

Pemanfaatan Pengalaman Simulasi Manajemen dan Roleplayer Facebook terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Kristya Damayanti ^{1*}, Salma Salseira Osa Rohim ²

^{1,2} Program Manajemen, STIE Kesuma Negara, JL. Mastrip 59, Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Email: kristyadamayanti@gmail.com ^{1*}, salseiraosa@gmail.com ²

Histori Artikel:

Dikirim 30 Desember 2024; Diterima dalam bentuk revisi 10 Januari 2024; Diterima 30 Januari 2025; Diterbitkan 10 Februari 2025. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan Riset) – Lembaga KITA.

Suggested citation:

Damayanti, K., & Rohim, S. S. O. (2025). Pemanfaatan Pengalaman Simulasi Manajemen dan Roleplayer Facebook terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 11(1), 544–559. <https://doi.org/10.35870/jemsi.v11i1.3720>.

Abstrak

Facebook memiliki potensi sebagai media pembelajaran online, termasuk melalui metode role-playing. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis Simulasi Manajemen roleplayer Facebook terhadap keterampilan terhadap potensi dan tantangan dalam sebuah komunitas online yang inklusif dan produktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Populasi pada penelitian ini mengambil dari partisipan atau pengguna komunitas roleplayer Facebook. Jumlah sampel penelitian sebesar 100 responden, menggunakan metode pengumpulan data melalui kuesioner (Google Form). Hasil penelitian dengan menggunakan metode analisis data regresi linier berganda menunjukkan bahwa hasil uji F adalah f hitung sebesar 511.940 dengan signifikansi 0,001 yang berarti terhadap roleplayer Facebook secara simultan mempengaruhi kepuasan pengguna dalam pelatihan softskill. Hasil uji T diketahui t hitung 7.521 dan 9.999 dengan Tingkat signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa Hipotesis Nol (H0) ditolak dimana tidak berpengaruh dan Hipotesis Alternatif (H1) diterima dimana memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji determinasi menunjukkan adjusted r square 0,912 yang berarti bahwa Simulasi Manajemen dan roleplayer Facebook secara simultan terhadap kepuasan pengguna dalam pelatihan soft skill secara 91,2% dan sisanya di pengaruhi oleh variabel independent lainnya sebesar 8,8%. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa semakin baik pengaruh Simulasi Manajemen dan roleplayer Facebook, maka semakin tinggi pula kepuasan pengguna terhadap pelatihan soft skill.

Kata Kunci: Simulasi Manajemen; Roleplayer; Desain Grafis.

Abstract

Analyzing Facebook roleplayer management simulation on skills towards potential and challenges in an inclusive and productive online community. This study uses a descriptive quantitative approach. The population in this study took from participants or users of the Facebook roleplayer community. The number of research samples was 100 respondents, using a data collection method through a questionnaire (Google Form). The results of the study using the multiple linear regression data analysis method showed that the results of the F test were f count of 511,940 with a significance of 0.001 which means that Facebook roleplayers simultaneously affect user satisfaction in soft skill training. The results of the T test showed that t count was 7,521 and 9,999 with a significance level of 0.001. This shows that the Null Hypothesis (H0) is rejected where it has no effect and the Alternative Hypothesis (H1) is accepted where it has an effect on variable Y. The results of the determination test showed an adjusted r square of 0.912 which means that Facebook management and roleplayer simulations simultaneously affect user satisfaction in soft skill training by 91.2% and the rest is influenced by other independent variables by 8.8%. This conclusion shows that the better the influence of Facebook management simulation and roleplayer, the higher the user satisfaction with soft skills training.

Keyword: Management Simulation; Roleplayer; Graphic Design.

1. Pendahuluan

Saat ini, dunia berada dalam era transformasi digital, yang ditandai dengan penggunaan teknologi canggih seperti internet dan media digital, baik secara fisik maupun maya. Seiring berjalannya waktu, penemuan dan perkembangan teknologi terus meningkat, mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, dan mempermudah berbagai aktivitas untuk meningkatkan efisiensi. Berbagai pandangan dari para ahli mengenai perkembangan teknologi mencerminkan tren global dalam inovasi digital serta dampaknya terhadap masyarakat. Carl Benedikt Frey (2019) menekankan bahwa meskipun teknologi digital mengotomatisasi banyak pekerjaan, ia juga membuka peluang baru dalam pekerjaan yang memerlukan keterampilan kreatif, sosial, dan kognitif tingkat tinggi. Gartner (2019) mengidentifikasi beberapa teknologi utama yang menjadi tren, seperti kecerdasan buatan, augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan blockchain. Gartner juga mencatat peningkatan adopsi teknologi berbasis cloud dan perkembangan jaringan 5G sebagai faktor penting dalam mendorong transformasi digital di berbagai industri. Di era ini, manajemen organisasi dan perusahaan dihadapkan pada lingkungan yang terus berubah seiring dengan kemajuan teknologi. Dengan adanya teknologi komunikasi seperti internet dan alat kolaborasi digital, manajemen harus mampu beradaptasi dengan tren kerja jarak jauh (*remote work*) serta pengelolaan tim virtual. Manajemen merupakan aspek penting dalam keberlanjutan sebuah organisasi atau perusahaan. Manajemen berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan secara efektif dan sistematis. Dengan adanya manajemen, setiap rencana yang disusun dapat terlaksana dengan maksimal. Menurut Hamel (2020), teknologi memungkinkan manajemen untuk mengadopsi struktur yang lebih fleksibel dan adaptif, di mana pengambilan keputusan dapat dilakukan secara lebih terdesentralisasi berkat alat digital. Khan *et al.* (2019) dalam *Journal of Business Research* menyatakan bahwa manajemen saat ini harus fokus pada inovasi dan adaptasi terhadap perubahan teknologi. Melalui pendekatan ini, manajemen dapat meminimalkan kesalahan dan hambatan yang terjadi dalam organisasi atau perusahaan. Konsep manajemen ini juga relevan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya untuk keperluan organisasi atau perusahaan.

