

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara alamiah di dalam kehidupannya, manusia selalu melakukan bermacam-macam aktivitas, salah satu wujud dari aktivitas itu adalah kerja atau bekerja. Manusia bekerja mengandung unsur kegiatan sosial, menghasilkan barang dan atau jasa yang pada akhirnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dan mendapatkan kepuasan. Bekerja berarti melakukan suatu pekerjaan, diakhiri dengan buah karya yang dapat dinikmati oleh manusia yang bersangkutan. kerja dipandang dari sudut sosial merupakan kegiatan yang dilakukan dalam upaya untuk mewujudkan kesejahteraan umum, terutama bagi orang-orang terdekat (keluarga) dan masyarakat, untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupan, sedangkan dari sudut rohani atau religius, kerja adalah suatu upaya untuk mengatur dunia sesuai dengan kehendak Sang Pencipta. Dalam hal ini, bekerja merupakan suatu komitmen hidup yang harus dipertanggungjawabkan kepada Tuhan (B. Renita 2006).

Dengan tingkat kompetisi yang cukup tinggi dalam mencari pekerjaan saat ini, banyak orang yang akhirnya terjebak dalam pekerjaan yang tidak sesuai dengan kepribadiannya. Dan mereka sendiri kadang tidak suka dan kurang yakin pada pilihan yang telah dibuat. Sebagai contohnya, adalah ketika seseorang yang mempunyai kepribadian yang aktif dan menyukai kegiatan di luar ruangan namun harus bekerja sepanjang hari di dalam ruangan dan tidak melakukan apa – apa selain berinteraksi dengan komputer. Hal ini tidak terlepas dari rasa ikut – ikutan atau bekerja hanya sesuai trend dan tawaran gaji yang besar tanpa pernah tahu seperti apa pekerjaan yang akan dijalaninya.

Survei yang dilakukan oleh *Stanford Research Institute*, Harvard University & Carnegie Foundation menyimpulkan : bahwa 15% dari alasan mengapa seseorang berhasil meraih keberhasilan dalam pekerjaan banyak ditentukan oleh penguasaan pengetahuan dan keterampilan mengenai profesi. Sedangkan 85% dari mereka yang meraih sukses banyak ditentukan oleh pengetahuan dan keterampilan mengenai manusia. Survei yang lain pada 16 jenis industri di Amerika

menunjukkan bahwa prestasi seseorang tidak ditentukan oleh faktor pendidikan formal apakah seseorang tersebut sarjana atau bukan sarjana, bukan oleh faktor jenis kelamin apakah seseorang tersebut laki – laki atau perempuan, bukan oleh ras apakah mereka itu kulit putih atau kulit hitam, dan juga bukan oleh umur apakah diatas 40 atau dibawah 40 tahun.

Prestasi seseorang ditentukan oleh kepribadiannya. Bahkan disimpulkan juga bakat yang dibawa sejak lahir hanya berperan sebagai faktor imbuhan saja bagi prestasi seseorang. Kepribadian dan prestasi ibarat *flight-attitude* yang di-*install* pada *cockpit* pesawat terbang. Bila *flight attitude* menunjukkan kemiringan 45 derajat, maka berarti pesawat miring 45 derajat. Bila kepribadian seseorang tidak positif, maka prestasi yang bersangkutan tidak akan sukses, walau faktor pendukung kesuksesan yang lain dimilikinya. Oleh sebab itu apabila seseorang ingin sukses, tidak ada jalan lain kecuali terus menimba ilmu dan pengetahuan agar wawasannya luas, bekerja terus menerus agar memperoleh pengalaman dan mempertajam keterampilan, pola pikir dan berpola tindak positif untuk makin menampilkan kepribadian yang positif. Tiga faktor ini yaitu “*knowledge, skill and behaviour*” oleh Dale Carnegie disebut sebagai faktor keberhasilan seseorang (*The Triangle of Success*)

Setiap manusia dilahirkan dengan watak dan karakter yang berbeda satu sama lainnya. Bahkan anak yang terlahir kembar identik belum tentu memiliki karakter dan kepribadian yang sama. Karena pribadi yang dimiliki setiap orang beragam dan berkombinasi. Setiap kepribadian yang ada tentunya memiliki cara tersendiri untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan masyarakat dan memiliki cara tersendiri berkomunikasi dengan seseorang (Buelchler, 2008).

Agar dapat mengetahui kepribadian yang dimiliki tentunya harus melakukan tes untuk mendapatkan hasil tentang kepribadian diri sendiri. Namun tes untuk mengetahui kepribadian ada beberapa model yang berbeda seperti *Draw A Person* (DAP) adalah tes kepribadian dengan cara menggambar orang, *House Tree Person* (HTP) adalah tes kepribadian dengan cara menggambar rumah, pohon dan orang, EPPS adalah tes kepribadian dengan memberikan pertanyaan dan hasil dari pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengetahui tipe-tipe motivasi, kebutuhan, dan

kesukaan seseorang, *Enneagram Personality* adalah tes kepribadian dengan memberikan pertanyaan dan hasil dari pertanyaan tersebut akan mendapatkan salah satu kepribadian dari 9 kepribadian yang terdapat pada *Enneagram Personality*, dan tes kepribadian paling populer *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) adalah tes kepribadian yang tidak jauh berbeda dengan *Enneagram Personality* tetapi pada MBTI ini kepribadian di kategorikan menjadi 16 kepribadian. MBTI ini menkatagorikan dari karakter seseorang yang pendiam sampai dari karakter yang benar – benar aktif dalam komunikasi dan juga bergaul (Hardhi, 2017).

