



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

Hagai Brayen Setiawan¹, Rosa Ariani Sukamto², Yudi Ahmad Hambali³

hagaibrayens@upi.edu¹, rosa.ariani@upi.edu², yudi.a.hambali@upi.edu³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Proses rekrutmen pekerjaan semakin kompetitif, dan wawancara kerja menjadi bagian penting dalam seleksi karyawan. Maka dari itu, pelamar kerja perlu mempersiapkan dan mengenal wawancara kerja. Pada umumnya, pembelajaran untuk mengenalkan *interview* kerja masih menggunakan buku pedoman, video, dan lain-lain. *Game* dianggap sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. *Game* diharapkan dapat memberikan simulasi wawancara, memperkenalkan konsep *interview* kerja, dan memberikan umpan balik langsung terhadap keputusan yang diambil pelamar. *Visual Novel Game* dibangun dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle*. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan 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%, SUS 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 *interview* kerja diterapkan dalam game dan tanggapan yang sangat baik secara keseluruhan.

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

Abstract

The job recruitment process is becoming increasingly competitive, and job interviews are a crucial part of employee selection. Therefore, job applicants need to prepare themselves and familiarize themselves with job interviews. Generally, learning about job interviews still relies on guidebooks, videos, and similar resources. Games are considered an alternative interactive learning medium. Games are expected to provide interview simulations, introduce the concept of job interviews, and offer direct feedback on the decisions made by applicants. The Visual Novel Game was developed using the Game Development Life Cycle method. The Research and Development (R&D) method was employed, involving 33 research participants. Evaluation trials using data from questionnaires revealed results indicating that the average interest level built was 80.90%, the System Usability Scale (SUS) was 81.21%, Game Experience was 81.51%, the Net Promoter Score was 86.66%, and After Game Experience was 80.66%. These results confirm that players showed a strong interest in seeing job interviews implemented in the game and provided very positive feedback overall.

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

1. Pendahuluan

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 [1]. 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 [2].

Dalam proses penerimaan, persentase nilai bobot wawancara berbeda-beda tergantung bagaimana perusahaan tersebut menetapkan kebijakan. 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 [3]. Wawancara kerja harus dirancang dengan baik untuk memastikan bahwa perusahaan memilih karyawan yang tepat untuk pekerjaan tersebut [4]. Dalam wawancara terstruktur, pertanyaan yang digunakan telah ditetapkan sebelumnya, sehingga meminimalkan pengaruh subjektivitas pewawancara dalam proses seleksi. *Human Resource Development* (HRD) bertanggung jawab penuh terhadap proses rekrutmen, manajemen, dan eksplorasi kemampuan setiap tenaga kerja.

Melihat bagaimana proses wawancara yang dikelola oleh bidang khusus yaitu HRD dan direncanakan dengan hati-hati untuk melihat bagaimana kemampuan pelamar kerja, maka seorang pelamar kerja perlu mempersiapkan diri dan mengenal terlebih dahulu seperti apa wawancara kerja. Metode pembelajaran dan pengenalan *interview* kerja melalui media yang ada, membantu pelamar memahami tujuan dari wawancara dan meningkatkan peluang untuk mendapatkan pekerjaan yang diinginkan. 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 [5]. *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 [6]. *Game* dapat mendukung pembelajaran kreatif dan kritis, karena *game* memungkinkan pemain untuk mencoba dan bereksperimen dengan ide-ide baru. *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 [20]. 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 [21].

Salah satu jenis *game* yang ada saat ini adalah visual novel *game*. 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 [7]. 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. 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 [8]. 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.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game* telah menjadi media yang efektif dalam berbagai upaya pengenalan dan promosi. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa *game* digunakan sebagai media untuk mengenalkan dan mempromosikan kampus. Dalam penelitian tersebut, dilakukan pengujian *usability* yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,67, menunjukkan bahwa *game* dapat diterima dengan baik sebagai media pengenalan dan promosi kampus [9]. Penelitian lain menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk mengembangkan *game* berjudul "Tanjung Menangis," yang memperkenalkan legenda budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep cerita dalam *game* ini berhasil menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada pemain mengenai legenda tersebut, mempertegas bahwa *game* cocok sebagai media pengenalan [19].

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 *game* dibangun sebagai media pengenalan *interview* kerja yang bertindak sebagai media interaktif untuk memperkenalkan konsep *interview* kerja kepada para pencari kerja. Visual novel juga digunakan karena mampu memikat pemain karena visualisasi yang kuat dapat merangsang imajinasi, emosi, dan pikiran pemain, mendorong mereka untuk terus terlibat dalam permainan [9]. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner *game experience* terhadap pengguna untuk mengukur *game* visual novel sebagai media pengenalan.