Manajemen dipelajari tidak hanya dari segi teori, tetapi juga melalui praktik untuk memahami proses pencapaian tujuan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah Simulasi Manajemen, yang memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar dan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Simulasi merupakan metode pembelajaran yang melibatkan rekayasa situasi untuk mendorong perilaku yang meniru peristiwa nyata dalam kehidupan. González *et al.* (2019) menyebutkan bahwa model pembelajaran simulasi sangat efektif diterapkan dalam berbagai lingkungan, seperti sekolah, masyarakat, dan organisasi. Dalam pendidikan, simulasi membantu siswa dan mahasiswa mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan berinteraksi dalam kelompok. Simulasi juga dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pelatihan, dan penelitian manajemen. Berbagai metode dapat digunakan dalam simulasi untuk memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan terarah dan tujuan yang ingin dicapai tercapai dengan efektif. Salah satu metode yang digunakan adalah *Role-Playing*, yang banyak diterapkan di dunia pendidikan maupun dalam perusahaan atau organisasi. Metode ini menggabungkan konsep permainan peran di mana peserta berinteraksi dalam situasi tertentu sambil belajar. Salah satu media yang saat ini digunakan untuk pembelajaran melalui metode ini adalah media sosial. Pemanfaatan simulasi dalam metode pembelajaran *Role-Playing* saat ini semakin mudah diakses karena perkembangan teknologi. Banyak platform media sosial yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses pembelajaran secara fleksibel, salah satunya adalah melalui Instagram, Facebook, Twitter (X), Telegram, WhatsApp, Line, dan Google. Salah satu manfaat dari Simulasi Manajemen menggunakan metode *Role-Playing* adalah terbentuknya komunitas roleplayer. Komunitas ini memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk belajar tentang dunia organisasi, perusahaan, dan bisnis. Selain bermain peran, komunitas roleplayer juga dapat memberikan dampak positif dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari. *Roleplayer* adalah individu yang berpartisipasi dalam aktivitas bermain peran, baik secara langsung (*face-to-face*) maupun melalui media digital. Dalam permainan ini, pemain mengadopsi identitas karakter tertentu, baik berdasarkan tokoh terkenal atau ciptaan imajinatif, dan berinteraksi dalam narasi yang telah ditentukan. Keller (2019) dalam jurnal *Computers in Human Behavior* mengungkapkan bahwa interaksi

RESEARCH ARTICLE

antara roleplayer dan elemen permainan lainnya menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran, di mana individu dapat mengembangkan keterampilan baru dan menghadapi tantangan dengan cara yang kreatif. Salah satu pendekatan untuk mengatasi tantangan dalam pengembangan soft skills adalah melalui pemanfaatan teknologi Simulasi Manajemen dan platform media sosial, seperti roleplayer di Facebook. Simulasi Manajemen pada platform ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengembangkan kemampuan diri dan memperoleh pengalaman secara langsung. Pengalaman interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterampilan interpersonal, tetapi juga berpotensi meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan kesempatan untuk berlatih, bereksperimen dengan berbagai peran, dan menerima umpan balik secara langsung.

Pemanfaatan Simulasi Manajemen dalam roleplayer di Facebook juga dapat berkontribusi pada pengembangan soft skills dalam bidang desain grafis. Desain grafis tetap menjadi bidang yang relevan dan banyak dibutuhkan, baik untuk keperluan pribadi maupun profesional. Dalam dunia bisnis, desain grafis digunakan untuk berbagai tujuan, seperti promosi dan peningkatan penjualan. Berkat perkembangan teknologi, belajar desain grafis kini semakin fleksibel dan dapat dilakukan kapan saja melalui perangkat seperti ponsel, komputer, atau tablet. Melalui penelitian ini, diharapkan pemanfaatan Simulasi Manajemen dan roleplayer di Facebook dapat memberikan pemahaman baru mengenai metode pelatihan *soft skills*, khususnya dalam bidang desain grafis, yang efektif. Pendekatan ini tidak hanya membantu pencapaian keterampilan teknis, tetapi juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna, sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya manusia, finansial, fisik, dan informasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Konsep manajemen telah menjadi landasan utama dalam berbagai teori dan praktik di dunia bisnis, organisasi, dan pemerintahan, mencakup alokasi tugas, pembagian tanggung jawab, dan pembentukan struktur organisasi yang efisien. Selain itu, manajemen juga melibatkan pengarahan dan motivasi anggota tim untuk mencapai tujuan bersama melalui komunikasi yang efektif, pembinaan keterampilan, pemecahan konflik, serta penciptaan lingkungan kerja yang kondusif. Manajemen simulasi merupakan teknik yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan mengoptimalkan sistem melalui proses simulasi. Dalam peran sebagai *roleplayer*, manajemen simulasi berfokus pada penciptaan lingkungan virtual yang memungkinkan skenario kehidupan nyata direplikasi dan diterapkan oleh para pengguna.

Harrison (2019), dalam *Journal of Business Research*, menjelaskan bagaimana roleplayer dapat meningkatkan efektivitas tim manajemen, dengan menyatakan bahwa partisipasi dalam permainan peran dapat mengurangi ketegangan serta meningkatkan kerja sama antar anggota tim, sehingga menciptakan lingkungan kerja yang lebih produktif. *Roleplayer* merujuk pada individu yang berpartisipasi dalam permainan peran, di mana mereka memainkan karakter fiktif dalam skenario yang disimulasikan. Simulasi Manajemen menawarkan berbagai manfaat signifikan, terutama bagi generasi muda, mulai dari pendidikan, pengembangan keterampilan, hingga persiapan menghadapi tantangan masa depan. Melalui simulasi ini, generasi muda dapat belajar secara langsung dan berinteraksi dalam situasi yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Tujuan utama manajemen simulasi dalam *roleplayer* adalah memberikan pengalaman yang realistis bagi para pengguna, terutama bagi siswa, mahasiswa, dan generasi muda pada umumnya. Ini bertujuan untuk membantu mereka mengembangkan skenario yang kompleks, menyusun aturan permainan yang jelas, serta memfasilitasi interaksi antar pengguna. Dengan cara tersebut, roleplayer memungkinkan mereka untuk merasakan dinamika sosial, politik, dan ekonomi yang mungkin terjadi dalam skenario yang disimulasikan. Salah satu contoh simulasi ini dapat ditemukan pada fenomena yang melibatkan banyak generasi muda yang berpartisipasi dalam roleplayer di platform Facebook. *Roleplayer* (RP) adalah individu yang berpartisipasi dalam permainan peran, menciptakan dan memerankan karakter fiktif dalam dunia yang juga fiktif. Aktivitas ini dapat berlangsung di berbagai media, seperti teks (misalnya forum online atau percakapan), lisan (seperti permainan meja), atau visual (misalnya dalam video game atau cosplay). Platform yang digunakan oleh komunitas roleplayer ini sangat bervariasi, mencakup SMS, LINE, WhatsApp, Telegram, Instagram, Twitter, dan Facebook. Roleplaying memberikan kesempatan bagi para peserta untuk mengeksplorasi identitas, mengambil perspektif berbeda, dan mengembangkan

