

# Perancangan Permainan Papan Sebagai Media Edukasi Pengenalan Karier Bagi Remaja

**Amelia Tania Tanumihardja<sup>1</sup>, Deny Tri Ardianto<sup>2</sup>, Erandaru<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya,  
Email: firstignite@gmail.com

## Abstrak

Kegiatan bekerja dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sebagai generasi penerus bangsa, remaja juga akan berkarier di masa depan mereka. Remaja perlu dipersiapkan untuk menghadapi karier karena dibutuhkan tanggung jawab dan kompetensi lainnya. Untuk itu, remaja perlu terlebih dahulu mengenal tentang bagaimana hidup berkarier. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk memperkenalkan karier adalah melalui permainan papan dimana remaja bisa bermain sebagai salah satu dari profesi yang sudah disediakan. Selain menghibur, permainan papan juga dapat menjadi sarana edukasi dan sosialisasi bagi remaja.

**Kata kunci:** permainan papan, karier, profesi, pekerjaan

## Abstract

**Title:** Board Game Design As Educational Media To Introduce About Careers For Teenagers

*People work to meet the needs of living. As the nation's next generation, teenagers will also work in the future. Teenagers need to be prepared to face the career life, because it needs responsibility and other competences. Thus, teenagers need to be introduced about career life. One of the ways to learn about it is from a board game, where the players can play as one of the profession that has been provided. Besides entertaining, a board game can become a way of educating and socializing for teenagers.*

**Keywords:** board game, career, profession, job

## Pendahuluan

Kegiatan bekerja dilakukan masyarakat demi mendapatkan nafkah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Namun, salah satu fenomena yang mengkhawatirkan di Indonesia adalah ketersediaan lapangan kerja berbanding terbalik dengan jumlah tenaga kerja. Hal ini terjadi karena suplai tenaga kerja yang disediakan lembaga pendidikan tidak sepenuhnya terserap oleh pelaku industri (Merdeka, 2014). Anggota Dewan Pendidikan Tinggi Sofian Effendi menjelaskan adanya ketidaksesuaian antara tenaga kerja yang diperlukan oleh masyarakat dengan tenaga kerja yang dihasilkan oleh perguruan tinggi dapat mengakibatkan fenomena pengangguran. (Inhusatu, 2013)

Berdasarkan statistik dari Badan Pusat Statistik (BPS) lulusan universitas yang belum memiliki pekerjaan di Indonesia di tahun 2013 mencapai angka 610 ribu jiwa (Tribunnews, 2013). Fenomena pengangguran ini

juga terjadi karena beberapa faktor lain, yaitu rendahnya tingkat pendidikan, kurangnya keterampilan, kurangnya lapangan kerja, kurangnya kemauan untuk berwirausaha, serta tingginya rasa malas pada tenaga kerja (Indojobhunter, 2013). Meskipun memiliki kualifikasi sarjana, hal tersebut tidak menjamin seseorang mendapat pekerjaan dengan mudah. Ketua Komite Tetap Sertifikasi Tenaga Kerja Kamar Dagang dan Industri, Sumarna F. Abdurrahman berpendapat bahwa ijazah tidak lagi dapat menjadi patokan seseorang memiliki kompetensi (Merdeka, 2014). Berdasarkan hal ini, para pelajar yang merupakan calon tenaga kerja dibutuhkan untuk memiliki kompetensi yang lebih dari sekedar ijazah. Namun, pada proses pendidikan, para pelajar, khususnya pelajar SMP dan SMA, cenderung lebih memilih untuk fokus terhadap nilai akademik, sebelum mengasah kompetensi berkarier, dikarenakan hal tersebut biasanya dilakukan masyarakat saat berada di jenjang perguruan tinggi.

Berdasarkan wawancara pada bulan Maret tahun 2014

dengan beberapa siswa SMA swasta di Surabaya, belum banyak dari mereka yang berpikir tentang kariernya setelah studi selesai. Banyak siswa berpendapat bahwa mereka mempelajari dengan giat banyak mata pelajaran di sekolah agar kelak dapat memilih bidang profesi dengan leluasa. Ada untung dan ruginya dari pendapat mereka ini, keuntungannya adalah nilai-nilai akademik yang didapatnya baik karena mereka fokus belajar, sedangkan kerugiannya adalah pelajaran yang dipelajarinya belum tentu akan bermanfaat saat berkarier. Akibat dari hal ini adalah banyaknya remaja yang bimbang saat sudah saatnya mereka lulus sekolah. Bagi yang akan meneruskan ke perguruan tinggi, memilih jurusan terkadang menjadi hal yang menggelisahkan; sedangkan bagi yang langsung berkarier, proses adaptasi peralihan dari edukasi menuju penerapan cukup sulit.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, kesadaran remaja akan pentingnya merencanakan karier sejak dini perlu ditingkatkan, agar mereka dapat memiliki waktu untuk mempersiapkan kualifikasi-kualifikasi selain ijazah yang dibutuhkan lapangan kerja, antara lain kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan rekan sekerja, berpikir strategis, serta kompetensi dalam mengikuti perintah atasan. Cara untuk meningkatkan kesadaran remaja tidak harus secara langsung, namun menggunakan pendekatan secara psikologis dengan memberi edukasi tentang karier, kompetensi yang dibutuhkan, serta resiko yang akan dialami dalam berkarier.

