

Perancangan Board Game Sebagai Media Interaktif Pelatihan Kewirausahaan

Andrew Steven Margono¹

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: Grand_Cross73@yahoo.com

Abstrak

Saat ini angka pengangguran di Indonesia termasuk tinggi. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal dan salah satu penyebab terbesar ialah kurangnya lapangan kerja akibat masih sedikitnya generasi muda di Indonesia yang mau terjun dalam wirausaha untuk menyediakan lapangan kerja yang memadai. Banyak seminar dan acara telah dibuat untuk membentuk wirausahawan baru, namun hal tersebut masih dirasa kurang karena sebenarnya wirausaha membutuhkan sebuah praktek dan pengalaman untuk dipelajari, bukan sekedar teori. Perancangan ini bertujuan untuk membantu generasi muda Indonesia untuk dapat mempelajari wirausaha dari sisi yang berbeda, melalui sebuah media interaktif Board Game, dimana melalui sebuah media interaktif dalam diperoleh pelajaran-pelajaran mengenai kewirausahaan yang tidak didapat dipelajari melalui teori.

Kata kunci: Kewirausahaan, Media interaktif, Pelatihan, Generasi Muda, Praktek

Abstract

Title: Title in English

Nowadays in Indonesia, the number of jobless people is high. This problem is happening because Indonesia lacks of job vacancy due to lacks of Indonesia young generation who are willing to be a proper entrepreneur to provide job vacancy. Many things has been done to create a new generation of entrepreneur like seminar, but still it's not enough because to be a great entrepreneur, one must learn from real practice and experience, which is something that one will not able to get through theory. This design is mean to help young generation to learn entrepreneurship from different perspective, through an interactive media that will teach them about subjects that theory cannot teach

Keywords: Entrepreneurship, Interactive Media, Training, Young Generation, Practice

Pendahuluan

Di dalam dunia kerja, dikenal 2 macam jenis pekerja, yaitu wirausahawan dan pegawai. Wirausahawan merupakan orang-orang yang berani memakai modalnya untuk diinvestasikan pada suatu usaha untuk keuntungan di kemudian hari dan sudah dihitung resiko kerugiannya, dan mendapat keuntungan yang tidak pasti tiap bulannya, sedangkan pegawai adalah orang yang bekerja pada suatu bidang usaha yang dimiliki oleh pemerintah maupun wirausahawan dengan gaji tetap tiap bulan. Di Indonesia, menurut data yang tersebar di internet maupun berita disebutkan bahwa persentase

wirausahawan hanya 1,5% sedangkan 98,5% sisanya merupakan pegawai. 1% dari 1,5% tersebut beroperasi di Jakarta sedangkan 0,5% sisanya tersebar di seluruh Indonesia. Menurut data dari negara maju seperti Amerika dan juga buku yang dikarang oleh Robert T. Kiyosaki (penasihat Bill Gates, orang Jepang yang tinggal di amerika dan mengerti mengenai wirausaha), sebuah negara paling tidak harus memiliki sekitar 10% wirausahawan agar di negara tersebut memiliki perputaran uang yang baik dan juga minim pengangguran.

Jika dilihat di Indonesia persentase wirausahawan masih terbilang sedikit sehingga terjadi masalah

seperti terlalu banyak import dan banyaknya pengangguran. Menurut wawancara singkat dengan beberapa orang yang bekerja sebagai pegawai mengatakan bahwa membuka usaha sendiri terlalu banyak resiko dan repot, sehingga memilih menjadi pegawai dengan jam kerja tetap dan gaji tetap per bulannya.

Jika di Indonesia tetap dengan keadaan seperti ini, maka semakin lama akan semakin banyak pengangguran, padahal angka pengangguran di Indonesia menurut badan pusat statistika (BPS) sudah termasuk tinggi yaitu 7,39 juta orang dari 118,19 orang pada usia produktif kerja (22 – 55 tahun). Maka dibutuhkan sebagian orang yang mau dan memiliki semangat berwirausaha untuk membuka usaha serta memberi lapangan kerja bagi orang-orang di Indonesia.

Untuk dapat mahir dalam bidang wirausaha, dibutuhkan sebuah proses dalam bentuk latihan dan pengalaman. Proses tersebut bisa ditanamkan melalui seminar-seminar motivasi untuk melatih kewirausahaan yang sekarang sudah banyak dibuat programnya. Banyaknya program kewirausahaan di Indonesia ini juga merupakan bukti bahwa wirausaha baru di Indonesia memang diperlukan untuk menstabilkan tingkat pengangguran. Namun kebanyakan dari program wirausaha tersebut berupa seminar yang bersifat satu arah dan kurang interaktif, sehingga dalam mempelajari wirausaha kurang keseimbangan antara teori dan praktek.

Board game adalah sebuah permainan papan yang sudah ada sejak lama, yaitu sekitar tahun 1700-an yang mulai populer di kalangan masyarakat Amerika. *Board game* pertama yang ada bernama *nine men morris*, dimana goal / tujuan dari permainan ini adalah membentuk 1 baris dengan 3 komponen seperti halnya *tic tac toe*. Permainan ini sangat digemari pada masa tersebut karena pada masa tersebut belum banyak hiburan yang dapat dilakukan. Masa tersebut bisa juga dibilang masa-masa sulit karena masih terjadi peperangan, perbudakan, dan pembajakan.

Sejak saat itu board game sangat digemari oleh banyak orang bahkan hingga sekarang pun *board game* tetap memiliki banyak penggemar di tengah-tengah kemajuan teknologi. Hal ini dikarenakan *board game* dapat didesain secara inovatif, sama seperti halnya program komputer, sehingga konsep-konsep pada *board game* dapat dibentuk secara baru dan menarik. *Board game* juga hanya bisa dimainkan dengan orang, sehingga membuat bermain menjadi menyenangkan karena ada interaksi di dalamnya, lain ketika kita bermain sendirian dengan *video games*.

Alasan mengapa *board game* menjadi media yang tepat untuk melatih wirausaha adalah *board game* dapat dimodifikasi sehingga memiliki konsep untuk

mempelajari wirausaha, sehingga board game bisa menjadi representasi kehidupan nyata dalam berwirausaha. *Board game* sendiri juga termasuk kategori permainan, dimana di dalam permainan terdapat sebuah *goal / target* yang harus dicapai sehingga memicu orang untuk berjuang memenuhi target. *Board game* mengajak *target audience* juga untuk berpikir menggunakan otak dalam memecahkan masalah dan memenuhi target sehingga melatih cara berpikir dalam berwirausaha. *Board game* juga dimainkan bersama orang sehingga ada kompetisi di dalamnya, belajar bermain sportif dan jujur ketika di dunia kerja nyata, selain itu juga belajar bersosialisasi karena dalam buku *midas touch* oleh Donald Trump (pebisnis real estate yang sukses) relasi merupakan hal yang sangat penting di dalam berwirausaha. Kelebihan kecil lainnya adalah *board game* tidak bersifat elektronik sehingga tidak merusak mata.