RESEARCH ARTICLE

keterampilan sosial melalui simulasi peran (James Paul Gee, 2019). Montola *et al.* (2020) menyebutkan bahwa *roleplaying* adalah bentuk seni dan permainan yang melibatkan partisipasi individu untuk memerankan karakter dalam suatu narasi atau dunia fiksi. Mereka menekankan bahwa pengalaman dalam *roleplaying* adalah hasil dari interaksi sosial, pembentukan narasi bersama, serta dinamika permainan yang dipengaruhi oleh aturan dan struktur tertentu. *Roleplaying* sering kali bersifat kolaboratif, memerlukan interaksi dengan orang lain. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan sosial, kerja sama tim, dan empati. Pemain belajar untuk memahami perspektif orang lain dan merespons secara konstruktif dalam berbagai situasi sosial. Selain itu, *roleplaying* dapat digunakan sebagai alat pendidikan, di mana individu dapat mempraktikkan keterampilan, membuat keputusan, dan mempelajari konsekuensi dari tindakan mereka dalam lingkungan yang bebas risiko. Pendekatan ini sangat berguna dalam pelatihan profesional, pendidikan, dan terapi. *Roleplaying* juga merangsang kreativitas dan penggunaan imajinasi. Pemain sering kali dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan karakter, latar belakang cerita, dan merespons situasi yang tidak terduga, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Roleplaying* dapat digunakan untuk membantu individu mengatasi trauma, mengelola fobia, dan mengembangkan strategi coping. Melalui peran tertentu atau simulasi situasi, terapis dan klien dapat bekerja melalui masalah emosional dan psikologis dalam lingkungan yang terkontrol. Bagi banyak orang, *roleplayer* merupakan bentuk hiburan yang menyenangkan sekaligus sebagai pelarian dari tekanan kehidupan sehari-hari. Terlibat dalam dunia fiksi memberi mereka kesempatan untuk merasakan kebebasan dan petualangan yang mungkin tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata. Selain itu, *roleplayer* juga dapat mencerminkan dan membentuk budaya serta identitas kolektif.



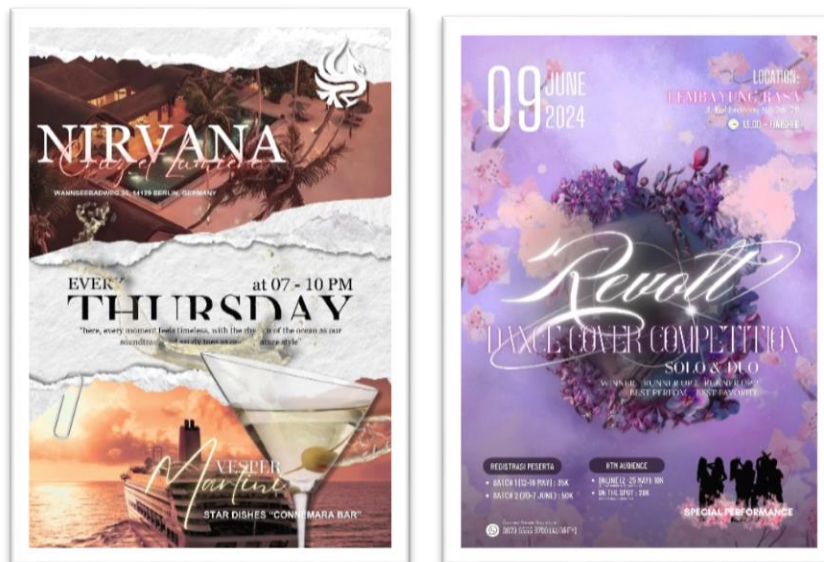
Gambar 1. Akun Facebook komunitas *roleplayer*

Pada gambar 1 merupakan akun *roleplayer*, dimana pengguna atau pemain *roleplayer* menggunakan Kim Jisoo, salah satu penyanyi Korea dari girl group Blackpink sebagai face claim atau peran. Pengguna juga menyesuaikan nama akun, karakter kepribadian atas kreativitasnya sendiri. Menurut Ramdan, T., & Sufyani, M. A. (2019) manajemen adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang pengelolaan sumber daya organisasi secara efektif dan efisien dalam rangka mencapai tujuan melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan. Manajemen adalah proses dimana usaha-usaha para anggota dalam sebuah organisasi dan penggunaan sumber daya organisasi lainnya mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan (Ratnasari:2019). Menurut Hasibuan (2020) manajemen merupakan ilmu dan seni mengatur suatu proses pemanfaatan sumber daya dan sumber lainnya secara efektif dan efisien. Manajemen memiliki sebuah pelatihan atau pembelajaran sebagai alat untuk Pelatihan ini dimakan dengan simulasi, dimana setiap individu akan mengembangkan sebuah potensi yang dimiliki melalui simulasi. Dengan adanya sebuah Simulasi Manajemen setiap individu mampu mengembangkan keterampilannya dengan leluasa. Dalam manajemen simulasi merupakan alat, dimana simulasi ini sebagai alat ampuh untuk memodelkan dan menganalisis sebuah kegiatan sebelum dilakukan secara nyata. Memiliki skenario sebagai tempat pembelajaran untuk menguji ide-ide, mengoptimalkan proses dan mengurangi risiko dalam pengambilan keputusan. Menurut Averill M. Law (2020), seorang pakar dalam teori simulasi, mendefinisikan simulasi sebagai teknik untuk melakukan eksperimen dengan model komputer dari sistem

RESEARCH ARTICLE

dinamis nyata untuk mendapatkan wawasan mengenai perilaku sistem. Law menekankan bahwa simulasi adalah alat yang esensial dalam menghadapi ketidakpastian dan variabilitas dalam sistem uk melatih manajerial. Manajemen memiliki keterkaitan dengan simulasi untuk membantu dalam mengembangkan keterampilan manajemen, seperti pengambilan keputusan, pemecahan masalah, komunikasi, dan kerjasama tim. Dalam simulasi, melatih keterampilan tanpa ada konsekuensi nyata, yang memungkinkan untuk tempat belajar dan meningkatkan kemampuan. Simulasi Manajemen merupakan suatu metode yang menggunakan model untuk mensimulasikan sistem atau proses bisnis yang sebenarnya. Model tersebut dapat berupa model fisik, model komputer, atau model matematika. Melalui Simulasi Manajemen, perusahaan dapat menguji strategi dan kebijakan baru tanpa harus menerapkannya pada situasi nyata. Hal ini dapat membantu perusahaan dalam mengurangi risiko dan membuat keputusan yang lebih baik. Shannon (2019) menjelaskan bahwa simulasi merupakan teknik eksperimen yang menggunakan model digital untuk meniru atau mereplikasi perilaku suatu sistem nyata. Simulasi memungkinkan pengguna untuk melihat bagaimana perubahan variabel atau kondisi dapat memengaruhi hasil, tanpa harus melakukan percobaan langsung pada sistem sebenarnya. Simulasi sistem dinamik dan menggambarkan simulasi sebagai alat yang berguna untuk memahami sistem kompleks dan perubahan dinamis dalam organisasi. Dengan simulasi, pengguna dapat mengeksplorasi berbagai skenario dan skema kebijakan dalam lingkungan virtual untuk membantu pengambilan keputusan yang lebih informatif, Sterman (2020).