Perancangan ini ditujukan bagi remaja Indonesia, yaitu menurut teori Kartono (1995) remaja usia 15 – 18 tahun yang disebut dengan remaja pertengahan. Remaja pada masa ini sudah mulai sadar akan kebutuhan mereka sendiri dan mulai menemukan jati dirinya. Rentang usia ini berada saat sebelum mereka memutuskan untuk melanjutkan perjalanan hidupnya menuju perguruan tinggi atau karier. Diharapkan dengan adanya edukasi karier, remaja bisa mendapatkan gambaran tentang bagaimana hidup berprofesi, mempertimbangkan dengan matang karier yang akan mereka tempuh, serta munculnya niat untuk mematangkan diri dalam kompetensi yang dibutuhkan oleh kariernya.

Menurut Karl Groos, waktu bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri. Sehingga media permainan merupakan media edukasi interaktif yang menjadi pilihan dalam usaha mengedukasi remaja tentang karier. Melalui permainan, seseorang mendapatkan pengalaman yang dapat dikenang, sehingga permainan seringkali menjadi dasar dalam model pendidikan. (Mok, 1992) Pada perancangan ini, media permainan yang dipilih adalah permainan papan. Permainan papan biasanya dimainkan lebih dari satu orang, sehingga dapat mengajarkan pemainnya untuk bersosialisasi secara langsung,

mempererat keakraban, serta mengajarkan cara bersaing secara sehat. Menurut Dra. Lisa Narwastu, M.P.SDM., edukasi karier melalui permainan papan dapat menjadi efektif karena daripada remaja mendengarkan pengajar berbicara semata, lebih baik pengajar berbicara sambil mengajak remaja bermain.

Bidang karier yang akan dibahas dalam perancangan ini akan dirangkum dalam empat bidang karier berbeda, yaitu bidang medis, ekonomi, teknik, serta seni dan desain. Keempat bidang yang diangkat merupakan empat bidang yang termasuk umum di Indonesia dan banyak program studinya di perguruan tinggi Indonesia. Bidang medis, ekonomi, dan teknik disebut oleh Ina Liem, Konsultan Pendidikan dari La Trobe University, sebagai beberapa jurusan favorit kalangan siswa. Bidang seni dan desain merupakan salah satu dari bidang lain yang tidak disebutkan yang memiliki peluang untuk kerja, namun akibat kurang digemari, kelangkaan tenaganya membuat tenaga kerja Indonesia kurang kompetitif dan bakal diisi oleh tenaga kerja asing. (MedanBisnis, 2014)

Kesimpulannya, permainan papan dipilih karena mempelajari sesuatu melalui sebuah kesibukan rekreatif seperti permainan, dapat mengoptimalkan penyerapan informasi yang disampaikan. Sasaran perancangan yang dipilih merupakan remaja pertengahan (usia 15 – 18 tahun) karena rentang usia tersebut berada tepat sebelum remaja memutuskan untuk melanjutkan studi atau berkarier, sehingga diharapkan dengan adanya edukasi ini, remaja mendapatkan gambaran tentang hidup berprofesi, dan dari gambaran tersebut mereka memiliki keinginan untuk mematangkan diri dalam kompetensi berkarier.

## Metode Penelitian

Data yang diperoleh dari pengumpulan diolah dengan metode deskriptif kualitatif dan kemudian dianalisis menggunakan metode 5W1H (*What, Who, When, Where, Why, How*).

Data primer dalam perancangan ini adalah data – data seputar karier seperti idealisme masyarakat dalam memilih karier, kegiatan yang dilakukan masyarakat yang berkarier, data bidang karier yang umum di masyarakat, serta pemikiran remaja pertengahan dalam memilih bidang karier. Selain itu, data yang harus didapatkan adalah mengenai sasaran dari perancangan ini, meliputi segi demografis, geografis, psikografis, dan behavioristik.

Data sekunder dalam perancangan ini adalah data – data mengenai permainan papan, sejarah dan perkembangan permainan papan, tanggapan masyarakat mengenai edukasi melalui permainan papan, serta gaya desain dan gaya ilustrasi yang akan diterapkan pada perancangan ini.

Data primer mengenai idealisme masyarakat, kegiatan masyarakat berkarier, data bidang karier yang umum di masyarakat, pemikiran remaja pertengahan dalam memilih bidang karier, serta data sasaran perancangan diperoleh melalui observasi dan wawancara. Data sekunder mengenai permainan papan diperoleh dari kepustakaan dan observasi.