2. Metode

2.1. Wawancara

Wawancara adalah prosedur yang bertujuan untuk memperoleh informasi dari seseorang melalui jawaban lisan atas pertanyaan lisan. Wawancara kerja disini bisa diartikan sebagai rekrutmen yang direncanakan memprediksi kinerja pekerjaan masa depan berdasarkan tanggapan verbal calon pertanyaan lisan [10]. Metode wawancara merupakan bagian penting dalam proses perekrutan dan seleksi calon karyawan. Adapun teknik wawancara tersebut dibagi menjadi dua jenis, yaitu teknik wawancara *situational* dan teknik wawancara *behavioral* [11]. Teknik wawancara *situational* dan wawancara *behavioral* telah muncul sebagai format utama untuk melakukan metode wawancara terstruktur modern. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang mengikuti seperangkat urutan pertanyaan. Penerapan wawancara terstruktur dapat meningkatkan validitas yang lebih baik ketika jumlah orang yang akan diwawancarai cukup banyak. Pengetahuan yang lebih luas tentang pekerjaan tertentu akan menghasilkan wawancara yang lebih efektif dan akurat [2]. Dalam jenis wawancara ini, pewawancara dapat menyiapkan pertanyaan terkait pekerjaan terlebih dahulu dan kemudian menggunakan formulir evaluasi yang telah terstandarisasi untuk menilai kinerja orang yang diwawancarai. Wawancara terstruktur merupakan prediktor prestasi kerja yang cukup valid, karena hal – hal berikut ini [3]:

1. Isi wawancara di desain terbatas hanya pada faktor-faktor yang berhubungan dengan pekerjaan.
2. Pertanyaan yang ditanyakan pada semua pelamar konsisten
3. Semua jawaban dinilai dengan cara yang sama
4. *Panel of interviewers* biasanya mengikuti wawancara terstruktur, dan ini mengurangi bias dari *individual interviewers*

2.2. Interview Kerja

Wawancara kerja (*interview kerja*) digambarkan sebagai sesi berbagi informasi antara pewawancara dan kandidat. Wawancara kerja merupakan salah satu cara yang sangat penting bagi suatu perusahaan dalam menyaring jumlah pelamar yang ada. Di beberapa industri, mungkin ada lebih dari satu sesi wawancara dan dapat dibagi menjadi beberapa sesi. Beberapa aspek kompetensi yang dinilai atau ingin diketahui oleh *recruiter* seperti *Knowledge, Skill, Values, Self-Concept, Traits* dan *Motives* [13].

2.3. Game

Permainan atau *Game* merupakan salah satu bentuk multimedia interaktif yang diwujudkan dalam bentuk perangkat lunak. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), *game* berarti permainan. *Game* merupakan suatu tipe aktifitas bermain yang dilakukan di dalam konteks realita yang fiktif, dimana para peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan sesuai dengan aturan yang ada [14]. Dalam perancangan suatu *game* perlu memperhatikan beberapa komponen: *Fitur, Gameplay, Interface, Rules, Level Design*.

2.4. Visual Novel Game

Visual Novel merupakan game yang di dalamnya terdapat unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video, serta memberikan kesempatan pemain untuk memilih berbagai macam pilihan dalam permainan. *Visual Novel* dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menampilkan narasi dan dialog dari setiap karakter. Terkadang, setiap karakter juga dilengkapi dengan efek suara, sehingga karakter-karakter dalam novel visual ini terasa hidup dan mampu berbicara. *Game* visual novel memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan persepsi dan pemahaman pengguna, terutama siswa. Hal ini karena game tersebut mampu memvisualisasikan konsep materi secara menarik, sehingga melatih imajinasi pengguna melalui pengalaman visual. Tampilan pada visual novel adalah cerita dan teks berbentuk dialog pada sebuah *textbox* yang dilengkapi dengan karakter yang berbicara dan latar gambar.

2.5. Game Development Life Cycle

Game Development Life Cycle (GDLC) merupakan suatu pendekatan yang meliputi pembuatan ide dan konsep *game*, serta proses pengembangan *game* secara keseluruhan hingga *game* tersebut dirilis [8]. Proses ini terdiri dari enam tahapan pengembangan, yaitu inisialisasi atau pembuatan konsep, *pre-production, production, testing, beta, dan release*.

2.6. Game Testing Questionnaire

Game Testing Questionnaire adalah salah satu pedoman untuk mengevaluasi *game*. Kuesioner evaluasi *game* digunakan dalam skala waktu tertentu untuk pengujian permainan secara publik [16]. Selama waktu ini, pemain diundang untuk menguji permainan, dan umpan balik mereka dikumpulkan setelahnya. Berdasarkan umpan balik pemain, sentuhan akhir dapat disesuaikan atau ditambahkan jika perlu. Menurut organisasi *enibcmed.eu*, kuesioner evaluasi *game* terbagi menjadi bab komponen dan subbab komponen, *General Questions about Awakened Interest, Game Experience, Questions after all Gaming Experience*. Komponen *Game Experience* terbagi menjadi subbab, *SUS Questionnaire, Game Experience, Net Promoter Score*.