Menurut Purnomo (2020), desain grafis merupakan kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, grafik, foto, dan ilustrasi yang memerlukan pemikiran khusus dari individu untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut. Desain grafis merupakan sebuah visualisasi yang dirancang untuk memberikan estetika pada sebuah media yang ingin digunakan dengan mengkombinasi sebuah elemen, tipografi atau, dan gambar untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desain grafis pada umumnya digunakan untuk visual sebuah buku, logo, merek, periklanan, desain media social, web, desain komunikasi, dan kemasan produk. Adapun perangkat lunak yang digunakan, seperti CorelDraw, Adobe Illustrator, Photosop, Blender, & Cinema 4D. Tidak hanya itu saat ini ada perangkat lunak yang mudah digunakan melalui ponsel seperti Canva, Picsart, atau Ibis Paint.

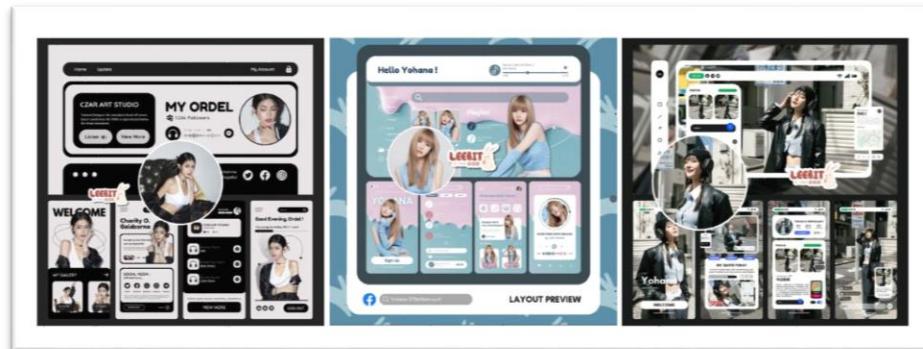


Gambar 2. Poster Periklanan dan Promosi

Penulis memiliki bidang keahlian dalam desain grafis, pada awalnya penulis mengikuti sebuah perusahaan *roleplayer* bernama L, diperusahaan tersebut memiliki banyak posisi pekerjaan layaknya di dunia nyata. Penulis menyukai bidang editing maka melamar salag satu posisi sebagai Brand Ambassador. *Brand Ambassador* di dunia *roleplayer* sendiri bertugas mengedit poster promosi outlet yang

RESEARCH ARTICLE

akan dipromosikan. Penulis mulai mengembangkan keahlian bidang desain grafis, dari waktu ke waktu semakin berkembang hingga menghasilkan sebuah hasil edit yang memuaskan dan menerapkan perkembangan desain grafis di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas *roleplayer* bisa menjadi tempat mengembangkan diri.



Gambar 3.

Pada Gambar 3, terdapat hasil editing yang dilakukan oleh penulis. Seiring berkembangnya keterampilan dalam desain grafis, penulis membuka jasa editing untuk kebutuhan komunitas *roleplayer*. Hasil editing tersebut dijual khusus untuk pemain atau pengguna sesama *roleplayer*. Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu untuk mempermudah dalam pengumpulan data, metode analisis yang digunakan, dan pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti. Abai Manumpak Tambunan dan Esterlina Manalu (2021) dalam penelitian berjudul "Peran Ilmu Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Generasi Milenial" bertujuan untuk memahami pentingnya ilmu manajemen bagi generasi muda melalui peningkatan sarana dan prasarana yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kualitas sarana dan prasarana dalam ilmu manajemen mendukung perkembangan generasi muda di bangku sekolah, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Penelitian selanjutnya oleh Mayang Riyantie dan Lauditta Nerissa Arviana (2022) yang berjudul "Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 Pengguna Akun *Roleplayer*" mengidentifikasi bagaimana konsep diri *roleplayer* dibentuk berdasarkan *Front Stage*, *Middle Stage*, dan *Back Stage*, yang mencerminkan kepribadian mereka yang mirip dengan kehidupan nyata. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa komunikasi yang efektif dapat dikembangkan melalui komunikasi digital dalam bermain peran, yang membantu generasi muda yang kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung, serta meningkatkan keterampilan berbagi, bekerja sama, dan bertindak kolektif dalam lingkungan yang tidak terikat institusi atau organisasi.

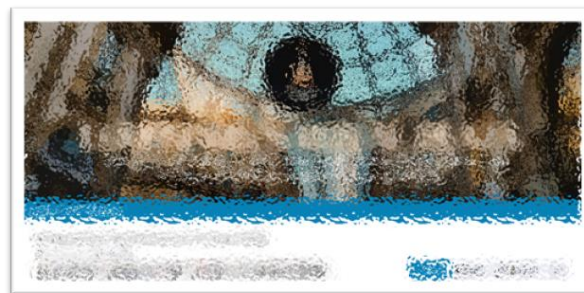
Dezy Purwitaning Rahayu, Muhammad Nurwahidin, dan Sudjarwo (2022) dalam penelitian berjudul "Penggunaan Permainan Simulasi Sebagai Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa" menunjukkan bahwa permainan simulasi sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman yang memudahkan siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan keterampilan yang diajarkan. Penelitian ini menekankan perlunya pengenalan metode pembelajaran simulasi berbentuk permainan video atau game untuk generasi muda, yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat belajar. Asri Essada Nurachmah, Dian Gita Utami, dan Syachriani Syam (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Sebuah Praktik Roleplay Untuk Mendorong Antusiasme Mahasiswa Gen-Z Di Perkuliahan Bisnis Dasar" mendeskripsikan kontribusi roleplay dalam meningkatkan antusiasme dan semangat belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa praktik roleplay dalam pembelajaran efektif untuk memacu keaktifan mahasiswa, serta memperbaiki interaksi, semangat, dan kemampuan komunikasi mereka. Terakhir, Jusuf Wahyudi, Nofi Qurniati, Ricky Zulfiandry, Suwarni, Desi Mahdalena, dan Wahyu Al Amar (2023) dalam penelitian berjudul "Sosialisasi Manfaat Teknologi Virtual Augmented dan Virtual Reality Bagi Peningkatan Bidang Manajemen Pendidikan" menjelaskan bahwa teknologi Virtual Augmented dan