## Pembahasan

Karier merupakan rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja selama rentang waktu kehidupan seseorang dan rangkaian aktivitas kerja yang terus berkelanjutan. (Gibson dkk., 1995) Mengapa manusia berkarier? Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, manusia perlu bekerja untuk menghidupi keluarga dan mencari penghidupan yang layak. Alasan paling dasar manusia bekerja adalah untuk mencari nafkah, yaitu mendapatkan kebutuhan-kebutuhan primer untuk bisa terus hidup. Sedangkan alasan kedua adalah untuk mengembangkan diri, dan alasan ketiga adalah untuk memenuhi panggilan hidupnya. Makna dari panggilan hidup dalam konteks ini adalah pekerjaan yang membuat orang tersebut merasa bahagia saat menekuninya (Chandra, 2014).

Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah permainan papan. Permainan papan merupakan jenis permainan yang dirancang dalam sebuah media papan dan menggunakan potongan permainan (pion) untuk mengontrol jalannya permainan. (Oxford, n.d.)

Permainan papan memiliki ciri khas dimainkan di atas sebuah media datar seperti papan atau meja. Permainan papan memiliki berbagai variasi cara bermain dan juga variasi tingkat kesulitan mulai dari yang simpel hingga yang rumit. Contoh permainan papan yang terkenal di Indonesia adalah Catur, Monopoli, Ular Tangga, dan Halma. Permainan papan sudah dikenal sejak tahun 3500 SM. Selama ribuan tahun, permainan yang berbasis papan ini menjadi hiburan bagi orang-orang dari seluruh penjuru dunia.

Menurut Dra. Lisa Narwastu, M.P.SDM., edukasi tentang karier melalui permainan papan dapat menjadi efektif karena daripada anak hanya mendengarkan pengajar berbicara, lebih baik pengajar berbicara sambil mengajak anak bermain. Keunggulan dari media pembelajaran berupa permainan papan ini, yaitu kesesuaian dengan *target audience* yaitu remaja pertengahan yang masih memiliki pemikiran anak-anak namun juga mulai berpikir tentang masa dewasa. Selain itu berdasarkan teori bermain, edukasi dengan permainan dapat menjadi efektif karena permainan bersifat rekreatif, namun juga berfungsi untuk melatih diri dalam menghadapi kehidupan, serta dapat memberi kompensasi terhadap perasaan-perasaan

hidup yang belum dapat terpenuhi (dalam konteks ini remaja yang belum berkarier). Permainan papan juga dimainkan bersama-sama dengan orang lain, sehingga memungkinkan pemain untuk belajar bersosialisasi atau bermain dengan orang tua / gurunya sebagai pengajar.

Proses edukasi melalui permainan bisa menjadi efektif, karena permainan dapat mengompensasi perasaan hidup yang belum dapat terpenuhi, dengan kata lain remaja yang belum berkarier dapat seolah-olah merasakan karier melalui permainan. Edukasi karier perlu dilakukan bagi usia remaja pertengahan (15 – 18 tahun) karena rentang usia tersebut berada tepat sebelum remaja memutuskan untuk melanjutkan studi atau berkarier, sehingga diharapkan dengan adanya edukasi ini, remaja mendapatkan gambaran tentang karier dan mengenal kompetensi-kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam berkarier.

### Tujuan Perancangan

Perancangan permainan papan ini bertujuan untuk memperkenalkan karier bagi para remaja, terutama untuk remaja pertengahan yaitu usia 15 tahun - 18 tahun. Pada rentang usia ini remaja umumnya mereka sedang duduk di bangku SMP akhir hingga SMA akhir yang *notabene* mulai dipisahkan bidang minatnya. Remaja diharapkan bisa mendapatkan gambaran tentang karier dan mengenal kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam berkarier, dan muncul keinginan dari diri remaja untuk mengasah diri dalam kompetensi tersebut.

### Strategi Kreatif

Untuk memperkenalkan jenis-jenis profesi, media interaktif yang digunakan dalam perancangan ini adalah permainan papan. Pemilihan profesi merupakan suatu hal yang sulit dijelaskan melalui kata-kata karena pendapat tiap-tiap individu mengenai sebuah profesi tidak selalu sama. Sehingga untuk mengenal profesi akan lebih baik jika remaja mengalami sendiri apa yang dilakukan oleh profesi itu melalui permainan.