Tujuan dari *board game* disini adalah sebagai media interaktif yang dapat membuat peserta pelatihan menjadi lebih tertarik karena bersifat interaktif dan untuk mengimbangi antara teori dan praktek materi wirausaha dapat lebih mudah dimengerti dengan baik. Jika pada akhirnya banyak yang memutuskan untuk tidak terjun pada bidang wirausaha karena materi pada seminar yang diberikan kurang menarik maka akan sangat disayangkan karena sebenarnya bangsa Indonesia adalah bangsa yang cerdas dimana seharusnya banyak orang Indonesia yang memiliki potensi wirausaha yang baik. Dengan media interaktif ini diharapkan dapat memotivasi mereka terlebih lagi untuk serius dalam bidang wirausaha dan mengurangi pengangguran di Indonesia.

Menurut pengalaman pribadi, dalam mempelajari sesuatu akan lebih mudah ditangkap ketika diimbangi antara teori dan praktek. Ketika mengikuti seminar yang diminati, terasa membosankan jika hanya berisi teori, ketika mempelajari sesuatu dengan praktek, maka lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami.

Identifikasi Perancangan Sejenis :

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif kewirausahaan Untuk Anak-Anak

Perancangan media pembelajaran interaktif kewirausahaan untuk anak-anak ini dirancang oleh Monica Yuanita 42405156. Alasan dari perancangan ini adalah untuk mengajarkan kepada anak-anak mengenai wirausaha yang sederhana karena kebanyakan anak-anak kecil jaman sekarang kurang bisa mengatur keuangan yang dipercayakan orangtua mereka. Misalnya mengajarkan mengenai anggaran, menabung, dll, sehingga saat besar nanti mereka terbiasa mengatur keuangan dengan baik dan bisa menginvestasikannya untuk hal yang lebih baik.

Yang membedakan perancangan ini dengan perancangan yang akan dibuat adalah perancangan mengajarkan sistem keuangan pada anak-anak kecil dengan usia 7-11 tahun (SD) saja, sedangkan perancangan yang akan dibuat adalah untuk orang yang ingin dan akan bekerja dalam bidang wirausaha, komponen yang akan dibahas akan lebih kompleks karena mengacu pada orang dewasa dan bukan anak kecil seperti tema sejenis.

Pengalaman pribadi

Berdasarkan pengalaman pribadi, proses pembelajaran akan efektif jika diperlengkapi dengan praktek dan bukan hanya sekedar teori karena dengan praktek dapat diperoleh banyak pelajaran yang tidak bisa dijelaskan secara teori. Hal ini berlaku bagi segala hal yang dapat dipraktikkan, ketika membicarakan teori, akan selalu terbayang untuk mempraktikkannya secara langsung, dan ketika praktek ternyata tidak semudah yang disebutkan di dalam teori, itu sebabnya praktek diperlukan untuk merasakan secara langsung.

Beberapa contoh pengalaman pribadi mengenai teori dan praktek misalnya ketika belajar mengemudi. Sebelum melakukan praktek sudah dijelaskan secara teori bagaimana cara mengemudi, namun nyatanya ketika praktek langsung lebih susah dan beberapa teori harus diikuti sebagaimana tertulis sehingga menurut pengalaman pribadi teori harus diimbangi dengan praktek lapangan langsung.

Pengalaman pribadi dengan *board game* juga banyak karena sejak kecil sudah sering bermain *board game* seperti catur dan monopoli. Menurut pengalaman pribadi, *board game* merupakan sebuah media yang baik untuk dapat menjalin hubungan dengan keluarga dan orang lain karena terjadi banyak interaksi antar individu ketika bermain *board game* secara tidak langsung. Board game juga media yang baik untuk belajar, seperti misalnya ketika bermain catur, belajar mengenai logika, kesabaran, ketelitian, pengambilan keputusan, juga mengendalikan emosi. Semua hal tersebut tidak didapat ketika belajar melalui teori.

Pengalaman pribadi dengan wirausaha juga lumayan banyak, sejak dari bangku sekolah sudah berwirausaha dengan berjualan pulsa, sejak kuliah berwirausaha dengan menjadi guru privat, berdagang makanan kecil serta berdagang melalui situs jual beli online. Menurut pengalaman pribadi, banyak hal yang harus dipelajari untuk dapat berwirausaha dengan baik, dan salah satunya dengan memulai praktek usaha langsung secara kecil-kecilan. Setelah berhasil mengolah modal kecil dan mendapat keuntungan maka modal yang telah dikumpulkan dapat dikembangkan lagi menjadi hasil yang lebih besar. Dalam menjalani wirausaha banyak hal yang diperlukan seperti misalnya kesabaran, pengorbanan,

ketelitian, dan lain-lain yang perlu dilatih secara praktek.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

a. Kuisisioner

Kuisisioner berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui minat untuk menjadi wirausahawan serta upaya dan minat mereka dalam media untuk mempelajari mengenai kewirausahaan tersebut.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan aktivitas ilmiah yang sistematis, terarah dan bertujuan. Data dan informasi yang dikumpulkan harus relevan dengan persoalan yang dihadapi, bertalian, berkaitan, mengena dan tepat. Metode data yang diterapkan untuk metode perancangan komunikasi visual ini diambil dari studi pustaka berupa buku, artikel, koran, serta data yang diperoleh melalui internet. Studi pustaka yang akan dicari adalah mengenai data-data pengangguran dan mengenai berbagai upaya yang telah dilakukan dalam memerangi pengangguran seperti seminar dan pelatihan kewirausahaan.

c. Observasi

Observasi atau penelitian dalam ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan adalah segala aktivitas yang berdasarkan disiplin ilmiah untuk mengumpulkan, mengklaskan, menganalisa dan manafsirkan fakta-fakta serta hubungan-hubungan antara fakta-fakta alam, masyarakat, kelakuan dan rohani manusia guna menemukan prinsip-prinsip pengetahuan dan metode-metode baru dalam usaha menanggapi hal-hal tersebut. Observasi yang dilakukan berupa penelitian tata *layout* serta jenis permainan yang sesuai untuk kalangan remaja. Observasi dapat dilakukan pada kumpulan remaja yang menyukai permainan, dari situ dapat dipelajari mengenai gaya permainan yang disukai remaja serta kemampuan mereka dalam mencerna informasi dari media interaktif. Observasi dilakukan pada perkumpulan pecinta *board game* di time walk, galaxy mall Surabaya.

d. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan secara lisan melalui bercakap-cakap serta tatap muka dengan orang yang dapat memberi keterangan dan informasi yang bermanfaat.