RESEARCH ARTICLE

Virtual Reality dapat meningkatkan keterampilan kritis generasi muda, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, efisien, dan menyenangkan. Teknologi ini juga memberikan aksesibilitas yang lebih besar bagi berbagai kebutuhan khusus dan dapat menghemat waktu dan biaya dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode deskriptif ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan terkait pendapat dan pengalaman individu mengenai suatu isu atau topik tertentu. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, yang berfokus pada investigasi populasi atau sampel tertentu dengan pendekatan yang sistematis. Pengambilan sampel dilakukan secara acak, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen yang sesuai, sementara analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik. Penulis menggunakan teknik survei untuk pengambilan data dalam penelitian ini. Survei dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data, yang merupakan instrumen berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisian (Sanjaya, 2015). Kuesioner tersebut disebarluaskan melalui Google Form sebagai media distribusinya. Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan berbentuk tertutup dengan dua variabel utama, yaitu Jenis Simulasi Manajemen dan Roleplayer Facebook. Skala Likert digunakan dalam kuesioner untuk mengukur respons responden, dengan skala yang terdiri dari lima tingkat: Sangat Setuju (SS) dengan skor 5, Setuju (S) dengan skor 4, Cukup Setuju (CS) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1. Penulis memberikan kuesioner kepada responden, yang memilih salah satu jawaban sesuai dengan pertanyaan yang disediakan.



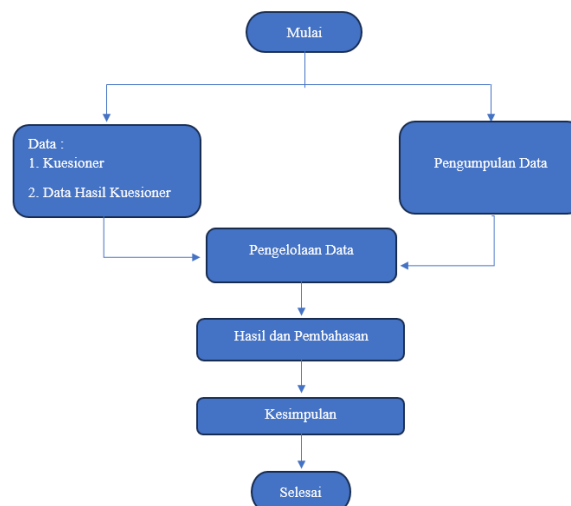
Gambar 4. Grup Private Komunitas *Roleplayer*

Gambar 4 menunjukkan salah satu grup privat dari komunitas roleplayer, yang merupakan sebuah perusahaan roleplayer di Facebook yang dikenal luas oleh anggotanya. Populasi merujuk pada sekumpulan objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan. Objek atau subjek ini berfungsi sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah anggota grup roleplayer di Facebook yang berjumlah 11.500 orang. Sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan membagikan kuesioner kepada responden yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan rumus Solvin, jumlah sampel yang diperlukan adalah 100 responden untuk mewakili populasi. Dalam penelitian kuantitatif, setelah data terkumpul dari semua responden atau sumber data lainnya, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS, menggunakan alat uji hipotesis berupa Analisis Regresi Linier Berganda. Hasil analisis data ini akan digunakan untuk

RESEARCH ARTICLE

mendukung temuan dalam penelitian. Metode yang diterapkan mencakup analisis statistik deskriptif, yang bertujuan untuk menguraikan atau memberikan keterangan mengenai data atau keadaan yang diteliti. Selain itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini berfungsi untuk merancang penelitian dan menganalisis data sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya melalui penelitian. Berikut adalah hipotesis yang diuji menggunakan analisis statistik dengan SPSS:

- 1) Pengaruh Simulasi Manajemen Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis
Hipotesis Nol (H_0): Simulasi Manajemen tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis. Hipotesis Alternatif (H_1): Simulasi Manajemen berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis.
- 2) Pengaruh Roleplayer Facebook Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis
Hipotesis Nol (H_0): *Roleplayer* Facebook tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis. Hipotesis Alternatif (H_1): *Roleplayer* Facebook berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis.
- 3) Pengaruh Simulasi Manajemen dan Roleplayer Facebook Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis.
Hipotesis Nol (H_0): Simulasi Manajemen dan *Roleplayer* Facebook tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis. Hipotesis Alternatif (H_1): Simulasi Manajemen dan *Roleplayer* Facebook berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis.



Gambar 5. Diagram Alir

Gambar 5 merupakan diagram alir, dimana menggambarkan proses penelitian penulis, dari memulai, menyiapkan pernyataan kuesioner dan responden, mendapatkan hasil jawaban dari kuesioner, dan dokumentasi berupa foto.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan pengalaman Simulasi Manajemen dan roleplayer Facebook terhadap peningkatan keterampilan desain grafis, dengan 100 orang pengguna komunitas roleplayer sebagai objek penelitian. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan menggunakan Google Form. Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan hasil penyebaran kuesioner.

RESEARCH ARTICLE

Tabel 1. Jumlah Kuesioner

Keterangan	Total
Kuesioner yang dihasilkan	100
Kuesioner tidak lengkap	0
Kuesioner yang dapat dianalisis	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan 100 responden yang merupakan pengguna komunitas roleplayer. Dari jumlah kuesioner yang disebar, tidak ada kuesioner yang tidak terisi dengan lengkap, sehingga seluruh data dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Dengan demikian, jumlah kuesioner yang dapat dianalisis adalah 100, yang sesuai dengan jumlah total kuesioner yang dikumpulkan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna komunitas roleplayer merasa puas dengan pengalaman yang mereka peroleh dari Simulasi Manajemen. Kepuasan ini tercermin dalam peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep manajemen, interaksi yang lebih baik dengan anggota komunitas lainnya, serta perasaan terlibat secara aktif dalam skenario simulasi yang realistis. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Simulasi Manajemen dalam komunitas roleplayer tidak hanya efektif untuk tujuan pembelajaran, tetapi juga berhasil meningkatkan keterampilan dan kepuasan pengguna melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

3.1.1 Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif memberikan gambaran ringkas mengenai karakteristik dasar responden serta variabel yang diteliti. Berikut adalah hasil data yang diperoleh dari kuesioner:

Tabel 2. Asal Negara Muse/Chara Responden

Keterangan	Jumlah	Presentase
Korea	58	58%
China	15	15%
Indonesia	3	3%
Thailand	14	14%
Western	10	10%
Total	100	100%

Pada tabel 2 hasil menunjukkan jumlah dan presentase terbesar pada pengguna karakter dari negara Korea sebesar 58%. Pengguna karakter terendah dari negara Indonesia sebesar 3%, sedangkan karakter yang lain pada nilai rata-rata dengan China sebesar 15%, Thailand 14%, dan Western 10%. Presentase terbesar pada negara Korea dikarenakan pada pemeran *roleplayer* sendiri lebih menyukai selebritis atau tokoh terkenal yang berasal dari Korea, karena pada dasarnya *roleplayer* ini ada bersamaan dengan berkembangnya dunia Korean Wave yang mulai dikenal anak muda. Presentase sedikit pada negara Indonesia karena pemain pada komunitas *roleplayer* ini dari negara Indonesia dan para pemeran lebih menyukai negara lain untuk membuat sebuah karakter yang berbeda.