Berikut adalah karakteristik sasaran perancangan permainan papan ini:

- Demografis : Remaja usia 15 tahun - 18 tahun, SES A dan B (menengah ke atas)
- Geografis : Kota Surabaya
- Psikografis : Idealis, memiliki cita-cita, gaya hidup cenderung konsumtif
- Behavioristis : Menyukai pengetahuan baru, suka bermain

Judul permainan ini adalah *Careture: Career Path of Future*. *Cature* merupakan gabungan dari kata 'Career' dan 'Future' yang masing-masing artinya 'karier' dan 'masa depan'. Judul ini memiliki makna bahwa karier adalah jalan yang akan ditempuh remaja di masa depan mereka.

Gaya desain yang digunakan tidak memiliki istilah khusus namun termasuk dalam *popular culture* (budaya yang disukai di masa kini) yaitu desain simpel yang memiliki warna-warna cerah. Teknik ilustrasinya menggunakan teknik *digital painting* dengan gaya ilustrasi gabungan antara semi-realistis dan *cute* sehingga untuk wajah karakter tetap memiliki kesan *cute* dengan proporsi tubuh yang *deformed* (berdasarkan hitungan proporsi 5-6 kepala). Selain wajah dan proporsi, selebihnya menggunakan gaya semi-realistis untuk ilustrasi benda, pakaian, *drapery* dan sebagainya. Gaya ilustrasi ini umum digunakan dalam *videogame*.



**Gambar 1. Logo Careture**

Jenis *typeface* yang digunakan adalah Baskerville Old Face. *Jenis serif* dipilih untuk memberikan kesan rapi dan formal, namun peletakannya didesain sedemikian rupa agar tidak tampak terlalu formal. Umumnya pembahasan tentang profesi adalah hal yang formal, namun karena tujuan perancangan ini adalah mengedukasi anak remaja maka sebaiknya memiliki kesan serius namun santai.



**Gambar 2. Baskerville Old Face Typeface**

### Jenis Permainan Papan

Permainan papan yang dibuat dalam perancangan ini termasuk dalam jenis *Eurogames*. Berdasarkan observasi di komunitas permainan papan Timewalk yang berlokasi di Surabaya, *Eurogames* diminati oleh mayoritas pemain mulai dari yang pemula hingga yang mahir. Selain itu, sistem permainan *Eurogames* biasanya bertujuan untuk mengelola sumber daya, sehingga sesuai dengan tema karier dalam perancangan ini, karena dalam berkarier orang perlu berpikir strategis dalam mengelola sumber daya seperti waktu dan uang yang dimiliki agar pekerjaan lebih efisien dan maksimal. Permainan papan jenis ini juga mengajarkan pemain berkompetisi secara sehat dengan pemain lain.

Untuk menyampaikan informasi pengenalan karier dirancang sistem permainan yang membuat pemain

dapat merasakan pengalaman memiliki profesi dan rekan-rekan sekerja. Dalam peraturan permainan pemain diharuskan untuk bekerjasama dengan pemain lain agar tujuan dapat tercapai, sekaligus berpikir strategis dalam mengatur sumber daya yang dimiliki. Peraturan permainan tidak dibuat rumit agar dapat dimainkan oleh semua kalangan baik yang baru pertama kali bermain maupun yang sudah sering bermain permainan papan. Salah satu resiko dalam berkarier adalah kehilangan pekerjaan apabila tidak bekerja dengan baik, maka disisipkan pula kondisi kekalahan apabila tidak dapat melaksanakan perintah dari atasan sebanyak dua kali.

Sebuah kota membutuhkan bantuan empat pemimpin proyek untuk pembangunan. Mereka adalah orang-orang yang profesional dalam bidangnya serta berasal dari berbagai jenis profesi sehingga mereka dapat saling bekerjasama dan melengkapi satu sama lain. Untuk mewujudkan kemakmuran dan kesejahteraan kota, mereka diberi modal dan lahan, dan mulai bekerja sama membangun kota semaksimal mungkin.

### Bentuk Permainan

Permainan ini terdiri atas lima papan permainan. Papan utama merupakan papan yang paling besar, berukuran 60x60 cm. Papan permainan utama diibaratkan sebagai sebuah kota. Konsep yang diangkat dalam papan permainan utama ini berdasarkan teori *Urban Realm* (Wilayah Perkotaan) yang dicetuskan oleh James E. Vance Jr. pada tahun 1960. Menurut Vance, sebuah kota terbagi atas beberapa wilayah yang dibedakan dari bentuk topografinya serta perbedaan kondisi ekonomi, sosial, dan politik, yang terhubung menjadi satu dan menciptakan kerangka metropolitan yang besar. Wilayah-wilayah ini terhubung melalui adanya *Central Business District* yang terbentuk dari daerah pertemuan masing-masing wilayah. (Yator, 2013) Selain papan utama ada empat papan pribadi untuk masing-masing pemain (maksimal pemain 4 orang) yang berisi kotak-kotak kosong sebagai lahan untuk mengelola sumber daya. Di papan utama terdapat satu rute linear yang dijalani pemain untuk mendapatkan sumber daya dan bekerjasama dengan pemain lain.

