terkandung di dalamnya (Jr. et all., 2013). Sebagai salah satu *game* interaktif, *visual novel* dapat digunakan sebagai media pengenalan, termasuk pengenalan *interview* kerja. *Visual novel* banyak mengadopsi unsur buku digital atau fiksi interaktif, menjadikannya mudah dikategorikan sebagai media interaktif. *Visual novel* juga dapat berfungsi sebagai buku interaktif digital (Munandri, 2012). Karena itu media pengenalan menggunakan *Visual Game Novel* dapat membuat pelamar kerja lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih aktif dalam mencari solusi dan menjawab pertanyaan, selain itu *game* dapat memberikan umpan balik secara instan terhadap tindakan atau keputusan yang diambil (Prensky, 2001). *Visual novel game* dibangun sebagai media pengenalan *interview* kerja yang bertindak sebagai media interaktif untuk memperkenalkan konsep *interview* kerja kepada para pencari kerja dan informasi yang disajikan dapat diberikan dengan menarik tanpa menghilangkan unsur kesenangan di dalamnya. Hal ini dapat membantu pelamar kerja memperbaiki kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman mereka di saat bermain *game*.

Dengan memanfaatkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) maka akan mempermudah proses rancang bangun dari sebuah aplikasi *Visual Novel Game*. *Game Development Life Cycle* merupakan sebuah metode yang menangani pengembangan *game* dimulai dari titik awal hingga paling akhir (Ramadan, 2013).

Tahap awal dari proses pembuatan *game* dimulai dengan tahap inisiasi, di mana ide-ide untuk *game* yang akan dibuat dikumpulkan dan dipertimbangkan, sampai tahap akhir *game* dirilis. Salah satu *tools* dalam pembuatan visual novel *game* menggunakan *Ren'Py engine*.

Pengembangan *game* sebagai media pengenalan sudah menjadi subjek dari beberapa penelitian yang ada sebelumnya. Penelitian sebelumnya, dilakukan pengujian *usability* pada *game* sebagai media pengenalan dan promosi kampus untuk mendapatkan nilai dari pengguna tentang penerapan *game* sebagai media pengenalan dan promosi kampus. Ditemukan hasil penelitian dengan nilai rata-rata pengukuran *usability* yang cukup baik dengan nilai rata-rata 4.67. Berdasarkan pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* cocok sebagai media untuk pengenalan dan promosi kampus (Lipaw et al., 2024).

Penelitian lain yang menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* berhasil menciptakan sebuah *game* yang memperkenalkan cerita legenda budaya Indonesia, yaitu "Tanjung Menangis". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep cerita dalam *game* ini memungkinkan pemain untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai legenda "Tanjung Menangis". Hal ini menunjukkan bahwa *game* cocok sebagai salah satu media untuk pengenalan (Husniah et al., 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan penjelasan yang telah dipaparkan bahwa dalam melakukan wawancara atau *interview* kerja memerlukan persiapan yang khusus dan pengenalan akan materi yang baik, penelitian ini bertujuan untuk membuat "Rancang Bangun Visual Novel *Game* Pengenalan *Interview Kerja*". Visual novel mampu memikat pemain karena visualisasi yang kuat dapat merangsang imajinasi, emosi, dan pikiran pemain, mendorong mereka untuk terus terlibat dalam permainan (Lipaw et al., 2024). Evaluasi dilakukan melalui kuesioner *game testing questionnaire* terhadap pengguna untuk mengukur *General Questions about Awakened Interest*, *SUS Questionnaire*, *Ad -Hoc Game Experience*, *Net Promoter Score*, dan *Questions after all Gaming Experience*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan model pengembangan *game Game Development Life Cycle* dalam membangun *Visual Novel Game* sebagai media pengenalan *interview* kerja?
2. Bagaimana hasil pengujian kuisisioner *General Questions about Awakened Interest, system usability scale, ad-hoc game experience, net promotor score* dan *after game experience*, pada *Visual Novel Game* tentang *interview* kerja?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan-batasan penelitian dibuat agar penelitian yang dilakukan lebih terarah. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan *Ren'Py Visual Novel Engine* sebagai *tools* pengembangan dalam membuat *visual novel game*.
2. Penelitian ini terfokus pada proses rekayasa perangkat lunak pengembangan *game* belum sampai *maintenance game* untuk kedepannya
3. Hanya dapat dimainkan oleh satu (1) orang.
4. Evaluasi yang didapat dari *visual novel* hanya bagaimana *ending/akhir* cerita dari alur yang dipilih pengguna.
5. Pembangunan *game* tidak sampai fase *release* publik, karena *game* hanya diujikan sesuai populasi sampel yang ditentukan.
6. Wawancara yang diterapkan menggunakan pertanyaan umum atau *general*, belum mengarah ke posisi atau pekerjaan tertentu
7. Penelitian ini tidak diimplementasikan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelamar kerja dalam melakukan wawancara kerja sebelum dan setelah bermain *game*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun *Visual Novel Game* sebagai media pengenalan *interview* kerja dengan menerapkan metode pengembangan *game development life cycle*