Wawancara dalam suatu penelitian bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat serta pendirian-pendirian mereka, hal tersebut juga akan sangat membantu untuk metode observasi. Wawancara dilakukan pada sumber-sumber terpercaya yang sudah berhasil memiliki usaha sendiri. Misalnya melakukan wawancara dengan pemilik usaha dan bertanya mengenai rahasia keberhasilan serta apa saja yang diperlukan bagi seseorang untuk mempelajari wirausaha, juga menanyakan pendapat pribadi mengenai pembelajaran wirausaha dengan media interaktif. Wawancara pada bidang ini bisa dilakukan pada Ir. Ciputra misalnya, yang sudah mengerti mengenai kondisi ekonomi dan kewirausahaan di Indonesia.

Tinjauan Tentang Media Interaktif

Media merupakan sebuah alat bantu atau perantara yang dapat membantu manusia untuk dapat mempelajari sesuatu atau memperoleh sebuah informasi dengan lebih mudah dan efisien. Sebuah media mengandung serangkaian informasi yang ingin diberikan oleh manusia kepada manusia lainnya selaku *target*. Media sendiri memiliki jenis yang beragam serta fungsi, kelebihan, dan kekurangan masing-masing tergantung dari tujuan dan *target* yang akan disasar. Media juga membuat informasi lebih efisien untuk disampaikan karena informasi dapat disampaikan dalam waktu bersamaan kepada target secara massal, misalnya media TV yang menyiarkan berita, diterima oleh jutaan orang dalam waktu yang bersamaan, hal ini membuat penyebaran informasi menjadi sangat cepat dan efisien. Media terus berkembang hingga sekarang yaitu media maya internet.

Media sendiri dibagi menjadi 2 yaitu media linear dan media interaktif. Media linear merupakan sebuah media yang tidak dilengkapi dengan sebuah pengontrol yang digunakan oleh pengguna untuk mengoperasikan respon yang diberikan oleh pengguna. Contoh dari media linear adalah TV, koran, majalah, dan lain-lain. Media linear bersifat 1 arah yakni dari media memberi informasi bagi pengguna sehingga media ini sifatnya monoton. Media interaktif merupakan sebuah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan pengguna media untuk merespon media tersebut. Contoh dari media interaktif adalah permainan, program aplikasi. Dan lain-lain. Media interaktif bersifat 2 arah antara pengguna dengan media ataupun antar pengguna dengan perantara media interaktif. Jadi media interaktif bisa dibedakan lagi menjadi 2 jenis, media interaktif sebagai penerima respon dan media interaktif sebagai perantara pengguna. Media interaktif sebagai penerima respon dapat digunakan oleh individu, misalnya seperti program komputer interaktif untuk belajar yang dapat dimainkan oleh individu. Sedangkan

media interaktif sebagai perantara tidak dapat digunakan secara individu, seperti *board game*, yang baru bisa digunakan oleh minimal dua orang atau lebih.

Definisi dari interaktif sendiri merupakan sebuah kegiatan yang ada interaksi di dalamnya, dimana manusia yang terlibat akan diajak untuk menggunakan kemampuannya untuk merespon interaksi dari lawan, baik antara manusia dengan manusia ataupun manusia dengan sebuah program seperti halnya komputer, laptop, ipad, iphone, dll.

Ada 2 pengertian dari “interaktif” dalam cakupan komunikasi interaktif, yaitu berinteraksi dengan media (tv, komputer, android), dan berinteraksi dengan manusia lain, seperti yang disebutkan di atas yaitu manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi dengan orang lain ini merupakan sebuah interaksi dengan level yang lebih tinggi karena bersifat interaksi 2 arah, dimana lebih bernilai daripada berinteraksi dengan hanya suatu program seperti komputer.

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Misalnya dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi bagi anak-anak, merupakan suatu cara belajar yang menarik bagi mereka karena media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi dilengkapi dengan suara dan gambar, serta mengajak anak untuk berpikir dan berinteraksi dengan program pembelajaran tersebut, misalnya merespon dengan menggunakan mouse komputer, sehingga di dalam pembelajaran tersebut terdapat interaksi 2 arah antara individu dengan individu maupun individu dengan media.

Sama halnya bagi orang dewasa, sebuah pembelajaran akan lebih efisien jika dilengkapi tidak hanya oleh teori saja, namun juga dengan sebuah praktek ataupun workshop. Jadi media interaktif disini memiliki peran untuk membantu manusia dalam mempraktekan teori yang sudah dipelajari juga membantu dalam memperlengkapi materi yang tidak bisa diberikan secara teori.

Tinjauan Tentang Pentingnya Media Interaktif

Media interaktif memiliki peranan yang penting dalam sebuah pembelajaran. Hal ini dikarenakan media interaktif dapat memuat banyak materi dan informasi serta sebuah pengalaman dimana hal-hal tersebut tidak dapat dimengerti atau didapat dari hanya sebuah teori. Media interaktif juga dapat berperan sebagai alat bantu untuk mempelajari sebuah praktek secara sederhana dan terlepas dari praktek yang sebenarnya. Sebagai contoh, ada sebuah website yang merupakan sebuah media interaktif untuk mempelajari saham, pengguna dapat belajar praktek untuk menanamkan saham di website itu dalam

bentuk tidak nyata, dan digunakan untuk latihan sebelum memulai menanamkan sahan yang sesungguhnya. Hal tersebut merupakan sebuah pelajaran yang tidak didapat saat teori, namun juga membantu sebelum memasuki praktek nyatanya.

Jika manusia hanya diperlengkapi dengan teori dan tidak pernah praktek maka akan percuma karena praktek merupakan hasil dari teori yang sudah dipahami sebelumnya. Ketika seseorang paham mengenai teori, belum tentu bisa mempraktekan teorinya karena selama ini yang ia paham hanya teorinya dan bukan bagaimana mempraktekan teori tersebut, maka dari itu manusia perlu untuk melakukan sebuah praktek untuk langkah lebih lanjut dalam mempelajari sebuah hal baru. Kedua hal tersebut, teori dan praktek merupakan hal yang kita perlukan saat bekerja, teori melambangkan IQ (intelligent quotient) atau kecerdasan intelektual, hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan dan ingatan, dan juga EQ (emotional quotient) atau kecerdasan dalam mengolah emosi. Pengetahuan dapat dikembangkan melalui teori, namun dalam mengendalikan emosi, manusia membutuhkan sebuah proses dan tidak secara langsung. Pengendalian emosi sangat penting dalam dunia kerja, karena jika seorang manusia memiliki karakter yang baik, maka akan disenangi oleh rekan sekerja, termasuk bos maupun partner bekerja/kolega. Untuk dapat memiliki sebuah karakter yang baik dalam mengendalikan emosi, manusia harus melalui sebuah proses dan pengalaman yang didapat dari interaksi antar manusia. Interaksi manusia dapat terjadi ketika manusia melakukan sebuah komunikasi, termasuk dengan orang yang belum dikenal. Hal tersebut dapat dibantu dengan perantara media interaktif, dimana manusia dapat dilatih emosinya ketika merespon media interaktif tersebut.