### Menu Konten

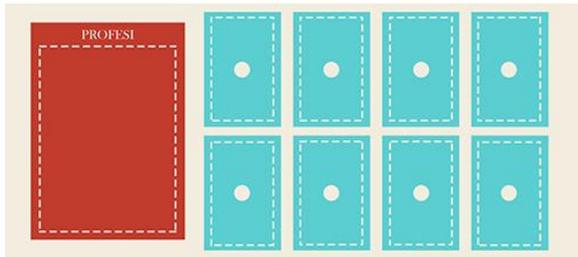
Konten yang akan ditemukan dalam permainan ini antara lain:

- *Main Board*: Papan permainan utama yang merupakan perlambangan dari kota.



**Gambar 3. Main Board**

- *Personal Board*: Papan yang dimiliki oleh masing-masing pemain dan berperan sebagai lahan kota yang dikelola.



**Gambar 4. Personal Board**

- *Token*: Koin yang melambangkan uang yang dimiliki. Total terdapat 100 buah token.



**Gambar 5. Token**

- *Pion Sumber Daya*: Pion yang digunakan untuk menandai lokasi yang telah dibangun.



**Gambar 6. Pion Sumber Daya**

- *Pion*: Pion yang digunakan untuk mewakili pemain dalam bergerak melintasi papan permainan.



**Gambar 6. Pion**

- *Dadu*: Dua buah dadu digunakan sebagai penentu angka untuk maju melintasi papan permainan.
- *Kartu Profesi*: Kartu karakter yang menjelaskan profesi yang dimiliki.



**Gambar 6. Kartu Profesi**

- **Kartu Perintah:** Kartu yang berisi perintah bagi pemain yang mengambilnya. Wajib dijalankan segera setelah mendapatkan kartunya. Didapatkan ketika berjalan di Main Board.



**Gambar 7. Kartu Perintah**

- **Kartu Peluang:** Kartu yang berisi peluang bagi pemain yang mengambilnya. Ada kartu yang dapat disimpan dan ada kartu yang wajib digunakan segera setelah didapat. Didapatkan ketika berjalan di Main Board.



**Gambar 8. Kartu Peluang**

- **Kartu Sumber Daya:** Kartu yang berisi harta benda / bangunan yang dimiliki. Didapatkan dengan membayar kepada pemilik profesi yang bersangkutan.



**Gambar 9. Kartu Sumber Daya**

- **Kartu Upgrade:** Kartu yang berisi spesialisasi dari masing-masing pekerjaan. Setiap pemain memiliki dua buah dari awal permainan dan dapat dibeli oleh pemain lain namun tidak dapat dipakai sendiri kecuali mendapatkan Kartu Perintah.
- **Kartu Penalti:** Pemain yang tidak dapat menjalankan perintah dari Kartu Perintah sekali akan mendapat kartu merah, dan kedua kalinya

akan otomatis kalah.

Papan permainan dibuat dua versi, yaitu versi eksklusif dan versi ekonomis. Desain final papan permainan dibuat menyesuaikan dengan *target audience* kelas menengah ke atas dengan material *Wood Plastic Composite (WPC)* dan *Acrylic*. Namun untuk produksi massal, ukuran dan material yang digunakan disederhanakan agar harga penjualan permainan lebih terjangkau oleh *target audience* (versi ekonomis).

Keunggulan dari papan versi eksklusif ini adalah kenyamanannya saat bermain. Alas papan yang berupa *packaging* dapat berfungsi sebagai meja permainan sehingga membuat proses bermain lebih nyaman karena punggung pemain tidak perlu membungkuk terlalu rendah apabila dimainkan di lantai. Kelemahan dari papan versi eksklusif adalah membutuhkan tempat penyimpanan tersendiri, seperti halnya permainan karambol yang berupa meja.



**Gambar 10. Papan permainan versi eksklusif**



**Gambar 11. Papan permainan versi ekonomis**

#### **Alur Permainan**

- Pemain mengambil secara acak satu dari empat Kartu Profesi yang ada.
- Masing-masing pemain akan mengocok dadu dan yang mendapat angka terbesar akan memulai pertama kali, dilanjutkan dengan pemain lain searah jarum jam.
- Setiap pemain akan mendapatkan lima token uang sebagai modal awal.
- Setiap kali mencapai Start kembali, pemain akan

mendapatkan gaji. Jumlah gaji yang didapat pada awalnya semua sama (satu token), namun akan bertambah seiring jumlah Kartu Sumber Daya dan Kartu Upgrade yang dimiliki (apabila Kartu Sumber Daya hilang / dijual / dihancurkan, gaji akan berkurang sesuai jumlah yang tertera di kartu yang hilang).