2.7. Skala Likert

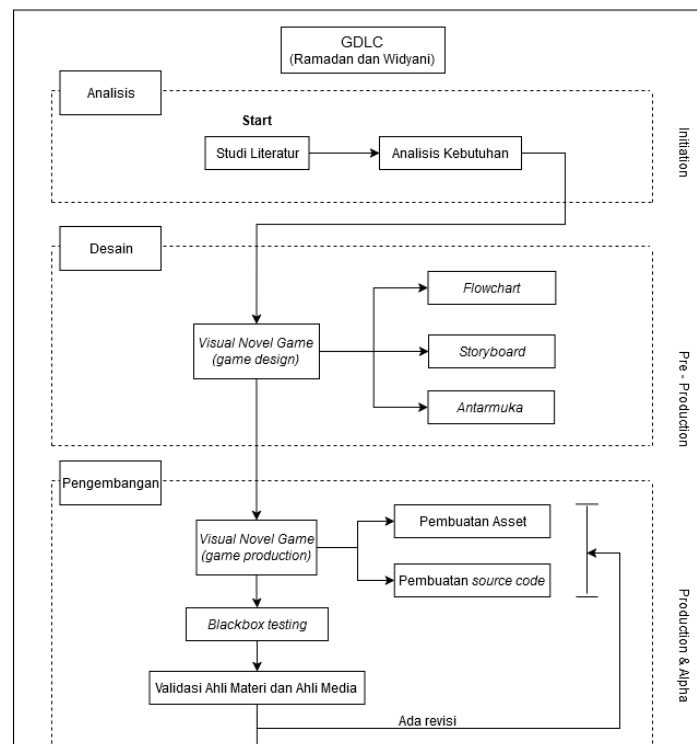
Skala Likert adalah metode pengukuran yang mudah dirancang, menghasilkan skala yang andal, dan mudah dipahami dari perspektif peserta [17]. Peneliti didalam penelitian menggunakan *skala likert* untuk skala 5 poin, dengan nilai dari 1 sampai 5 dan urutan seperti "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju."

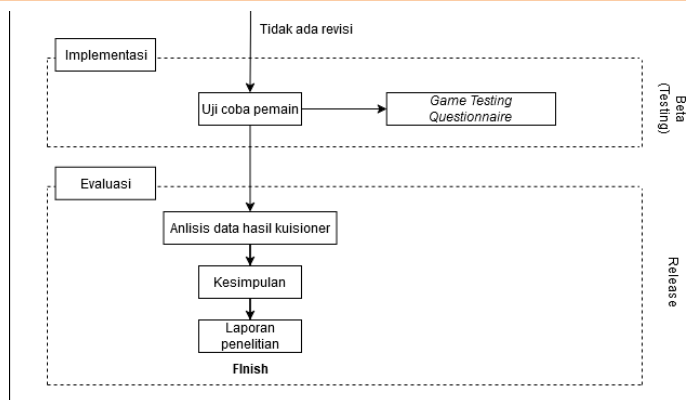
2.8. Learning Object Review Instrument

Learning Object Review Instrument (LORI) adalah versi kedua dari alat penilaian yang dibuat oleh peneliti Kanada untuk menilai dan memengaruhi kualitas dan efektivitas dari *Learning Objects (LO)* dengan mengevaluasi aspek pembelajaran dan aksesibilitas pada tingkat metadata [18]. Terdapat sembilan aspek yang digunakan untuk mengevaluasi suatu objek belajar dalam LORI, terdiri dari empat aspek materi, yaitu Kualitas Isi (*Content Quality*), Pembelajaran (*Learning Goal Alignment*), Umpan Balik dan Adaptasi (*Feedback and Adaptation*), serta Motivasi (*Motivation*). Selain itu, ada lima aspek untuk multimedia, termasuk Desain Presentasi (*Presentation Design*), Kemudahan Interaksi (*Interaction Usability*), Aksesibilitas (*Accessibility*), Dapat Digunakan Kembali (*Reusable*), dan Kepatuhan Standar (*Standard Compliance*).

2.9. Desain Penelitian

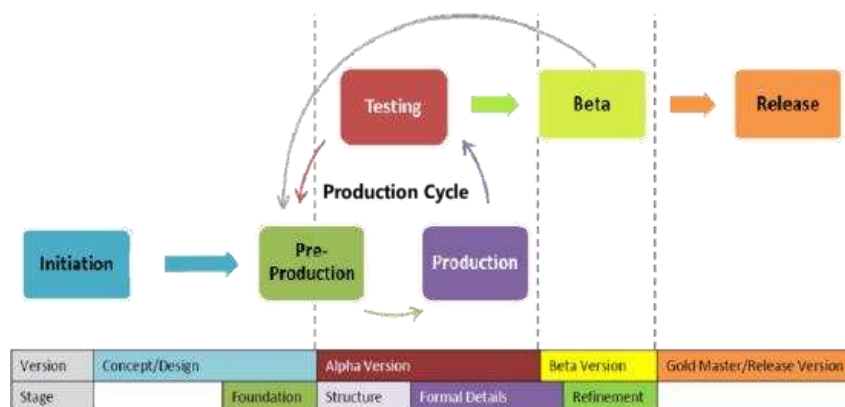
Desain penelitian ini menggunakan Riset Pengembangan (R & D: Riset dan Pengembangan) dalam pengembangan *Visual Novel game*.





Gambar 1. Desain Penelitian

Desain tahapan penelitian pada Gambar 1 berupa sebuah diagram yang menggambarkan tahapan-tahapan penelitian secara visual. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan *game development life cycle* oleh Ramadan & Widyani yang diselaraskan dengan model ADDIE [15]. Tahapan GDLC oleh Ramadan & Widyani meliputi, *initiation, Pre-production, production, testing, beta, dan realease* seperti yang tertera pada Gambar 2.



Gambar 2. GDLC (Ramadan & w, 2013)

Fase analisis merupakan tahap awal terbagi menjadi Studi Literatur, kajian pustaka untuk mendapatkan dasar teoritis dan informasi terkait wawancara kerja, Visual Novel *Game*, serta metode GDLC. Wawancara, menggali informasi dari ahli HRD tentang masalah umum saat wawancara kerja, pertanyaan yang baik, dan metode penilaian calon pelamar.