MBTI telah dipahami dan digunakan secara luas untuk mengeksplorasi perbedaan kepribadian di berbagai bidang (Boyd & Brown, 2005; Bradley & Hebert, 1997) dalam bukunya yang berjudul *Essentials of Myers-Briggs Type Indicator Assessment 2nd Edition* (Naomi L Quenk, 2009:2). Selain itu MBTI dikenal juga sebagai instrumen untuk mengukur tipologi kepribadian yang kemudian berfungsi untuk menjelaskan perbedaan kepribadian yang sehat. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan teori Carl Gustav Jung tentang *Psychological Types* oleh Katharine Cook Briggs dan anaknya Isabel Briggs Myers (1995:7). Sekitar 2 juta orang tiap tahunnya menggunakan kuesioner MBTI sehingga instrumen ini dikenal secara luas dalam kapasitasnya untuk mengukur fungsi kepribadian yang normal. Alasan utama kepopuleran instrumen MBTI ini adalah kerelevansiannya dengan berbagai bidang seperti pendidikan, perkembangan karir, perilaku organisasi, fungsi kelompok, perkembangan tim, pelatihan pribadi dan eksekutif, psikoterapi individu, pasangan, dan keluarga, dan dalam konteks interaksi multikultural (*Center for Applications of Psychological Type*). Pada tahun 2012, MBTI merupakan instrumen paling populer ke-2 yang digunakan oleh konselor sekolah di Amerika Utara setelah *Beck Depression Inventory* (Peterson et.al., 2014:92).

Tiap tes kepribadian ini harus melalui soal tes yang sangat banyak sehingga membuat jenuh pada saat mengerjakannya oleh karena itu untuk membuat sebuah tes menarik maka dalam sebuah tes tersebut di lakukan implementasi kedalam sebuah *video games* yang dapat memberikan sebuah ketertarikan dan menyenangkan untuk mengerjakan sebuah tes (Ferrara, 2013).

Video games adalah sebuah aktifitas yang paling diminati dari kalangan muda hingga kalangan orang tua hampir semua menyenangkan *video games*. *Video games* dapat memberikan pengalaman dan perhatian seseorang untuk bisa memberikan sebuah kesenangan dan penghilang stress (Ferrara, 2013).

Video games dapat memberikan sebuah pelajaran atau bisa menjadi sebuah inspirasi untuk masa depan di dunia nyata, misalnya saja Simcity pada *Video games* ini mengajarkan tentang tata kelola bangunan yang dapat menjadi inspirasi menjadi seorang arsitek tata kota atau bisa saja *video games* mengajarkan sejarah seperti *game* Samurai Warriors pada *video games* ini mengajarkan tentang terbentuknya sebuah negara jepang dan mengajarkan tentang pahlawan jepang yang akan membuat pemain mempelajari sejarah jepang tanpa disadari dan disenangi (Ferrara, 2013).

Ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa diantaranya penelitian mengenai sistem rekomendasi penentuan jenis pekerjaan berdasarkan kepribadian sebelumnya yang dilakukan oleh Emilia Novianti (2013) yaitu Pembangunan Sistem Rekomendasi Pemilihan Pekerjaan Berdasarkan Kepribadian dengan Metode Knowledge Based Recommendation Berbasis WEB. Pada penelitian yang telah dilakukannya, penentuan jenis pekerjaan berdasarkan kepribadian ditentukan oleh parameter kedudukan atau posisi, hobi dan gaji. Hasil penelitian yang dilakukannya terhadap 30 responden, 25 reponden mengaku puas dan setuju dengan saran/hasil yang diberikan oleh sistem atau sistem rekomendasi penentuan pekerjaan berdasarkan kepribadian berbasis web yang dibuatnya memberikan hasil presentase sebesar 83,3% bekerja dengan baik. Kemudian penelitian mengenai identifikasi kepribadian seseorang berbasis *video game* yang dilakukan oleh Mohamad Firmansyah Setiawan (2017) yaitu Identifikasi Kepribadian Seseorang Berdasarkan Model Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) Menggunakan *Decision tree* Berbasis *Video Games*. Pada penelitian yang telah dilakukannya, penentuan kepribadian dilakukan dengan cara membandingkan tes MBTI yang telah dilakukan sebelumnya pada web www.16personalities.com dan *genre* yang digunakan dalam *game* tersebut adalah *Role-Playing Game* (RPG). Hasil penelitian yang dilakukannya terhadap 5 responden, 3 responden memperoleh kepribadian yang

sesuai atau identifikasi kepribadian seseorang berbasis *video games* yang dibuatnya memberikan hasil persentase sebesar 60% bekerja dengan baik.

Pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) karena MBTI ini memiliki keunggulan dari model yang lainnya yaitu bisa mengategorikan kepribadian menjadi 16 kepribadian dan MBTI ini akan memberikan informasi kepribadian untuk bisa berkomunikasi atau beradaptasi dengan lingkungan masyarakat yang memiliki perbedaan kepribadian (Hardhi, 2017).

Pada penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh Mohamad Firmansyah Setiawan, *genre game* yang akan digunakan adalah *genre game puzzle* atau teka teki karena permainan *puzzle* merupakan suatu permainan yang memiliki aturan – aturan tertentu dengan memperlihatkan sisi permasalahan untuk dipecahkan melalui kecerdikan dan kesabaran, dan *puzzle* juga menyenangkan karena tidak terlalu susah, tidak terlalu mudah, dan menjebak (Kim, 2006).

Agar memaksimalkan MBTI pada *game* ini maka akan ditambahkan dengan metode *decision tree* untuk membuat sebuah keputusan dalam penerapan *rules* dan tes MBTI ini menjadi lebih efektif dan efisien dalam *video games* ini. Karena dengan menambahkan *decision tree* ini bisa meneliminasi kekurangan yang tidak diperlukan dan bisa membuat lebih sempurna lagi dalam implementasi pada *video games* ini pada pengambilan keputusannya. *Decision tree* sering di gunakan untuk penelitian – penelitian yang digunakan untuk analisis keputusan yang membantu untuk mengidentifikasi cara yang efektif dan efisien untuk mencapai keputusan yang baik (Kamiński, Jakubczyk, & Szufel, 2017). Proses penentuan pekerjaan dilakukan dengan cara pengecekan hasil kepribadian yang diperoleh dan dibandingkan dengan rekomendasi pekerjaan dari kepribadian tersebut yang diambil dari *paper* yang ditulis oleh Andreas Wijaya dengan judul MBTI Personality Type for Career Development.

Banyak orang yang bekerja tidak menikmati atau senang dengan pekerjaan yang dia lakukan karena dia merasa pekerjaan tersebut tidak cocok dengan kepribadian yang dia miliki. Dia baru menyadari hal itu setelah dia bekerja di tempat tersebut, oleh karena itu penelitian ini dilakukan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sebuah sistem identifikasi kepribadian MBTI berbasis *video games* dengan menerapkan *decision tree*?
2. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap *game* identifikasi kepribadian MBTI?
3. Bagaimana akurasi hasil identifikasi kepribadian MBTI *video games* penelitian?

1.3. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem identifikasi kepribadian MBTI berbasis *video games* dengan menerapkan *decision tree*.
2. Menganalisis tanggapan pengguna terhadap *game* identifikasi kepribadian MBTI.
3. Mengevaluasi akurasi hasil identifikasi kepribadian MBTI *video games* penelitian.

1.4. Batasan Penelitian

Agar pembahasan penelitian ini lebih terarah maka diberikan batasan- batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dikembangkan menggunakan Unity3d.
2. Soal tes MBTI ini menggunakan soal yang ditulis oleh Robert Heyward.
3. *Genre* yang digunakan untuk *video game* ini adalah *puzzle*.
4. Permainan difokuskan pada orang yang mengerti tentang *video games*

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah diperolehnya kepribadian diri sendiri yang dapat disesuaikan dengan pekerjaan yang diinginkan atau beradaptasi di lingkungan pekerjaan yang sudah ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

BAB ini menguraikan tentang latar belakang yang berisi tentang informasi yang berkaitan dengan masalah yang peneliti temukan. Rumusan masalah dari penelitian ini berisi tentang poin-poin masalah yang peneliti temukan berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan.

Tujuan dari penelitian ini berisi tentang tujuan mengapa peneliti mengangkat masalah tersebut. Batasan masalah berisi tentang apa saja yang menjadi batasan dalam penelitian yang dilakukan. Manfaat penelitian berisi tentang manfaat yang dapat dirasakan oleh pihak-pihak tertentu dan sistematika penulisan berisi struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori pendukung dengan kajian dalam penelitian dan hal-hal lainnya juga yang mendukung penelitian ini. Teori yang dibahas yaitu mengenai pekerjaan, kepribadian, *myers-briggs type indicator*(MBTI), *decision tree*, dan *video game*..

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, antara lain metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai temuan yang dilakukan selama penelitian dan pembahasan mengenai *game* identifikasi kepribadian MBTI, perencanaan *game* identifikasi kepribadian MBTI, pengembangan *game* identifikasi kepribadian MBTI, uji coba produk, revisi produk, uji coba operasional kepada ahli media, uji coba akhir, hasil uji coba akhir dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan dengan rekomendasi mengenai pengembangan untuk kepentingan penelitian berikutnya