Beberapa kasus dalam dunia kerja, bahwa media interaktif penting, misalnya seorang pilot sebelum mengemudikan pesawat yang sesungguhnya, berlatih menggunakan simulasi penerbangan. Media tersebut merupakan pelajaran yang sangat bergarga bagi pilot tersebut, dengan adanya simulasi tersebut, ia dapat mempraktekan teori yang ia dapat sebelumnya tanpa mengandung resiko, juga dapat mempelajari bagaimana menerbangkan sebuah pesawat dengan lebih mudah. Ketika ia sudah yakin maka ia dapat praktek dengan pesawat yang sesungguhnya. Contoh ini merupakan interaksi manusia dengan sebuah program.

Ketika seseorang akan bekerja pada sebuah perusahaan, ia akan memasuki masa *training*, dimana sebelum memasuki kerja yang sesungguhnya, ia diperlengkapi dengan serangkaian acara yang membekali dirinya saat bekerja nanti. Hal ini juga contoh bahwa ketika bekerja, seseorang tidak cukup hanya memiliki teori, namun juga kemampuan untuk mengendalikan emosi.

Dalam kasus lainnya, sebuah perusahaan menggelar sebuah acara bagi karyawannya untuk menginap selama 1 malam untuk *out bound*. Hal ini terkesan tidak relevan *out bound* berhubungan dengan olah raga. Namun hal ini dilakukan untuk melatih kerja sama dan kekuatan dalam 1 tim perusahaan. *Out bound* merupakan media untuk melatih kerja sama antar karyawan dan guna membentuk tim yang solid dalam bekerja. Media *out bound* ini juga bisa digunakan untuk membaca karakter dari karyawan yang ikut, bisa terlihat siapa yang memiliki potensi untuk menjadi pemimpin, siapa yang egois, siapa yang suka membuat alasan untuk tidak ikut *out bound*, dll. Maka dari itu, media interaktif sangat penting karena memiliki banyak kegunaan dan manfaat.

Seperti halnya besi menajamkan besi, manusia menajamkan sesamanya, artinya manusia dapat membuat manusia lainnya untuk bertumbuh dalam pengetahuan dan karakter dengan perantara sebuah media. Dalam hal ini interaksi yang terjadi lebih berkualitas karena respon yang didapat adalah langsung antar individu secara dinamis, bukan antara individu dengan program dimana program sudah diatur secara pasti.

Kutipan dari seorang ilmuwan ternama dunia, Albert Einstein menyebutkan bahwa “*In theory, theory and practice are the same. In practice, they are not.*” Hal ini artinya bahwa ketika seseorang membicarakan mengenai teori dan praktek dalam lingkup teori, keduanya sama yaitu hanya sekedar omongan dan belum dibuktikan atau dipraktikkan. Sedangkan ketika praktek secara langsung, terkadang praktek menjadi berbeda atau tidak sesuai dengan teori karena ketika praktek, manusia tidak hanya berdasar pada teori namun juga pada insting. Sebuah teori dapat tercipta karena hasil dari praktek dan insting seseorang yang telah diuji melalui riset sehingga menghasilkan sebuah teori yang kuat dimana dapat disalurkan kepada orang lain. Namun nyatanya dalam praktek selalu ada perbedaan dengan teori sehingga banyak sekali teori berbeda yang timbul.

Hal ini bukan berarti bahwa teori tidaklah penting. Teori dan praktek merupakan 2 hal yang sangat penting dimana teori berfungsi sebagai ilmu awal bagi orang untuk berpraktek, namun ketika sudah praktek secara langsung, tidak semua teori harus digunakan atau dipatuhi. Praktek merupakan suatu hal yang nyata sehingga ketika praktek, orang akan menggunakan gabungan dari teori, insting, logika, dan perasaan untuk bertindak dan menentukan sesuatu. Sebagai contoh, Bill Gates pemilik microsoft yang sangat kaya namun ternyata tidak lulus kuliah, secara teori dan nalar orang yang tidak lulus kuliah tidak bisa menjadi miliuner. Namun nyatanya Bill Gates merupakan miliuner dunia karena ia mempunyai insting dan logika yang tajam untuk melihat

kesempatan bisnis serta mampu memotivasi dirinya untuk bertindak secara langsung. Banyak orang unggul secara teori, namun tidak bisa praktek sehingga percuma memiliki banyak teori. Bukan berarti kuliah tidak penting, pendidikan sangat penting untuk proses pembentukan pola pikir yang dewasa dan rasional, namun hal yang dapat dipetik disini adalah berani bertindak secara praktek bukan hanya diam memikirkan teori.

Kutipan berikutnya merupakan kutipan dari Bob Sadino, seorang pebisnis lokal asal lampung yang sukses. Ia mengatakan bahwa “Orang bodoh sulit mendapat pekerjaan sehingga ia terpaksa buka usaha sendiri, dalam perjalanan bisnisnya agar semakin sukses dia harus merekrut orang pintar, alhasil orang bodoh menjadi bos orang pintar”. Sekali lagi bukan berarti kita harus menjadi orang bodoh, namun hal yang dapat dipetik dari kutipan ini adalah bahwa kita harus mengambil tindakan tidak hanya sekedar mementingkan teori dan hanya terpaku pada teori saja.

Kutipan terakhir berasal dari motivator lokal terkenal, yaitu Mario Teguh yang mempunyai acara motivasi Mario Teguh *Golden Ways*. Ia berkata “Cara terbaik untuk memulai suatu hal adalah memulai”. Untuk dapat meraih sukses tentu harus dimulai dari permulaan, kutipan tersebut berarti bahwa agar dapat meraih sukses kita harus berani untuk bertindak memulai proses kesuksesan tersebut, karena tidak ada cara lain untuk memulai selain memulai suatu hal. Seribu langkah dimulai dari satu langkah awal menuju tujuan.

Oleh karena itu, media interaktif merupakan hal yang penting untuk pembelajaran wirausaha karena melalui media interaktif dapat dipelajari mengenai praktek secara interaktif antar individu, belajar pengambilan keputusan, serta segala hal yang tidak bisa dipelajari oleh media linear ataupun teori.

Tinjauan Tentang Board Game

Board game adalah sebuah permainan yang didesain secara khusus pada sebuah papan yang dimainkan oleh 2 atau orang lebih. *Board game* merupakan sebuah permainan yang bersifat media interaktif karena hanya bisa dimainkan dengan orang lain dan tidak bisa dan memang tidak didesain untuk dimainkan secara individu.