Fase Desain, Menyusun hasil analisis menjadi rencana produksi game, termasuk konsep game, dokumentasi (*Game Design Document*), *prototyping, flowchart, storyboard*, dan desain antarmuka pengguna. *Fase Pengembangan*, Penyempurnaan desain dan prototipe menjadi game yang utuh, mencakup pembuatan aset, pemrograman, dan integrasi kode sumber. Setelah dilakukan uji internal maka *game* akan divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Penilaian produk oleh ahli untuk memastikan fungsi berjalan dengan baik, diikuti oleh perbaikan dan pengujian prototipe. *Fase Implementasi*, Menguji game yang telah divalidasi melalui beta testing untuk mendeteksi kesan pertama, *error*, dan keluhan dari penguji eksternal. Pengujian dilakukan dengan kuisisioner berbasis skala Likert untuk mengukur *game experience* pengguna, minat dan rekomendasi. *Fase Evaluasi*, dari beta testing untuk menyempurnakan produk atau memberikan rekomendasi pengembangan di masa depan. Game yang lulus evaluasi siap dirilis untuk pengguna umum.

Setelah mendapatkan penilaian dari ahli, data tersebut akan diolah menggunakan rumus 1. *P* merupakan persentase skor.

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

Dalam analisis data penilaian, diperlukan terlebih dahulu interval dan interpretasi persen menggunakan metode pencarian interval skor persen (I) sebagai berikut (Sutoyo, 2017) pada rumus 2:

$$I = \frac{100}{\text{jumlah skort likert}} = \frac{100}{5} \quad (2)$$

Dengan interpretasi persen dari angka terendah 0% hingga tertinggi 100% dan interval 20, maka didapatkan kriteria interpretasi skor pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Skor

Interval	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat Kurang Sekali
20% - 39,99%	Kurang Baik
40% - 59,99%	Cukup baik
60% - 79,99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Beberapa pedoman digunakan untuk menentukan skor tertinggi, indeks persentase, dan rata-rata untuk setiap aspek guna mempermudah hasil pengujian. Penentuan skor tertinggi (ST) dilakukan dengan mengalikan nilai *skala Likert* tertinggi pada rumus 3 dengan jumlah responden yang telah menyelesaikan survei.

$$ST = \text{Nilai Skala Likert} \times \text{Jumlah Responden} \quad (3)$$

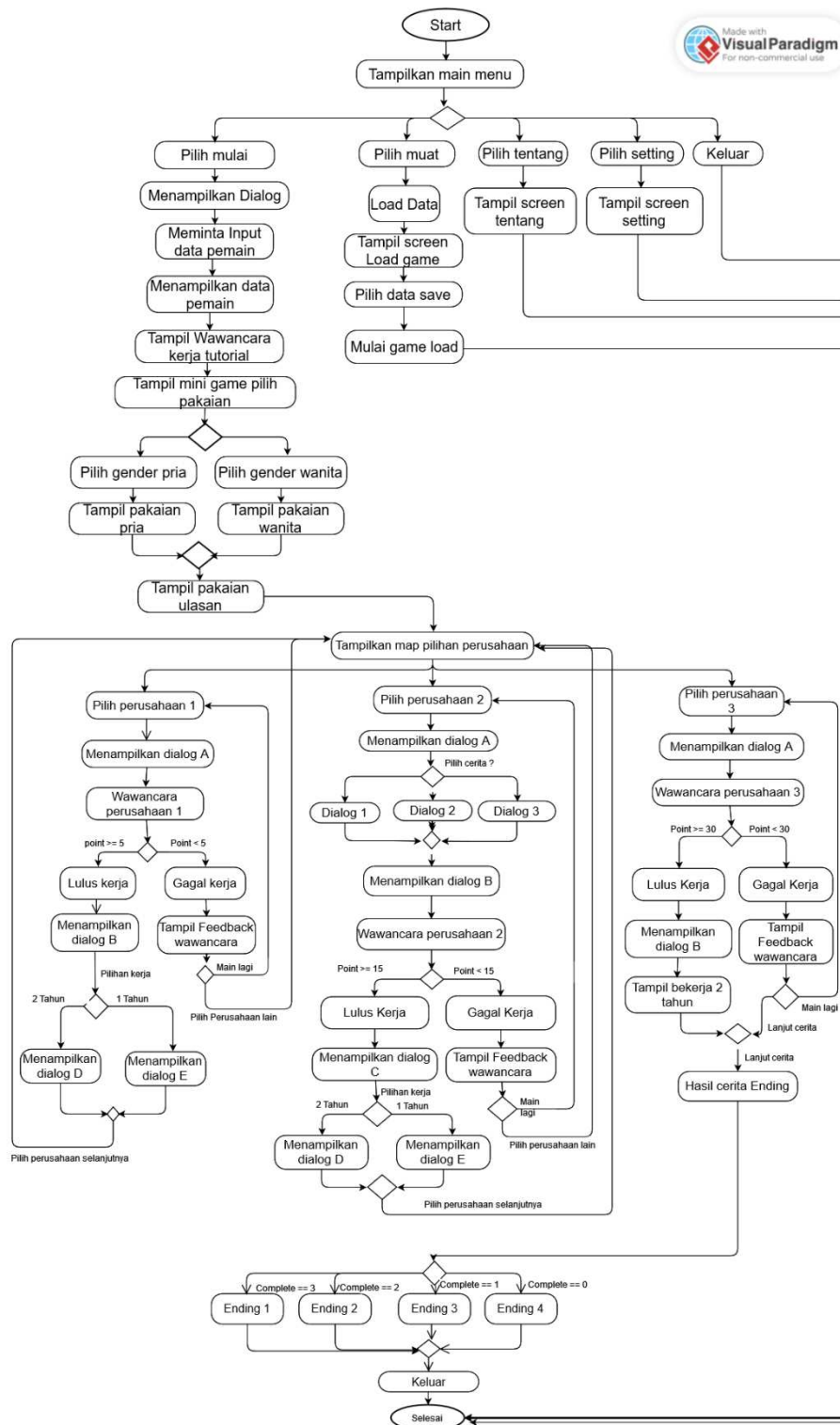
Penilaian indeks persentase (IP) dilakukan dengan jumlah responden (R) pada salah satu penilaian dikalikan nilai *skala likert* (N) dibagi skor tertinggi (ST) dikalikan 100% dilihat pada rumus 4.