Tabel 3. Usia Responden

Keterangan	Jumlah	Presentase
15-20	5	5%
21-30	94	94%
31-53	1	1%
Total	100	100%

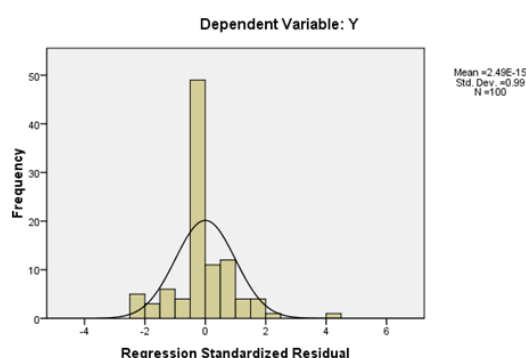
RESEARCH ARTICLE

Pada tabel 3 menunjukkan usia pengguna komunitas *roleplayer*, dimana usia terbesar sekitar 21 tahun – 30 tahun memasuki usia remaja hingga usia menuju dewasa sebesar 94%. Menunjukkan bahwa banyak generasi muda yang menyukai komunitas *roleplayer*. Pada hasil presentasi menunjukkan usia 21-30 merupakan usia terbesar karena komunitas *roleplayer* ini banyak peminat dikalangan generasi muda.

Tabel 4. Pekerjaan Responden

Keterangan	Jumlah	Presentase
Wirausaha	8	8%
Karyawan/Pegawai	39	39%
Mahasiswa	45	45%
Pelajar	2	2%
Atlet	6	5%
Total	100	100%

Pada tabel 4 menunjukkan pekerjaan responden, dengan nilai terbesar pada mahasiswa sebesar 45%. Pekerjaan terbesar responden kedua pada karyawan atau pegawai dengan nilai 39%. Sedangkan nilai terkecil pada pelajar sebesar 2%. Pada hasil presentasi dimana menunjukkan nilai terbesar di mahasiswa, hal ini menunjukkan bahwasannya rata-rata usia remaja adalah mahasiswa yang memiliki minat dalam bermain *roleplayer*.



Gambar 6. Uji Hasil Noramlitas Grafik Histogram Residual

Pada hasil uji normalitas gambar 6 Grafik Histogram Residual, histogram menunjukkan bahwa residual terstandarisasi cenderung memiliki bentuk distribusi mendekati normal. Hal ini terlihat dari garis lengkung (curve) overlay di atas histogram, yang merepresentasikan distribusi normal teoretis. Nilainya sekitar 0,99, menunjukkan penyebaran residual yang tidak terlalu jauh dari nol. Distribusi residual mendekati normal, yang mendukung asumsi normalitas residual dalam analisis regresi.

Tabel 5. Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov

Unstandardized Residual	
N	100
Normal Parameters ^a	Mean
	.0000000
	Std. Deviation
	2.11400467
Most Extreme Differences	Absolute
	.225
	Positive
	Negative
	-.172
Kolmogorov-Smirnov Z	2.253
Asymp. Sig. (2-tailed)	.953

RESEARCH ARTICLE

Pada hasil tabel 5, hasil Kepuasan Terhadap Pengguna dalam Peningkatan Keterampilan Desain Grafis (Y) yang dihasilkan oleh uji Kolmogorov-Smirnov (Asymp. Sig = 0,953) dimana nilai tersebut lebih bedar dari nilai alpha 0,05. Sehingga hasil uji disimpulkan bahwa data varibael berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X1 * Y	Between Groups	(Combined)	4.516.454	20	225.823	27.246	.000
		Linearity	4.262.467	1	4.262.467	514.267	.000
		Deviation from Linearity	253.987	19	13.368	1.613	.073
	Within Groups		654.786	79	8.288		
	Total		5.171.240	99			
X2 * Y	Between Groups	(Combined)	392.801	20	19.640	48.322	.000
		Linearity	366.696	1	366.696	902.205	.000
		Deviation from Linearity	26.105	19	1.374	3.380	.286
	Within Groups		32.109	79	.406		
	Total		424.910	99			

Pada hasil tabel 6, diketahui hasil nilai signifikan pada Deviation from linearity sebesar 0,286. Maka probabilitas lebih besar dari 0,05 sehingga hasil uji disimpulkan bahwa data varibael Simulasi Manajemen (X1) dan Roleplayer Facebook (X2) dengan Peningkatan Keterampilan Desain Grafis (Y) memiliki hubungan linear.

3.1.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan untuk memastikan keabsahan dan konsistensi instrumen penelitian yang digunakan. Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana kuesioner yang digunakan dapat mengukur variabel yang dimaksudkan, sementara uji reliabilitas bertujuan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran yang diperoleh dari responden.

Tabel 7. Uji Validitas

Varibel	Simulasi Manajemen (X ₁)	Roleplayer Facebook (X ₂)	Kepuasan Pengguna Dalam Pelatihan Soft Skill (Y)
X ₁	Sig.		< 0,01
X ₂	Sig.		< 0,01
Y	Sig.	< 0,01	< 0,01

Tabel 8. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.865	3

RESEARCH ARTICLE

Pada uji validitas dan reliabilitas diatas menunjukkan bahwasannya uji dinyatakan signifikan karena nilai korelasi signifikan pada validitas 0,01. Sedangkan pada uji reliabilitas dinyatakan signifikan karena Nilai alpha sebesar 0,865, menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Nilai alpha dalam hasil ini dapat disimpulkan bahwa instrumen atau kuesioner yang diuji memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi, sehingga hasilnya sangat reliabel.

Tabel 9. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Minimum	Maximum	Mean
X1	42	70	64,62
X2	8	15	13,47
Y	30	55	49,57

1) X1 (Simulasi Manajemen)

Variabel Simulasi Manajemen (X1) memiliki nilai minimum sebesar 42 yang berarti bahwa dari seluruh responden memberikan penilaian terendah jawaban sebesar 42. Nilai maksimum sebesar 70, yang berarti responden memberikan nilai tertinggi sebesar 70. Nilai rata-rata sebesar 64,26 yang berarti tinggi karena nilai rata-rata mendekati maksimum. Standar deviasi memiliki nilai 7,22 yang berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata, dapat diartikan data penelitian bersifat homogen.