Board game sudah sejak lama ada di dunia, hal ini ditunjukkan dari manuskrip-manuskrip kuno yang menunjukkan bahwa manusia pada jaman dahulu kala sudah menggunakan board game untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya. *Board game* pertama yang diyakini bernama “senet”, ditemukan pada 3500 sebelum masehi, oleh bangsa mesir kuno, yang juga tergambar pada salah satu manuskrip kuno. Banyak

penemuan-penemuan arkeologi lain pada berbagai belahan dunia juga menemukan *board game* kuno yang berarti sejak saat itu board game terus berkembang hingga saat ini. Sebagai salah satu contoh, pada era tahun 1700-an di Amerika, saat itu *board game* sangat berkembang pesat di Amerika dan sudah menjadi gaya hidup para pelaut sampai bangsawan dimana pada jaman itu masih terjadi pembajakan, perang, dan perbudakan. Contoh dari *board game* yang terkenal pada saat itu adalah *nine men morris*, *checkers*, dan *backgammon*. *Checkers* dan *backgammon* bahkan hingga sekarang masih dimainkan oleh orang-orang yang menyukainya. Banyak sekali jenis-jenis board game di dunia, beberapa diantaranya merupakan *board game* fenomenal yang hingga saat ini selalu dikenal oleh orang, seperti *monopoly* dan *chess* (catur). Pada jaman yang sudah serba teknologi ini pun, manusia masih memainkan *board game*, sehingga ini bukti bahwa *board game* juga merupakan suatu media yang kuat dan bertahan sampai sekarang ini. Juga muncul *board game- board game* dengan konsep yang baru dan unik sehingga para pecinta *board game* tetap eksis.

Tinjauan Tentang Kewirausahaan

Kewirausahaan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan modal / bakat yang dimiliki untuk memperoleh keuntungan yang tidak menentu di kemudian hari. Jadi seorang wirausahawan merupakan orang yang berani mengambil resiko, menanamkan modal pada sebuah barang / jasa untuk mendapatkan keuntungan di kemudian hari namun belum pasti jumlah keuntungan yang akan didapat. Berbeda dengan karyawan, seorang karyawan akan mendapat sebuah gaji per bulan dengan jumlah yang pasti, beberapa alasan mengapa orang lebih memilih untuk menjadi karyawan daripada seorang wirausahawan.

Yang pertama adalah masalah resiko, orang tidak mau mengambil resiko karena menjadi wirausahawan dapat berakhir rugi dan memiliki banyak hutang. Yang kedua adalah masalah tidak adanya keahlian dan semangat untuk berwirausaha, jadi tidak memiliki pengetahuan mengenai wirausaha dan juga tidak berminat di dalamnya. Yang ketiga adalah masalah modal, perlu waktu yang cukup lama untuk mengumpulkan modal, walaupun bisa didapat dengan cepat seperti meminjam, namun kembali lagi bahwa wirausaha memiliki resiko sehingga banyak orang tidak berani mengambil resiko. Namun sebenarnya dalam berwirausaha dapat dipelajari bagaimana membaca permintaan pasar, melihat peluang usaha, menentukan potensi barang dan jasa, menentukan lokasi strategis, kemampuan bernegosiasi, dan masih banyak lagi hal yang dapat dipelajari untuk dapat meminimalisir resiko, sehingga membuat wirausaha menjadi pekerjaan yang menyenangkan dan penuh

tantangan. Proses dari kewirausahaan sendiri dimulai dari sebuah inovasi kreatif yang terbentuk dari motivasi seseorang. Motivasi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal seperti pendidikan, sosial, lingkungan, ekonomi.

Menurut buku *the Cashflow Quadrant*, yang ditulis oleh Robert T. Kiyosaki (penasihat keuangan Bill Gates) Pekerjaan dibagi menjadi 4 kuadran, dibedakan dari cara kerjanya, bukan dibedakan menurut tinggi rendahnya karena tiap kuadran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Kuadran pertama merupakan kuadran E (pegawai). Orang yang berada pada kuadran ini adalah orang yang memiliki kemandirian gaji dan tunjangan, karena setiap bulan pasti akan menerima gaji tetap senilai dengan kesepakatan awal yang telah disetujui dengan pemilik usaha. Mereka juga mendapat tunjangan untuk anggota keluarga yang sedang sakit, dan lain-lain. Mereka memiliki rasa aman akan uang yang diterima tiap bulan dan rasa aman tersebut membuat mereka nyaman karena tidak perlu memikirkan biaya-biaya yang perlu dikeluarkan oleh pemilik usaha. Contoh dari kuadran E ini adalah karyawan, pegawai, buruh, sekretaris, dan lain-lain.

Kuadran kedua merupakan kuadran S (pekerja lepas). Orang yang berada pada kuadran ini adalah orang yang menjadi bos atas diri mereka sendiri / dikenal dengan istilah *self employee*. *Self employee* merupakan orang yang bekerja sendiri tanpa terikat oleh bos atau perusahaan tertentu, namun juga sendiri tidak memiliki pegawai. Contoh dari kuadran ini adalah dokter, penyanyi, penjaga toko milik pribadi, artis, dan lain-lain.

Kuadran ketiga merupakan kuadran B (pemilik usaha) Yang berada pada kuadran ini adalah orang yang memiliki sebuah usaha dan memiliki pegawai yang bekerja baginya. Orang yang berada kuadran ini biasa disebut sebagai bos, CEO, pemilik usaha, dan lain-lain. Contoh dari kuadran ini adalah pemilik restoran, pemilik perusahaan, dan lain-lain.

Kuadran keempat merupakan kuadran I (penanam modal). Yang termasuk pada kuadran ini adalah para investor, yang kerjanya menanam modal atau berinvestasi pada suatu usaha. Keuntungan yang didapat juga tergantung ketajaman insting dalam penentuan instansi yang akan ditanamkan modal. Modal yang ditanamkan dapat ditanamkan pada sebuah aset, yaitu sebuah usaha dimana tidak perlu dipantau terlalu sering / dapat ditinggal tanpa pengawasan bos namun tetap akan berjalan.

Tiap kuadran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dimana akhirnya membuat semua kuadran adalah sama dan tidak ada yang lebih tinggi atau rendah.

Tinjauan Fakta Lapangan

Bukan menjadi rahasia umum lagi bahwa jumlah pengangguran di Indonesia termasuk tinggi. Menurut Badan Pusat Statistika (BPS) tingkat pengangguran di Indonesia pada tahun 2014 ini mengalami kenaikan dari 5,92% menjadi 6,25% dari total jumlah penduduk Indonesia. Data terakhir ini mengalami kenaikan selama 2 kali, sebelumnya 5,92% dan 6,14%. Hal ini membuat prediksi bahwa tahun-tahun selanjutnya tingkat pengangguran berpotensi akan naik. Jika pengangguran terus meningkat maka akan timbul berbagai masalah yang membuat ekonomi melemah, juga masalah-masalah sosial seperti kelaparan dan kriminalitas.