$$IP = \frac{(R_1 \times N_1) + (R_2 \times N_2) + (R_3 \times N_3) + (R_4 \times N_4) + (R_5 \times N_5)}{ST} \times 100\% \quad (4)$$

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dimulai dengan studi literatur, dimana tahap ini peneliti memulai mencari permasalahan-permasalahan dan informasi pada proses wawancara kerja. Tahap ini juga menganalisis kebutuhan data, kebutuhan proses, kebutuhan keluaran dan kebutuhan antarmuka dari visual novel *game* yang akan dibangun. Setelah Proses pengembangan mengambil konsep dari salah satu metode wawancara yaitu wawancara terstruktur, Materi didalam *game* merupakan data kebutuhan pertanyaan wawancara kerja. Materi disusun mengacu pada sumber buku, jurnal yang ditulis oleh yodhia Antariksa berjudul “50 Pertanyaan Job Interview dan Kunci Jawabannya yang Powerful” dan pertanyaan wawancara pada website [jobstreet.com](http://www.jobstreet.com).

Pada pengembangan *game*, visual novel memiliki alur cerita yang dimulai dari tahap tutorial hingga akhir cerita. Alur cerita dalam *game* visual novel yang dikembangkan dirancang dengan beberapa rute yang memengaruhi hasil akhir cerita, menjadikan alur cerita lebih variatif dan dinamis. Untuk lebih lengkap mengenai *flowchart* dari visual novel *game* yang dikembangkan bisa dilihat pada Gambar 3.



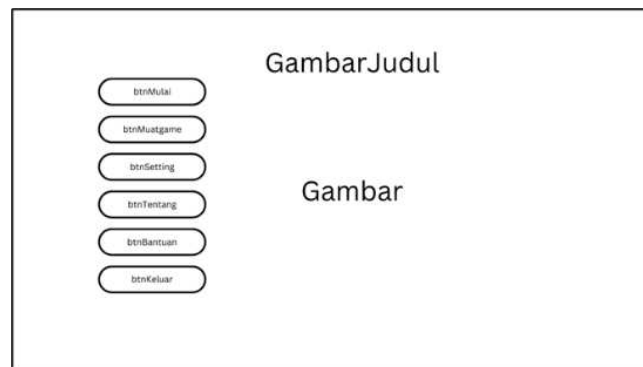
Gambar 3. Flowchart Visual Novel Game yang Dikembangkan

Tahapan selanjutnya adalah perancangan *storyboard* dan antarmuka. *Storyboard* dibuat berdasarkan kebutuhan cerita mengacu pada *flowchart* yang telah disusun dan didalamnya terdapat informasi mengenai alur cerita dan proses lain yang terurut. *Storyboard* yang terbentuk dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Storyboard

Perancangan antarmuka merupakan representasi awal dari sebuah sistem yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi, sehingga dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna. Beberapa contoh perancangan antarmuka Visual Novel ditampilkan pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Antarmuka Main Menu

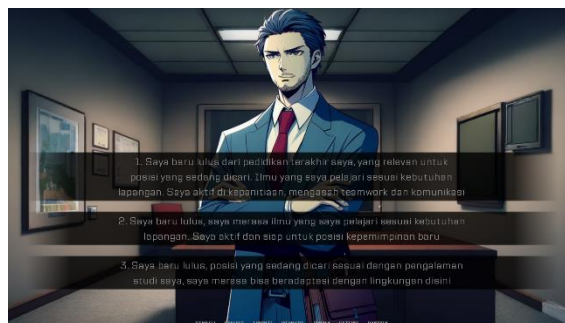
Langkah-langkah selanjutnya termasuk dalam pengembangan game yaitu membuat karakter, *background*, musik, dan elemen lainnya. Langkah-langkah lain mencakup pembuatan mekanisme permainan dan penulisan kode yang sesuai dengan *flowchart* alur cerita. Kedua faktor ini harus digabungkan menjadi satu dan diintegrasikan agar game visual novel dapat berfungsi sesuai dengan yang telah direncanakan. Berikut ini adalah beberapa contoh tampilan yang telah dibuat:



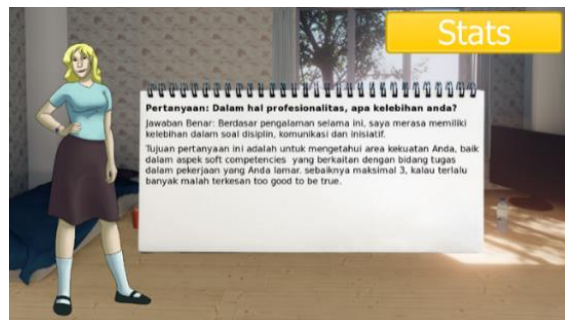
Gambar 6. Main Menu



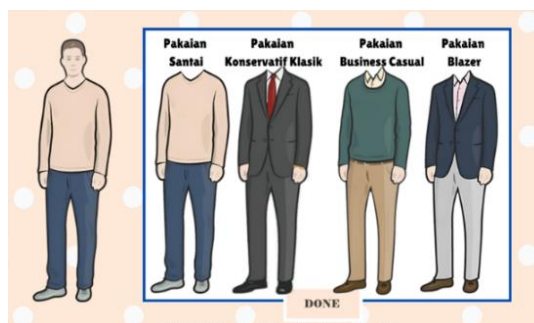
Gambar 7. Halaman Cerita



Gambar 8. Wawancara Kerja



Gambar 9. Feedback



Gambar 10. Mini Game

Tampilan hasil pengembangan visual novel, dapat dilihat pada Gambar 5 hingga Gambar 9. Pada gambar 5 menampilkan menu utama dari visual novel *game* yang berisikan fitur seperti mulai, muat, *setting*, tentang, dan keluar. Gambar 6 memperlihatkan tampilan *game* setelah memilih menu mulai. Gambar 7 dan gambar 8 memperlihatkan tampilan ketika pemain melakukan wawancara

kerja dan mendapatkan *feedback* setelah mengalami kegagalan. Gambar 9 merupakan tampilan dari *mini game* pemilihan baju. Gambar-gambar tersebut menunjukkan kombinasi antara karakter, latar belakang, dialog cerita, serta elemen gameplay tambahan yang telah dipadukan.

Setelah *prototype game* sudah hampir keseluruhan, berikutnya dilakukan tahapan pengujian validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian menggunakan *LORI, 2009* dengan 9 aspek yang terbagi menjadi 5 aspek media dan 4 aspek materi. Berikut merupakan data yang diperoleh dari validasi ahli media:

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek	Perolehan Skor		%
		Ahli I	Ahli II	
1	Desain Presentasi	4	3	70%
2	Kemudahan untuk Digunakan	12	13	83,33%
3	Aksesibilitas	3	4	70%
4	Reusability	5	4	90%
5	Standar Kualitas	5	4	90%
Total		29	28	81,42%

Dari tabel hasil uji kelayakan media diatas diperoleh hasil rata-rata untuk kedua validator ahli media sebesar 81,42% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Dilakukan juga validasi ahli terhadap aspek materi.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Ideal	Hasil Skor	%
1	Kualitas isi	20	16	80%
2	Pembelajaran	20	16	80%
3	Umpan balik dan adaptasi	5	4	80%
4	Motivasi	5	4	80%
Total		50	40	80%

Dari tabel hasil uji kelayakan materi diatas maka hasil yang diperoleh adalah 80% yang dapat dikategorikan “Baik”.

Peneliti melakukan pengujian *alpha game* dengan menerapkan *blackbox testing* untuk memastikan fungsi yang ada pada tampilan *game* berjalan dengan tepat dan sesuai. Berikut hasil *blackbox testing game* secara umum:

Tabel 4. *Blackbox Testing*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Pemain menekan tombol mulai game pada menu utama	Memulai permainan menampilkan cerita awal	OK
2	Pemain menekan tombol muat <i>game</i> pada menu utama	Menampilkan slot <i>save data game</i>	OK
3	Pemain menekan tombol <i>setting</i> pada menu utama	Menampilkan pengaturan layar dan <i>volume sound</i>	OK
4	Pemain menekan tombol tentang <i>game</i> pada menu utama	Menampilkan informasi dan <i>credits game</i>	OK
5	Pemain menekan tombol map untuk pemilihan rute cerita	Menampilkan tampilan map perusahaan	OK
6	Pemain menekan tampilan perusahaan di tampilan map	Menampilkan rute cerita sesuai perusahaan yang dipilih	OK
7	Pemain menekan tombol <i>stats</i> pada tampilan antarmuka game	Menampilkan informasi nama, latar belakang pendidikan, minat dan bakat dari data pemain	OK

8	Pemain menekan gambar lemari pada tampilan kamar	Muncul <i>mini game</i> pemilihan pakaian	OK
9	Pemain memulai wawancara kerja	Muncul pertanyaan dan pilihan jawaban yang dapat dipilih	OK
10	Pemain memilih pilihan menu jawaban	Muncul text <i>hover</i> ketika kursor diarahkan dan respon dari <i>interviewer</i>	OK
11	Pemain memilih pilihan waktu bekerja enam (6) bulan atau satu(1) atau dua (2) tahun	Menampilkan cerita berdasarkan waktu yang dipilih	OK
12	Pemain memilih pilihan melanjutkan cerita ke perusahaan selanjutnya atau mengulang cerita	Menampilkan cerita dan tampilan sesuai pilihan yang dipilih	OK
13	Pemain memasukkan nama, latar belakang pendidikan, dan minat dan bakat pada <i>game</i>	Muncul tampilan data pemain pada <i>stats</i>	OK

Setelah *game* melalui proses pengembangan, pengujian *blackbox testing* dan divalidasi oleh ahli yang menangani media dan meteri kemudian *game* melalui tahapan implementasi (*implementation*). Uji coba (*beta testing*) dilakukan kepada responden kelompok masyarakat umum yang memiliki dan belum memiliki pengalaman kerja.