- Permainan akan berakhir apabila salah satu dari kondisi-kondisi sebagai berikut terjadi:
  - Dihentikan secara sepakat : Penentuan pemenang dengan cara menghitung jumlah *token*, gaji, dan Kartu Sumber Daya (bahan bangunan) terbanyak.
  - Tidak dapat melaksanakan Kartu Perintah : Pemain yang tidak dapat menjalankan perintah dari Kartu Perintah sebanyak dua kali (mendapat Kartu Penalti merah) akan gugur. Pemain yang masih bertahan sampai akhir menjadi pemenangnya.

#### **Peraturan Permainan**

- Pemain minimal dua orang, maksimal empat orang.
- Apabila pemain kurang dari empat, misalnya dua, masing-masing pemain tetap mendapatkan satu *Personal Board*.
- Pemain wajib mengambil Kartu Perintah dan Kartu Peluang apabila pionnya berhenti di kotak-kotak tersebut.
- Mengocok satu dadu satu kali saja saat giliran pemain tiba. Pion wajib dijalankan sesuai angka yang tertera di dadu.
- Kartu Perintah adalah kartu yang wajib dijalankan, apabila tidak dapat menjalankan perintah yang tertulis maka pemain akan mendapatkan Kartu Penalti. Jika gagal menjalankan Kartu Perintah setelah mendapatkan Kartu Penalti, maka pemain keluar dari permainan.
- Tidak ada papan tambahan apabila *Personal Board* sudah penuh. Maksimal Kartu Sumber Daya yang dapat dimiliki adalah 8 buah.
- Tidak diperbolehkan menukar Kartu Profesi di tengah permainan.

Pembayaran terhadap pembelian Kartu Sumber Daya diberikan pada masing-masing pihak yang bersangkutan. Contoh: Apabila di kartu tersebut tertera 2 token untuk semua profesi, maka bayarlah kepada masing-masing pemain yang ada sebanyak dua token. Tidak perlu membayar pada profesi yang dimiliki sendiri. Apabila pemain kurang dari empat dan tidak ada yang memainkan salah satu profesi yang bersangkutan, maka 2 token tersebut diserahkan kepada Walikota.

#### **Konsep Pemasaran**

Untuk memperkenalkan permainan papan ini, strategi pemasaran yang digunakan adalah strategi 4P, yaitu

*Product, Place, Price, Promotion.*

a. Product

Produk yang diperkenalkan adalah permainan papan *Careture: Career Path of Future*. Produk ini akan disajikan menggunakan desain yang disesuaikan dengan *target audience* dan akan dikemas dengan *packaging* yang menarik.

b. Place

Permainan ini didistribusikan melalui toko mainan, toko permainan papan, komunitas permainan papan (terutama di kota Surabaya), serta dapat dipesan melalui telepon dan *social media*.

c. Price

Harga permainan papan ini dipatok pada kalangan menengah ke atas, dan akan disesuaikan dengan biaya produksi, biaya desain, laba, serta perbandingan dengan permainan papan serupa.

d. Promotion

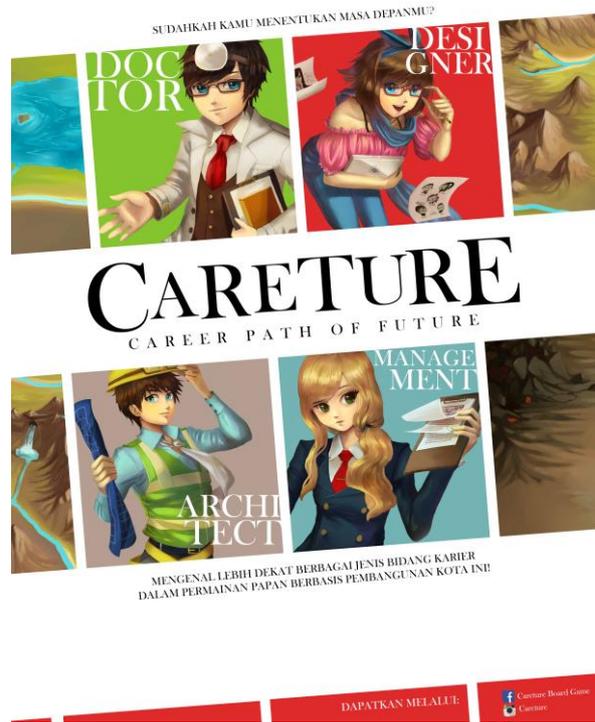
Promosi akan dilakukan di SMP-SMA yang memiliki ruang BP untuk konsultasi masa depan, serta memperkenalkan permainan di toko dan komunitas permainan papan yang berada di *mall*. Berikut adalah beberapa media promosi yang digunakan:

- Poster

Poster berukuran A3. Poster lebih berfungsi sebagai *teaser* karena berisi sedikit informasi namun mengarahkan pembaca kepada *social media* tempat pembaca bisa mendapatkan permainan tersebut.