2. Untuk menganalisis hasil pengujian kuisioner *general questions about awakened interest, system usability scale, ad-hoc game experience, net promotor score* dan *after game experience* pada *Visual Novel Game* tentang *interview* kerja pada calon pelamar kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian dibuat dengan harapan dapat memberikan manfaat dan dampak pada orang-orang yang membutuhkan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengguna/Umum
 - (a) Berguna bagi pelamar yang baru saja lulus (*fresh graduate*) sebagai alteranatif media pengenalan tentang *interview* kerja.
 - (b) Berguna untuk memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih melalui *Visual Novel Game* sebagai media pengenalan *interview* kerja.
 - (c) Berguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif, menarik dan menghibur.
2. Bagi Peneliti
 - (a) Berguna untuk menambah wawasan baru bagaimana cara merancang dan membangun suatu *Visual Novel Game* untuk pengenalan *interview* kerja.
 - (b) Dapat menjadi referensi dan bahan masukan bagi peneliti di masa depan mengenai perancangan *Visual Novel Game* sebagai media pengenalan *interview* kerja

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi dalam lima bab untuk mempermudah pembacaan yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang yang mendasari peneliti dalam melakukan rancang bangun *visual novel game* sebagai media pengenalan *interview* kerja, rumusan masalah yang berisi tentang hal-hal yang akan dibahas penulis pada penelitian, cangkupan masalah yang membatasi penelitian dalam pengembangan *game* dan materi yang diangkat, tujuan penelitian yang berisi tentang hal-hal yang hendak dicapai pada pengembangan dan pengujian *visual novel game* dari rumusan

masalah telah dibuat, manfaat penelitian yang berisi tentang harapan peneliti tentang manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian ini, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas peta litelatur Pustaka mengenai konsep dasar permasalahan untuk mendukung penelitian yang dilakukan. Beberapa topik litelatur yang terkait topik penelitian diantaranya mengenai *game*, visual novel *game*, metode pengembangan *game* GDLC, wawancara kerja, interview kerja, dan pengujian yang dilakukan. Teori juga sebagai sumber referensi dalam membangun *game* ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan langkah-langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian. Baik berupa desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, teknik analisis data, analisis kebutuhan sistem, dan pengujian. Penelitian ini akan dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development* menggunakan metode pengembangan *game development life cycle* yang dikemukakan ramadan (2013).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dan pembahasan dari penelitian. Pada hasil penelitian berisi tentang hasil dari setiap metode penelitian yang digunakan dimulai dari tahapan analisis umum, tahapan desain perancangan *game*, tahap pengembangan *game* dengan pengujian internal dan validasi ahli, tahap pengujian implementasi dari setiap aktivitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem dan tahap evaluasi yang berisi tentang pengolahan data yang didapat pada tahap implementasi. Pada pembahasan akan menjelaskan mengenai hasil dari penelitian yang didapat.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis temuan pembangunan VISUAL NOVEL *GAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN *INTERVIEW* KERJA yang telah dibuat sebelumnya dan saran-saran penulis untuk pengembangan *game* yang serupa dimasa mendatang.