Sampel minimum yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang menggunakan *game testing questionnaire*. Pengujian dilakukan kepada responden yang memiliki pekerjaan atau memiliki keinginan untuk mengenal wawancara kerja. Berikut merupakan data yang diperoleh dari pengisian kuesioner.

Tabel 5. Hasil Respon Pemain pada Pengujian *Game testing questionnaire*

No	Aspek	Skor Ideal	Skor Diperoleh	(%)
1	<i>General Questions about Awakened Interest</i> (Pertanyaan Umum tentang Minat yang Terbangkitkan)	660	534	80,90
2	<i>SUS Questionnaire</i> (Tingkat Kegunaan Sistem)	660	536	81,21
3	<i>Game Experience</i> (Pengalaman bermain)	1980	1614	81,51
4	<i>Net Promoter Score</i> , (Tingkat Kepuasan)	330	286	86,66
5	<i>Questions after all Gaming Experience</i> (Pertanyaan setelah semua Pengalaman <i>Bermain</i>)	825	666	80,66
Rata-rata nilai				82,19

Dari tabel 5 diatas diketahui bahwa pada keseluruhan aspek bab yang diuji diperoleh presentase sebesar 82,19% yang termasuk kategori “Sangat baik”.

Tabel 6. Aspek Pertanyaan Umum Tentang Minat yang Terbangun

No	Pertanyaan	Skor Diperoleh	Indeks Persentase
1	Gamifikasi pada <i>Interview Kerja</i> menarik minat saya	130	78,78
2	Saya berpikir bahwa <i>game</i> dapat menjadi media yang berguna untuk mendapatkan pengetahuan lebih tentang <i>Interview Kerja</i>	138	83,63
3	Tersedianya <i>game</i> tentang <i>Interview Kerja</i> dapat menarik lebih banyak pelamar kerja untuk bekerja	131	79,39
4	Saya akan berpartisipasi dalam pengalaman gamifikasi untuk tujuan <i>Interview Kerja</i> jika tersedia	135	81,81

Tabel 7. Aspek *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skor Diperoleh	Indeks Persentase
1	Saya merasa saya akan sering menggunakan <i>game</i> ini	126	76,36
2	Saya merasa visual novel <i>game</i> ini mudah digunakan	137	83,03
3	Saya menemukan berbagai fungsi / tahapan dalam <i>game</i> ini terintegrasi dengan baik	134	81,21
4	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan belajar memainkan <i>game</i> ini dengan cepat	139	84,24

Tabel 8. Aspek *Game Experience*

No	Pertanyaan	Skor Diperoleh	Indeks Persentase
1	Saya merasa desain <i>game</i> ini menarik	144	87,27
2	Saya merasa aturan dan tujuan <i>game</i> ini jelas serta mudah dipahami	137	83,03
3	Saya merasa <i>game</i> ini menarik perhatian saya dengan cepat	137	83,03
4	Saya merasa perangkat atau materi yang disediakan (seperti komputer, headset VR, atau panduan) sudah memadai	138	83,63
5	Saya merasa evolusi permainan (konten, fase, alur cerita) sudah konsisten	133	80,60
6	Saya merasa alur cerita <i>game</i> dapat dengan mudah dipahami	134	81,21
7	Saya merasa tingkat kompleksitas <i>game</i> sudah memadai	132	80,00
8	Saya merasa terlibat dalam pengalaman bermain <i>game</i> tersebut	124	75,15
9	Saya pikir <i>game</i> memberikan kejutan yang menyenangkan (misalnya cerita tersembunyi, point, ending tak terduga...)	133	80,60
10	Saya merasa durasi bermain <i>game</i> ini cukup	126	76,36
11	Menurut saya <i>game</i> ini unik dan original	137	83,03
12	Saya menyukai <i>game</i> visual novel "The Hiring Journey"	139	84,24

Tabel 9. Aspek *After Game Experience*

No	Pertanyaan	Skor Diperoleh	Indeks Persentase
1	Saya suka belajar tentang <i>Interview</i> kerja melalui pengalaman gamifikasi	135	81,81
2	Saya merasa pengalaman bermain <i>game</i> ini secara keseluruhan memenuhi harapan saya	132	80,00
3	Secara umum, saya puas dengan pengalaman bermain <i>game</i> secara keseluruhan.	125	75,75
4	Ketersediaan jenis <i>game</i> seperti ini tentang <i>interview Kerja</i> dapat membantu pengenalan dunia kerja.	134	81,21
5	Saya pikir ketersediaan <i>game</i> semacam ini menjadi alat yang berguna untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih tentang <i>Interview</i> kerja	140	84,84

Berdasarkan rincian yang telah dipaparkan diatas, kuisioner pemain dengan instrumen *game testing questionnaire* yang difokuskan untuk mengetahui bagaimana *game experience* pemain, telah menunjukkan hasil yang positif dan sangat baik. Persebaran nilai yang diperoleh berdasarkan aspek

atau bab yang diujikan dapat dilihat pada Tabel 4. Didapatkan bahwa dalam aspek pertanyaan umum tentang minat yang terbangun memperoleh nilai sebesar 80,90% dan dapat dikategorikan sangat baik, hampir sebagian pengguna memiliki minat yang muncul terhadap gamifikasi *interview* kerja. Untuk *System Usability Scale*, diperoleh analisis pengukuran sangat baik dengan nilai 81,21% sehingga visual novel dapat berguna sebagai media pengenalan *interview* kerja. *Game experience* mendapatkan nilai rata-rata 81,51% sehingga termasuk sangat baik. Pemain merasa setuju mengenai aspek-aspek tambahan yang relevan dari *game*, seperti daya tarik, alur cerita, dan kemampuan bermain. Tingkat *Net promotor score* sebesar 86,66% menunjukkan hasil yang baik, sebagian besar pengguna memiliki niat untuk merekomendasikan *game* visual novel kepada orang lain.