Kesimpulan Pembahasan

Kesimpulan yang dapat diambil dari riset dan data yang telah dikumpulkan adalah bahwa Indonesia memang memiliki tingkat pengangguran yang tinggi sehingga dibutuhkan wirausahawan yang kompeten untuk dapat membuka lapangan usaha baru di masa yang akan mendatang. Dari hasil kuisioner juga dapat disimpulkan bahwa banyak orang yang merupakan gabungan dari mahasiswa dan pegawai sebenarnya tertarik dengan bidang wirausaha.

Mereka sebenarnya ingin pada suatu kesempatan untuk memiliki sebuah usaha tersendiri. Mungkin beberapa faktor masih menghalangi mereka untuk dapat membuka usaha sendiri, seperti kurangnya kemampuan/pengetahuan mengenai wirausaha, kurang bisa membaca potensi trend barang/jasa, modal untuk membuka usaha, dan lain-lain. Dari hasil kuisioner juga dapat disimpulkan bahwa sebagian dari responden sudah mengikuti seminar dan membaca buku mengenai kewirausahaan namun merasa kurang/ belum lengkap.

Dari hasil kuisioner juga menyebutkan bahwa sebagian dari mereka menyukai beberapa pilihan media lain selain buku dan seminar, seperti permainan, video, juga melalui magang dan mempelajari dari teman yang merupakan wirausahawan. Dapat disimpulkan bahwa media yang mereka inginkan merupakan sebuah media yang bersifat lebih interaktif dari sekedar media 1 arah (buku dan seminar), seperti magang yaitu mencoba secara langsung dunia kerja namun dengan tidak mendapat *fee/gaji*, dan masih bersifat tidak terikat kontrak.

Sebagian dari mereka juga memilih untuk mempelajari dari sebuah permainan. Ini merupakan sebuah bukti bahwa orang lebih memilih untuk belajar secara praktek daripada hanya sekedar teori. Magang merupakan media yang terkesan lebih serius sedangkan permainan merupakan media yang cenderung lebih rileks dan menyenangkan.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan utama dari pembelajaran media interaktif ini adalah agar target audience lebih mudah dalam mempelajari mengenai bidang wirausaha, serta menanamkan konsep-konsep kewirausahaan pada target audience, juga untuk mereka yang mungkin awalnya tidak tertarik dengan wirausaha bisa menjadi tertarik. Hal ini ditujukan agar di masa yang akan datang muncul para wirausahawan baru yang dapat membuka lapangan kerja sehingga pengangguran dapat berkurang. Pembelajaran / materi yang akan diberikan melalui media interaktif ini ada 2 jenis, yaitu konsep mengenai bidang wirausaha dan mengenai karakteristik yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan. Konsep mengenai bidang wirausaha yang akan dipelajari misalnya seperti modal, *maintenance*, titik balik, dan lain-lain. Untuk karakteristik wirausaha yang wajib dimiliki sudah dijelaskan pada bab 2, akan ditinjau lebih lanjut beserta dengan kaitannya dengan media interaktif yang akan dirancang.

Media interaktif yang dirancang juga akan mengajarkan mengenai 5 aspek yang harus dimiliki seorang wirausahawan menurut Donald Trump, seorang wirausahawan real estate yang sangat sukses di Amerika, akan dikaitkan antara buku yang ditulisnya yaitu *Midas Touch* dan isinya dengan media interaktif yang akan dirancang. Kelima aspek tersebut adalah karakter, fokus, merek, relasi, dan hal kecil yang berarti. Kelima aspek tersebut beserta teori-teori wirausaha akan secara kreatif dimasukkan dalam media interaktif yang akan dirancang.

Jadi teori-teori kewirausahaan dari buku-buku terkenal akan dirancang dalam bentuk praktek secara kreatif dengan bantuan media interaktif. Penjelasan lebih rinci mengenai teori dan aspek kewirausahaan serta kaitannya dengan media interaktif akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

Karakteristik Sasaran Perancangan

Karakteristik dari *target audience* adalah sebagai berikut, ditinjau dari berbagai segi :

- Demografis
Pekerja dan mahasiswa usia 22-30 tahun, lebih dikhususkan pada mahasiswa karena saat usia mahasiswa sangat tepat untuk ditanamkan konsep-konsep kewirausahaan. Jadi ketika masih mahasiswa, mereka sudah sudah mengerti dan menyukai kewirausahaan sehingga dari sedini mungkin dapat memulai sebuah usaha kecil-kecilan yang dapat dikembangkan nantinya ketika memasuki usia kerja.
- Psikografis

Pekerja atau mahasiswa yang nantinya ingin mempunyai usaha sendiri. Banyak orang ingin memiliki usaha sendiri namun kebanyakan belum mengerti atau memiliki visi dan misi bagaimana untuk memulai sebuah usaha. Sebagian dari mereka hanya melihat bahwa memiliki usaha sendiri itu enak karena penghasilannya besar. Namun nyatanya perlu banyak hal yang perlu ditinjau dan dipelajari untuk menjadi wirausaha yang sukses.

- Geografis
Target audience dan *secondary target audience* dari perancangan ini adalah pekerja di kota metropolitan, karena pergerakan perekonomian banyak berada pada kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan lain-lain.
- Behavioristis
Mereka yang sehari-harinya bekerja sebagai pegawai, kuliah atau pengangguran. Mereka yang masih bekerja sebagai pegawai, berkuliah, atau sekalipun pengangguran memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi wirausahawan karena semua orang memiliki insting untuk menjadi wirausahawan jika memiliki motivasi yang tepat.

Desain Media Pembelajaran

Media yang akan dirancang disini adalah media interaktif berupa permainan yaitu *board game*. Board game merupakan media interaktif karena board game hanya bisa dimainkan dengan orang , tidak bisa dimainkan oleh individu. Board game yang akan dirancang akan berisi mengenai kompetisi, setiap board game pasti memiliki kompetisi di dalamnya. Dalam board game isi juga berisi mengenai kerja sama, dimana para pemain mau tidak mau harus saling bekerja sama sehingga secara otomatis akan terjadi interaksi saat bermain.

Selain belajar mengenai bidang wirausaha, pemain juga akan berinteraksi seperti berkompetisi dan saling bekerja sama, karena kedua kompetisi dan kerja sama merupakan hal yang akan sering ditemui pada dunia wirausaha. Kompetisi dan kerja sama merupakan 2 hal yang tidak bisa didapat dalam teori, kedua hal tersebut harus dipraktekan dan membutuhkan lebih dari sekedar individu karena kedua hal tersebut mengandung interaksi di dalamnya. Maka *board game* disini menyajikan media untuk belajar berkompetisi dan bekerja sama dengan ranah yang santai dan menyenangkan.