Gambar 12. Poster A3 versi 1



Gambar 13. Poster A3 versi 2

- Merchandise

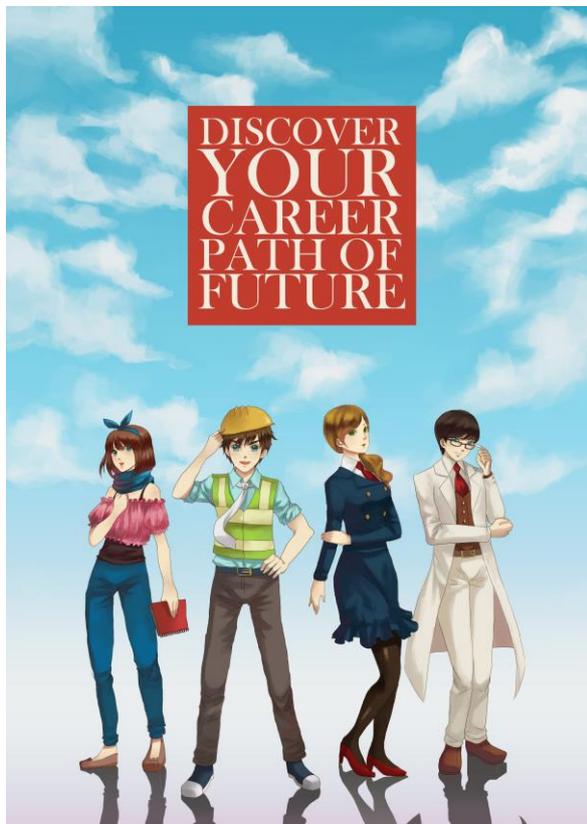
*Merchandise* yang dibagikan secara gratis saat promosi berupa *stationery* yaitu buku, pembatas buku, postcard, dan pin. *Art Prints* dan *Paper Bag* bisa didapatkan melalui pemesanan.



Gambar 14. Postcard



Gambar 15. Art Print versi 1



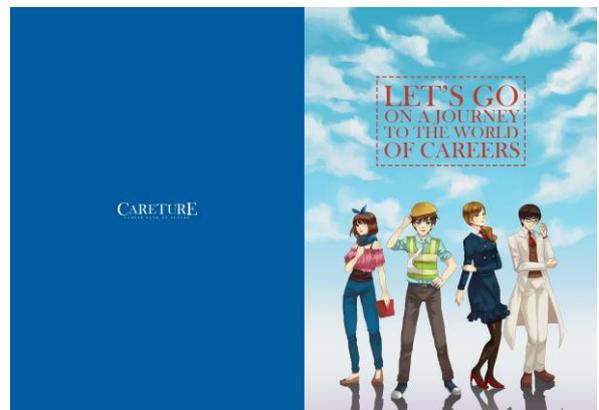
Gambar 16. Art Print versi 2



Gambar 16. Pembatas buku



Gambar 17. Pin



Gambar 18. Jaring-jaring cover buku tulis versi 1



Gambar 19. Jaringan-jaring cover buku tulis versi 2



Gambar 20. Jaringan-jaring Paper Bag

- *Social Media*  
*Social Media* yang digunakan untuk promosi adalah *Facebook* dan *Instagram*. *Facebook* dan *Instagram* adalah social media yang lebih sering digunakan generasi tahun 1995 ke atas berdasarkan observasi pada bulan Mei 2014. *Social media* akan selalu *up to date* tentang cara permainan serta pengenalan dan trivia tentang profesi.
- Demonstrasi permainan  
 Dilakukan dengan cara pendekatan terhadap siswa SMP-SMA dan secara langsung mengajak mereka untuk bermain, serta di toko dan komunitas permainan papan.

## Hasil Permainan

Permainan papan ini didemonstrasikan kepada delapan remaja usia 15-18 tahun. Setelah memainkan permainan ini, para remaja mengatakan bahwa mereka dapat mengerti tanggung jawab yang harus dijalankan dalam berkarier seperti mematuhi perintah atasan, saling bekerja sama dengan rekan sekerja, serta menyusun strategi agar bisa mendapatkan keuntungan.



Gambar 10. Pemain membaca isi Kartu Peluang



Gambar 11. Pemain bertransaksi untuk membeli Kartu Sumber Daya



**Gambar 12. Keseluruhan papan permainan saat sedang dimainkan**

## Kesimpulan

Melalui hasil demonstrasi pada siswa SMP dan SMA di bulan Juni 2014, diketahui bahwa informasi tentang pengenalan karier dan kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam berkarier dapat tersampaikan melalui perancangan permainan papan ini. Beberapa siswa memberikan testimonial bahwa sistem permainan ini sekilas tampak simpel, namun ternyata cukup kompleks. Simpel karena mudah dimengerti, namun setelah dimainkan ada unsur-unsur baru yang tidak ditemukan di permainan papan serupa. Menurut mereka, perancangan ini selain menghibur juga memperkenalkan garis besar hidup berkarier, mengajarkan kerjasama, mengenal bahwa bidang karier yang berbeda-beda dapat memiliki potensi kesuksesan yang sama tergantung pada kreativitas dan usaha seseorang, tanggung jawab yang perlu dilaksanakan dalam berkarier beserta risikonya apabila tidak dapat memenuhi tanggung jawab, dan memancing pemain untuk berpikir strategis.