2) X2 (Roleplayer Facebook)

Variabel Roleplayer Facebook (X2) memiliki nilai minimum sebesar 8 yang berarti bahwa dari seluruh responden memberikan penilaian terendah sebesar 8. Nilai maksimum sebesar 15, yang berarti responden memberikan nilai tertinggi sebesar 15. Nilai rata-rata sebesar 13,47 yang berarti tinggi karena nilai rata-rata mendekati maksimum. Standar deviasi memiliki nilai 2,07 yang berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata, dapat diartikan data penelitian bersifat homogen.

3) Y (Peningkatan Keterampilan Desain Grafis)

Variabel Peningkatan Keterampilan Desain Grafis (Y) memiliki nilai minimum sebesar 30 yang berarti bahwa dari seluruh responden memberikan penilaian terendah jawaban sebesar 30. Nilai maksimum sebesar 55, yang berarti responden memberikan nilai tertinggi sebesar 55. Nilai rata-rata sebesar 49,57 yang berarti tinggi karena nilai rata-rata mendekati maksimum. Standar deviasi memiliki nilai 7,18 yang berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata, dapat diartikan data penelitian bersifat homogen.

3.1.3 Hasil Uji Statistik

Pada hasil analisis data ini menggunakan SPSS versi 20, memiliki data dari output SPSS terkait dengan analisis deskriptif, informasi dari hasil data kuesioner diringkaskan dalam bentuk table sebagai berikut

Tabel 10. Hasil Analisis Data Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4670.077	2	2335.039	511.940	<,001 ^b
	Residual	442.433	97	4.561		
	Total	5112.510	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Nilai uji F-statistik, yang menunjukkan seberapa signifikan variabel bebas secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen. Nilai F yang tinggi menunjukkan model regresi secara signifikan menjelaskan variasi dalam variabel dependen. Sig. (<0.001): Ini adalah nilai p-value. Karena p-value jauh lebih kecil dari 0.05, kita dapat menyimpulkan bahwa variabel independen Simulasi Manajemen (X1) dan Roleplayer Facebook (X2) secara signifikan mempengaruhi variabel dependen terhadap Peningkatan

RESEARCH ARTICLE

Keterampilan Desain Grafis (Y). Pada hasil uji F tersebut menunjukkan model regresi dengan variabel bebas secara signifikan menjelaskan variasi dalam variabel dependen, dengan nilai p-value yang sangat kecil (<0.001), sehingga hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 11. Hasil Analisis Data Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.144	1.968	-2.106	.038
	X1	.424	.056	.426	<.001
	X2	1.966	.197	.567	<.001

a. Dependent Variable: Y

Hasil uji t-statistik menunjukkan bahwa Simulasi Manajemen (X1) dengan nilai t sebesar 7.521 dan Roleplayer Facebook (X2) dengan nilai t sebesar 9.999 memiliki koefisien yang signifikan secara statistik. Nilai Sig. yang lebih kecil dari 0.05 pada kedua variabel ini mengindikasikan bahwa keduanya berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, yaitu Peningkatan Keterampilan Desain Grafis (Y). Berdasarkan uji ini, Simulasi Manajemen (X1) dan Roleplayer Facebook (X2) dapat mempengaruhi secara signifikan keterampilan desain grafis, dengan Roleplayer Facebook (X2) menunjukkan pengaruh yang lebih besar dibandingkan Simulasi Manajemen (X1), yang terlihat dari nilai Beta. Uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh signifikan ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan diterima. Koefisien Simulasi Manajemen (X1) sebesar 0.424 dan p-value < 0.001 menegaskan bahwa Simulasi Manajemen berpengaruh signifikan terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis (Y), sementara koefisien Roleplayer Facebook (X2) sebesar 1.986 dengan p-value < 0.001 menunjukkan pengaruh yang lebih besar dan signifikan dari Roleplayer Facebook terhadap variabel tersebut. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abai Manumpak Tambunan dan Esterlina Manalu (2021) yang menemukan bahwa Simulasi Manajemen memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kepuasan dalam kehidupan sosial generasi muda. Selain itu, penelitian Mayang Riyantie dan Laouditta Nerissa Arviana (2022) juga mengonfirmasi bahwa penggunaan roleplayer di Facebook dapat memberikan dampak positif bagi generasi muda, membantu mereka mengembangkan potensi diri dan keterampilan yang relevan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut secara signifikan mempengaruhi peningkatan keterampilan desain grafis pada komunitas roleplayer Facebook, dan keduanya terbukti penting dalam meningkatkan kepuasan serta keterampilan generasi muda.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh Simulasi Manajemen dan *Roleplayer Facebook* terhadap peningkatan keterampilan desain grafis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, yaitu peningkatan keterampilan desain grafis. Koefisien *t-statistik* yang tinggi (7.521 untuk Simulasi Manajemen dan 9.999 untuk *Roleplayer Facebook*) memperlihatkan bahwa koefisien regresi yang dihitung memiliki signifikansi yang kuat dalam model analisis. Nilai Sig. yang lebih kecil dari 0.05 pada kedua variabel independen ini menguatkan temuan bahwa keduanya secara signifikan mempengaruhi keterampilan desain grafis. Simulasi Manajemen dan *Roleplayer Facebook* terbukti dapat meningkatkan keterampilan desain grafis melalui pengaruh langsung pada pengembangan keterampilan peserta. Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andira, Runtuk, dan Maukar (2020), yang menunjukkan bahwa simulasi sistem pada perusahaan jasa dapat meningkatkan keterampilan praktis dan efektivitas kerja, mirip dengan cara kerja Simulasi Manajemen dalam pembelajaran yang diterapkan pada komunitas *roleplayer*. Simulasi Manajemen sebagai metode pembelajaran, sebagaimana dibahas oleh Daili (2022), terbukti efektif dalam

RESEARCH ARTICLE

meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar peserta, yang juga berperan dalam peningkatan keterampilan desain grafis di penelitian ini. Peningkatan keterampilan tersebut bisa dipahami sebagai hasil dari pengalaman *simulasi* yang mengajak peserta untuk berinteraksi secara langsung dengan situasi yang mirip dengan dunia nyata. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa *Roleplayer Facebook* memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan Simulasi Manajemen. Hal ini sesuai dengan penelitian Dewi (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* berperan penting dalam meningkatkan kompetensi dalam mata kuliah manajemen keuangan. *Roleplayer* di Facebook membentuk komunitas sosial yang aktif berinteraksi, memecahkan masalah, dan bertukar informasi, yang mengarah pada peningkatan keterampilan desain grafis peserta. Peran *roleplayer* dalam pengembangan keterampilan juga didukung oleh Hildawati (2022), yang menyatakan bahwa interaksi dalam dunia virtual melalui *roleplaying* dapat memperkaya pengalaman dan memperluas pengetahuan, sehingga meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif dalam konteks ini.