Konsep Visual

Tema yang akan dipakai pada Board game ini adalah petualang. Tema petualang dapat dikaitkan dan cocok dengan wirausaha karena petualang berjiwa muda, semangat, pantang menyerah, inovatif, penuh daya juang, dan lain-lain namun juga penuh dengan resiko. Sama halnya seperti berwirausaha, jika berbicara

mengenai wirausaha maka juga tidak lepas dengan resiko yang ada, juga sifat-sifat yang dimiliki oleh wirausaha juga banyak dimiliki oleh petualang.

Setting dari petualang yang akan dirancang berada pada tahun 1700-an di Amerika Tengah, dimana pada saat itu para petualang-petualang kerap melakukan perdagangan melalui kapal dagang dan juga merupakan jaman dimana perdagangan berkembang dengan pesat. Pada saat itu muncul sebuah paradigma yang menarik dimana saat mereka berpetualang mereka merasa bebas dan menyatu dengan alam karena pada jaman tersebut masih banyak pulau-pulau liar dimana esensi dari petualangan sangat kental, serta memiliki banyak materi karena dalam petualangan mereka juga melakukan wirausaha yaitu berdagang, dan juga dalam melakukannya disertai dengan kawan-kawan yang memiliki tingkat kesetiaan yang tinggi sehingga semua itu menyatu dalam sebuah kesejahteraan, maka desain yang akan dipakai juga menyesuaikan misalnya seperti menggunakan pulau-pulau sebagai tempat, karakter dan ilustrasi juga menyesuaikan pada masa tersebut. Pada desain juga akan banyak menggunakan ikon-ikon untuk menjelaskan atau merepresentasikan sesuatu melalui visual.

Konsep visual yang akan dipakai untuk media interaktif ini akan memiliki gaya visual yang dewasa, mengingat *target audience* merupakan orang yang sudah dewasa. Jadi gaya desain yang akan dipakai disini *cukup simple* namun juga menarik untuk dilihat / tetap memiliki daya tarik. Warna yang digunakan adalah sephia, dimana memiliki kesan *vintage* / masa lalu dimana cocok dengan tema petualang dengan setting tahun 1700-an. Fontnya juga menggunakan *decorative* yang tetap terbaca. Typeface yang digunakan adalah freebooter, Typeface tersebut cocok dengan tema petualang karena memiliki dekoratif yang dinamis. *Layout* yang digunakan juga tidak akan terlalu padat, *layout* yang digunakan adalah seperlunya mengarah kepada inti sehingga tidak terlalu membingungkan untuk dibaca. Namun gaya desain dan *layout* yang digunakan akan dibuat secara eksklusif sehingga tetap memiliki daya jual karena umumnya *board game* memiliki daya jual yang cukup tinggi.

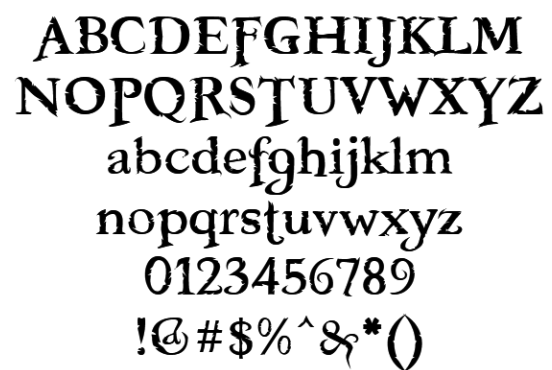
Elemen-Elemen Desain

Element desain yang digunakan disini, dikaitkan dengan kajiannya berdasarkan nirmana, menggunakan penuh elemen-elemen yang terdapat pada nirmana seperti garis dan bidang yang kemudian dikembangkan menjadi ikon dan layout. Warna yang digunakan adalah warna sephia, yaitu warna yang didominasi oleh warna hitam, putih, coklat tua dan coklat muda yang bertujuan untuk memberi kesan *vintage* / kuno. Kuno yang dimaksud bukan bermakna ketinggalan jaman namun lebih pada melihat kembali

pada masa lalu / nostalgia dengan desain yang tetap disesuaikan dengan jaman sekarang. Tema dari perancangan ini adalah petualang dengan setting pada abad ke-17 yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya, sehingga warna sephia cocok dan serasi untuk digunakan dalam perancangan ini.

Typeface

Font yang digunakan disini adalah font freebooter yang dikategorikan dalam kelompok font serif-dekoratif. Font freebooter cocok digunakan pada perancangan ini karena memiliki bentuk font yang dinamis sehingga cocok digunakan dalam tema petualang