Berdasarkan keterangan yang telah didapat maka dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem permainan berperan besar dalam penyampaian materi komunikasi. Penampilan permainan secara visual juga berperan dalam menarik *target audience* untuk mencoba permainan papan ini. Diharapkan dengan mendapatkan gambaran kasar tentang karier masa depan mereka, remaja dapat mempersiapkan kompetensi yang dibutuhkan dalam industri sejak dini, sehingga terhindar dari fenomena pengangguran yang sedang terjadi.

## Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya yang tak pernah berhenti setiap waktu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungannya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan, antara lain kepada:

1. Aristarchus Pranayama K., BA, MA, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
2. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art dan Erandaru, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membimbing selama perancangan Tugas Akhir ini.
3. Orang tua dan keluarga yang selalu memberi dukungan baik moral maupun material.
4. Dian, Athina, Novita, Levi, dan teman-teman yang telah membantu dalam perancangan tugas akhir ini.
5. Valentinus dan Vincentius yang sudah mendukung proses demonstrasi permainan dalam perancangan tugas akhir ini.
6. Semua pihak yang membantu proses perancangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan saudara-saudara dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan sekalian.

## Daftar Pustaka

- Meisia, C. (2014, 10 Januari). *Mengapa Orang Perlu Bekerja?* Diakses tanggal 10 Maret 2014. Pesan disampaikan dalam <http://anakbertanya.com/mengapa-orang-perlu-bekerja>
- Gibson, J., et al. (1995) *Organizations: Behavior, Structure, Processes*. New York: McGraw-Hill.
- Indojobhunter. (2013, 1 Juli). *5 Faktor Utama Banyaknya Pengangguran*. Diakses tanggal 1 Juli 2014. <http://indojobhunter.com/5-faktor-utama-banyaknya-pengangguran.html>>
- Inhusatu. (2013, 21 Mei) *Ini Alasan Kenapa di Indonesia Banyak Sarjana Pengangguran*. Diakses tanggal 17 Februari 2014. Pesan disampaikan dalam <http://inhusatu.com/index.php/berita/detail/1669/2013/05/21/ini-alasan-kenapa-di-indonesia-banyak-sarjana-pengangguran#.UwExP14rsus>
- Kartono, Kartini. (1995) *Psikologi Anak*. Bandung: Bandar Maju.
- MedanBisnis. (2014, 4 Mei) *Jurusan Favorit atau yang Gampang Kerja?* Diakses tanggal 1 Juli 2014. Pesan disampaikan dalam [http://medanbisnisdaily.com/news/read/2014/05/04/93495/jurusan\\_favorit\\_atau\\_yang\\_gampang\\_kerja#.U7](http://medanbisnisdaily.com/news/read/2014/05/04/93495/jurusan_favorit_atau_yang_gampang_kerja#.U7)

Nls\_mSx8E

Merdeka. (2014, 29 April) *Jumlah Tenaga Kerja Tak Sebanding Dengan Lapangan Pekerjaan*. Diakses tanggal 1 Juli 2014. Pesan disampaikan dalam <http://www.merdeka.com/uang/jumlah-tenaga-kerja-tak-sebanding-dengan-lapangan-pekerjaan.html>

Mok, S.S. (1992) *Pedagogi 2: Pendekatan dan Strategi Pengajaran*. Subang Jaya: Kumpulan Budiman

Oxford. (n.d.) *Board Game*. Diakses tanggal 7 Februari 2014. Pesan disampaikan dalam <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/board-game>

Time. (2008, 19 Juni) *Big Game Hunter*. Diakses tanggal 10 Maret 2014. Pesan disampaikan dalam [http://content.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747\\_1815707\\_1815665,00.html](http://content.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747_1815707_1815665,00.html)

Tribunnews. (2013, 3 November) *Muhaimin Iskandar: 600 Ribu Sarjana di Indonesia Jadi Pengangguran*. Diakses tanggal 17 Februari 2014. Pesan disampaikan dalam <http://www.tribunnews.com/nasional/2013/11/03/muhaimin-iskandar-600-ribu-sarjana-di-indonesia-jadi-pengangguran>

Yator, G. (2013) *Urban Planning Theories and Models*. Diakses tanggal 2 Juni. 2014. Pesan disampaikan dalam <http://www.slideshare.net/bgeffa/urban-models-23134278>