Penelitian ini juga mengonfirmasi temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Kartini *et al.* (2022), yang menunjukkan bahwa Facebook sebagai media sosial memungkinkan pengguna untuk mengembangkan identitas diri dan keterampilan sosial. Hal ini berhubungan dengan hasil penelitian Marsya dan Riska (2023), yang menunjukkan bahwa perilaku *roleplayer* di dunia virtual dapat membantu remaja mengembangkan keterampilan interpersonal dan kreativitas. Oleh karena itu, *roleplayer* di Facebook berkontribusi tidak hanya pada aspek sosial, tetapi juga pada peningkatan keterampilan profesional, termasuk desain grafis, dengan memberikan ruang bagi anggota komunitas untuk saling belajar dan berkembang. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Tambunan dan Manalu (2021), yang menunjukkan bahwa Simulasi Manajemen berpengaruh signifikan terhadap kreativitas generasi milenial. Simulasi Manajemen yang diterapkan dalam konteks *roleplayer* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan yang lebih kreatif dan aplikatif. Hal serupa juga ditemukan dalam studi oleh Rahayu *et al.* (2022), yang menunjukkan bahwa permainan *simulasi* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang berhubungan langsung dengan peningkatan keterampilan yang diukur dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Simulasi Manajemen maupun *Roleplayer Facebook* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis. Simulasi Manajemen memberikan dasar untuk mengembangkan keterampilan teknis melalui pengalaman praktis, sementara *roleplaying* di Facebook menciptakan lingkungan belajar yang lebih sosial dan interaktif, yang mempercepat penguasaan keterampilan desain grafis. Kedua metode ini bekerja sinergis untuk meningkatkan keterampilan peserta, terutama dalam konteks dunia digital yang berkembang pesat.

4. Kesimpulan dan Saran

Manajemen simulasi sangat berdampak pada lingkungan sosial, memberikan banyak manfaat. Tidak hanya dalam sebuah perusahaan dan organisasi, namun juga bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari terutama dalam kepribadian diri. Dalam *roleplayer Facebook* bahwasannya mengajarkan kita untuk lebih bijak dalam penggunaan media sosial, mengambil hal positif agar dampak yang diterima untuk lingkungan sosial sekitar menjadi lebih bermanfaat. Segala platform media sosial memiliki manfaat masing-masing dan bagaimana cara kita menggunakan media tersebut dengan bijak. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menemukan bahwa simulasi manajemen pada *roleplayer Facebook* berpengaruh secara signifikan terhadap dampak lingkungan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan keterbatasan yang melekat pada setiap kajian ilmiah, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki sejumlah kekurangan. Namun demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan yang bernilai bagi perkembangan Manajemen. Rekomendasi dari penelitian ini adalah melaksanakan penelitian lanjutan yang lebih luas dengan melibatkan berbagai platform media sosial, serta mempelajari lebih dalam pengaruh jangka panjang simulasi manajemen terhadap pembentukan identitas virtual dan perilaku sosial *roleplayer*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan platform media sosial yang

RESEARCH ARTICLE

lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna dan mendukung pembentukan komunitas online yang positif. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang program pelatihan bagi *roleplayer* agar dapat memanfaatkan simulasi manajemen secara efektif dan bertanggung jawab.

5. Referensi

- Daili, A. (2022). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN PRESTASI BELAJAR. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 68-74. <https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21350>.
- Dewi, T. A. (2017). Efektivitas Model Role Playing dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v5i1.850>.
- Hildawati, H. (2022). Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi, dan Komunikasi. *Emik*, 5(2), 119-147. <https://doi.org/10.46918/emik.v5i2.1513>.
- Kartini, Ineke. Juni. Khirunnisa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 3 No. 2 Tahun 2022, hlm. 146-153. Penelitian Tentang Facebook.
- Nugroho, P. W. (2018). *Identitas Roleplayer Dalam Game VRChat* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Nurachmah, A. E., Utami, D. G., & Syam, S. (2023). Learning By Doing: Sebuah Praktik Roleplay Untuk Mendorong Antusiasme Mahasiswa Gen-Z Di Perkuliahan Komunikasi Bisnis Dasar. *YUME: Journal of Management*, 6(2), 630-635. <https://doi.org/10.37531/yum.v6i2.4557>.
- Rahayu, D. P., Nurwahidin, M., & Sudjarwo, S. (2022). PENGGUNAAN PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(7), 2629-2642. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i7.4182>.
- Ramadani, N., Djakaria, H., & Djaniar, U. (2022). Pengaruh Promosi Online Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Manajemen Universitas Muhammadiyah Kupang. *Jurnal Manajemen*, 6(1).
- Riyantie, M., & Arviana, L. N. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis Dan Informatika (Ibi) Kosgoro 1957 Pengguna Akun Roleplay. *KOMUNIKATA* 57, 3(1), 33-43. <https://doi.org/10.55122/kom57.v3i1.408>.
- Sari, R., Saleh, M. N. I., Rahman, D. N., & Aisah, A. (2020). Pemberdayaan Remaja Masjid di masa pandemi Covid-19 melalui workshop dan simulasi Konseling Sebaya. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 190-203. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i2.7789>.
- Sarifudin, S., & Halimah, H. (2018). Manajemen Facebook dalam Proses Pembelajaran Pendidikan. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(01).

RESEARCH ARTICLE

- Tambunan, A., & Manalu, E. (2021). Peran Ilmu Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Generasi Milenial. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia (APIC)*, 4(2), 18-28.
- Wahyudi, J., Qurniati, N., Zulfiandry, R., Suwarni, S., Mahdalena, D., & Al Amar, W. (2023). Sosialisasi Manfaat Teknologi Virtual Augmented dan Virtual Reality Bagi Peningkatan Bidang Manajemen Pendidikan. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(2), 281-286. <https://doi.org/10.37676/jdun.v2i2.4552>.
- Wijayanto, D., Djanggu, N. H., & Prima, F. (2024). Pengembangan Model Simulasi untuk Menentukan Waktu Operasional Terbaik Angkutan Kontainer. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 10(1), 50-57. <https://doi.org/10.26418/jp.v10i1.71812>.
- Yo, R. R. (2016). Penerapan model pembelajaran simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah dasar. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 96-108. <https://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v2i1.671>.