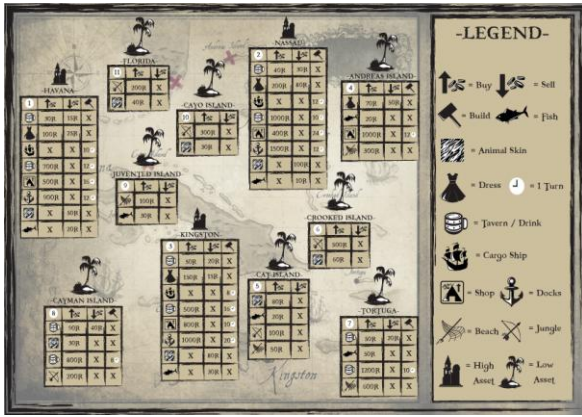


Gambar 1. Typeface Freebooter

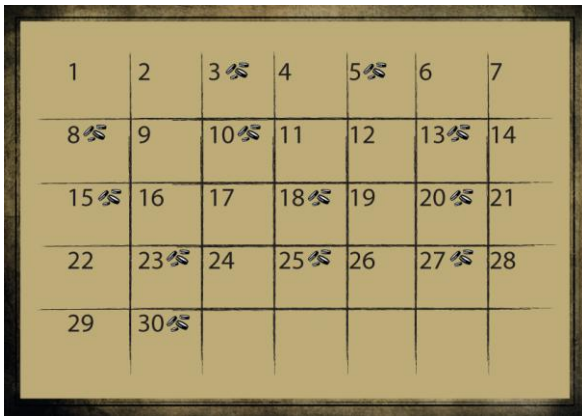
Visualisasi Desain



Gambar 2. Game Board



Gambar 3. Peta Bisnis



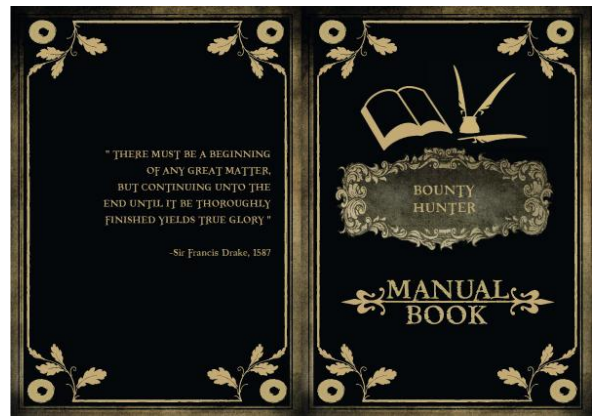
Gambar 4. Kalender Board Game



Gambar 6. Layout Kartu dan Bagian Belakang Kartu



Gambar 5. Layout Buku Manual



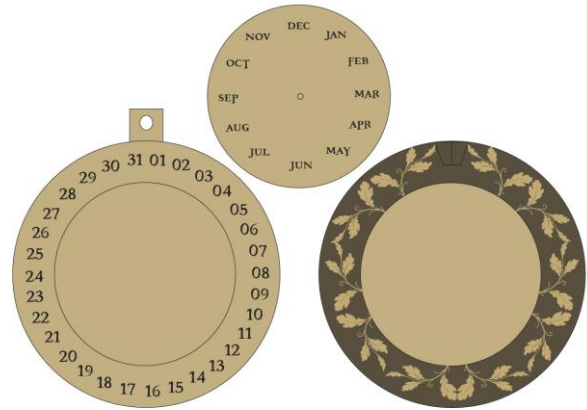
Gambar 7. Layout Cover Buku



Gambar 8. Buku Konsep



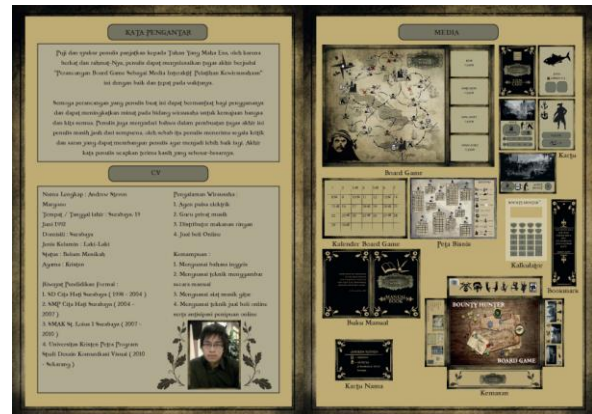
Gambar 9. Kemasan Board Game



Gambar 12. Kalender Abadi



Gambar 10. Amplop



Gambar 13. Katalog Pameran



Gambar 11. Kartu Board Game (diperbesar)



Gambar 14. Stiker

Untuk itu, penulis berusaha melalui tugas akhir ini untuk dapat menciptakan sebuah media yang dapat membantu anak muda jaman sekarang untuk dapat berlatih kewirausahaan, kemampuan untuk bersosialisasi, dan memiliki karakter yang baik karena semua hal itu penting untuk dimiliki sebuah wirausahawan. Harapan penulis bahwa karya ini dapat bermanfaat bagi penggunaannya serta dapat membantu untuk kemajuan bangsa Indonesia.

Perancangan *board game* ini ditujukan bagi mereka yang ingin berwirausaha dan ingin berlatih untuk menjadi wirausahawan yang baik. Sebenarnya hal tersebut membutuhkan sebuah proses dan pengalaman yang panjang, namun perancangan ini dapat membantu dengan memberi gambaran mengenai wirausaha dan karakter seorang wirausahawan yang baik. Untuk itu bagi saudara-saudara yang ingin dan berencana untuk mengangkat mengenai *board game*, akan lebih baik dan bermanfaat jika *board game* tersebut memiliki manfaat yang dapat membangun dan bermanfaat bagi negara kita, serta membentuk karakter bangsa kita dan bukan hanya sekedar permainan belaka, karena kebanyakan board game akan ditujukan bagi kaum muda, dimana kaum muda adalah harapan bangsa kita.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa terwujudnya laporan tugas akhir ini, tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari kerbagai pihak. Untuk pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Pertama-tama penulis memanjatkan syukur dan terima kasih pada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat laporan tugas akhir dengan baik. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih penulis pada berbagai pihak yang telah membimbing dan mendukung penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, antara lain:

1. Drs. Wibowo, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan
2. Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan
3. Andrian Dektisa H., S.Sn., M.Si., selaku dosen dan ketua tim penguji
4. Drs. Heru Dwi Walujanto, M.Pd selaku dosen penguji
5. Aristarchus P. Kuntjara, B.A, M.A selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
6. Orang tua penulis yang telah memberi bantuan dan dukungan baik secara moril maupun material.

7. Sahabat-sahabat penulis dan kekasih penulis yang telah banyak memberikan bantuan, saran dan dukungan.
8. Pihak-pihak lain yang mungkin belum penulis cantumkan dan tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam laporan ini.

Sekali lagi penulis menyampaikan terima kasih pada pihak-pihak di atas, penulis berharap Tuhan Yesus Kristus berkenan membalas segala kebaikan saudara sekalian. Tuhan Memberkati.

Daftar Referensi

- Carnegie, Dale, *Bagaimana Mencari Kawan dan Mempengaruhi Orang Lain*, Jakarta: Binarupa, 1996
- Diredja, Tjahja Gunawan, *Chairul Tanjung Si Anak Singkong*, Jakarta : Kompas, 2012
- Kiyosaki, Robert T, *The Cashflow Quadrant*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006
- Trump, Donald J, *Midas Touch*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001
- Aryamurti, Mike. "Sejarah Board Game." *Retrieved* 21 Februari, from <http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>
- Economic, Trading. "Tingkat Pengangguran Indonesia." *Retrieved* 21 Oktober 2014, from id.tradingeconomics.com/indonesia/unemployment-rate
- Iskandar, Muhaimin. "600 Ribu Sarjana di Indonesia Jadi Pengangguran." *Retrieved* 27 Februari 2014 , from www.tribunnews.com/nasional/
- Ichuul. "Peran Wirausaha Dalam Perekonomian." *Retrieved* 26 Februari 2014, From http://duniaichuul.blogspot.com/2012/10/peran-wirausaha-dalam-perekonomian_17.html
- Legion of Enterpreuner. "Pentingnya Kemampuan Wirausaha bagi Generasi Muda Indonesia." *Retrieved* 23 Februari 2014, from <http://legionofenterpreuner.blogspot.com/2011/10/pentingnya-kemampuan-wirausaha-bagi.html>
- Nugroho, Eko. "Board Game Lebih Dari Sekedar Bermain." *Retrieved* 22 Februari 2014, from <http://inet.detik.com/read/2010/01/26/085036/1286015/655/Board-game-lebih-dari-sekedar-bermain>