Aspek pertanyaan *after game experience* mendapatkan hasil dengan kategori sangat baik untuk tingkat kepuasan pengguna dan mempunyai minat dan potensi gamifikasi pada *interview* kerja setelah bermain dengan nilai sebesar 80,66%. Berdasarkan kelima aspek pengujian *game testing questionnaire* diperoleh pada pengujian visual novel *game* sebagai media pengenalan *interview* kerja sebesar sebesar 82,19% yang artinya bahwa pemain memiliki minat yang baik untuk melihat bagaimana *interview* kerja diterapkan dalam *game*. Pemain juga merasa pengalaman bermain yang dihadirkan dalam *game* sudah sangat baik, dan pemain memberikan tanggapan yang sangat baik secara keseluruhan.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Rancang Bangun Visual Novel Game sebagai Media Pengenalan Interview Kerja dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang disesuaikan dengan *Game Development Life Cycle*. Pengembangan *game* menggunakan Ren'Py sebagai platform utama. Uji coba internal yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *black box testing* untuk memastikan fungsi *game* berjalan. Didapatkan fungsi dan UI *game* berjalan dengan lancar dan baik. Penilaian kelayakan *game* dilakukan oleh ahli materi dan media, dengan hasil 80% menunjukan kategori baik pada aspek materi dan 81.42% sangat baik pada aspek media. Pengujian pengalaman pengguna melalui *Game Testing Questionnaire* menghasilkan skor tanggapan sebesar 82,19% dari 33 responden, menunjukkan bahwa Visual Novel Game ini dinilai sangat baik dalam mengenalkan wawancara kerja.

4.2. Saran

Rekomendasi untuk pengembangan lanjutan meliputi penambahan variasi aset agar pengalaman bermain lebih menarik, serta penyusunan materi wawancara yang lebih relevan dengan posisi tertentu untuk meningkatkan kejelasan dan realisme. Selain itu, pertanyaan wawancara perlu diperbanyak dan ditampilkan secara acak untuk meningkatkan minat pemain mengulang permainan, dengan cerita yang lebih panjang dan wawancara yang bertahap guna menciptakan pengalaman yang lebih mendalam. Pada penelitian ini tidak sampai meneliti efektivitas *game* terhadap *interview kerja* yang bertahap. Maka, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengetahui efektivitas pengenalan *interview* kerja pada wawancara yang dilakukan bertahap hingga penentuan posisi.

Daftar Pustaka

- [1] Anoraga, P. (1998). Psikologi kerja. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Sandroto, C. W. (1999). Wawancara sebagai salah satu alat seleksi. *Bina Ekonomi*, 3(2). <https://journal.unpar.ac.id/index.php/BinaEkonomi/article/view/521/0>
- [3] Rae, Leslie, Wasana, A. Jaka, Kristiwati, Rosa. (1992). *Keterampilan Mengadakan Wawancara: Pedoman Untuk Manajer Dan Pelatih*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- [4] Ivancevich, J. M. 2015. Human Resource Management. New York : McGraw-Hill Education
- [5] Khasanah, F. N., Murdowo, S., Informatika, T., Bina, U., `Beta, P., & Fungsional, P. N. (2019). *Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi*. 83–89. <http://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/174>
- [6] Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video Games. *Digital Kompetanse*, 1(3), 184-213. <https://www.idunn.no/doi/full/10.18261/ISSN1891-943X-2006-03-03>

-
- [7] Munandri, D. R. (2012). Pembuatan Visual Novel dengan Cafe Minigame Menggunakan Ren'py. *Unpublished thesis*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta. <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/14646/>
- [8] Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013, September). Game development life cycle guidelines. In *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 95-100). IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6761558>
- [9] 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. <https://journal.umkendari.ac.id/index.php/decode/article/view/214>
- [10] Dessler, Gary. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2006. Klaten: PT Intan Sejati.
- [11] Rynes, S.L., Heneman, H.G. III & Schwab, D.P. (1980). Individual reactions to organizational recruiting: A review. *Personnel Psychology*, 33(4), 529-542. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1744-6570.1980.tb00481.x>
- [12] Gomez-Mejia, Luis R., Baikin, David B. dan Cardy, Robert L. 1992 *Managing Human Resources*, Prentice-Hall Inc., New Jersey.
- [13] 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/>
- [14] Ernest Adams, *Fundamental Of Game Design* 2nd edition, 2010 https://www.academia.edu/81247135/Fundamentals_of_game_design
- [15] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Giovanna Medde (2022). GAMification for Memorable tourist experienceS. enicbmed.eu. Diakses 4 November 2024 dari <https://www.enicbmed.eu/projects/med-gaims>
- [17] 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. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3588604
- [18] Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. (2003). Learning object review instrument (LORI). *E-learning research and assessment network*, 33-68. https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI
- [19] 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>
- [20] Teguh Martono, K. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- [21] 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.