

## PERANCANGAN BOARD GAME MINAT KARIER “KULIAH: SENI & DESAIN” UNTUK SISWA SMA

### *DESIGNING BOARD GAME CAREER INTEREST "GET COLLEGE: ART & DESIGN" FOR SENIOR HIGH SCHOOL*

Mochamad Rosidin<sup>1</sup>, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[ip23.mr@gmail.com](mailto:ip23.mr@gmail.com), <sup>2</sup>[syarip@telkomuniversity.ac.id](mailto:syarip@telkomuniversity.ac.id)

---

#### Abstrak

Setiap individu memiliki minat dan bakat pada bidang yang berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh faktor nature dan nurture. Sebuah bakat akan bermanfaat setelah dilatih dan menjadi keahlian, salah satu jalur untuk melatih bakat tersebut adalah melalui pendidikan. Namun, pada kenyataannya banyak siswa yang justru mengambil jurusan yang tidak sesuai dengan minat dan bakatnya, banyak faktor yang melatar belakangi hal tersebut. Salah satu diantaranya adalah kurangnya media komunikasi visual yang memuat informasi mengenai minat karir tentang jurusan kuliah. Maka, diperlukan sebuah perancangan media komunikasi visual yang memuat konten mengenai jurusan perkuliahan untuk siswa SMA yang akan memasuki perguruan tinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan melakukan studi literatur, wawancara, dan juga observasi. Pada akhirnya dirancanglah sebuah media berupa *board game* dengan judul “Kuliah: Seni & Desain” untuk membantu siswa SMA dalam memberikan informasi dan gambaran kehidupan kuliah pada bidang seni dan desain serta keahlian apa saja yang perlu diperoleh.

**Kata Kunci:** Perancangan, *Board Game*, Minat, Karier, Kuliah, Seni dan Desain

---

#### Abstract

*Each individual has interests and talents in different fields, this is influenced by nature and nurture factors. A talent will be useful after being trained and become a skill, one of the pathways to train that talent is through education. many of students who take a course that is not in accordance with their interests and talents. this is due to many factors. One of them is the lack of visual communication media that contains information about career interest about college majors. So, it takes a visual communication media design that contains content about the majors for high school students who will enter college. The method used in this research is qualitative research method by conducting literature study, interview, and also observation. In the end, designed a media in the form of board game titled "Get College: Art & Design" to help high school students in providing information and give a picture of college life in art and design as well as skills that need to be obtained.*

**Keywords:** *Designing, Board Game, Interests, Careers, Lectures, Art and Design*

---

#### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan modal awal untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan keahlian dalam membangun sebuah karir. Lebih dari sekedar mencari keahlian, pendidikan juga berperan penting dalam pembangunan karakter seseorang dan diharapkan mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan sebuah negara yaitu adanya sumber daya manusia (SDM). Melalui pendidikanlah sumber daya manusia diolah dan dibentuk karakternya untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan kompeten.

Setiap individu memiliki minat dan bakat pada bidang yang berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh yang disebut para psikolog sebagai faktor nature dan nurture. Nature yang dapat diartikan sebagai sifat dasar atau faktor alamiah yang berhubungan dengan aspek biologis, gen, keturunan, artinya perkembangan minat dan bakat manusia salah satunya dipengaruhi oleh faktor keturunan. Kemudian nurture, faktor lain yang mempengaruhi perkembangan manusia, yaitu faktor eksternal atau pengaruh dari lingkungan, pola asuh, pendidikan, budaya, dan sebagainya. Dengan menyadari minat dan bakat sedini mungkin, khususnya untuk siswa sekolah menengah,

diharapkan mampu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan memilih strategi belajar yang tepat atau dapat mengarahkannya pada jalur pendidikan (jurusan) yang relevan sesuai minat dan bakat tersebut. Pengembangan kompetensi pada bidang yang sesuai dengan minat seseorang, akan mampu melahirkan sumber daya manusia yang kompeten.

Namun, faktanya menurut survey yang dilakukan oleh *Educational Psychologist* dari *Integrity Development Flexibility* (IDF) Irene Guntur, M.Psi., Psi., CGA, sebanyak 87% mahasiswa di Indonesia mengaku salah jurusan. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi kualitas lulusan perguruan tinggi di Indonesia karena siswa yang merasakan salah jurusan biasanya tidak akan maksimal menjalani perkuliahan, minatnya tidak tersalurkan, dan akan membuat potensi dalam dirinya tidak berkembang. Tidak sedikit yang malah menimbulkan stres. Hal ini juga dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang berakibat pada bertambahnya tingkat pengangguran di Indonesia. Ada pun survey lain yang dilakukan oleh *Country Manager La Trobe University* (Australia), Ina Liem mengatakan bahwa selama 20 – 30 tahun terakhir pilihan jurusan perguruan tinggi dan karier generasi muda di Indonesia tidak banyak berubah.

Dalam kajian lebih lanjut, terdapat beberapa faktor yang menjadi latar belakang siswa menyatakan mereka salah jurusan. Faktornya sangat bervariasi, diantaranya mengikuti teman-teman untuk mencari rasa aman, faktor kedua adalah belum adanya media komunikasi visual untuk siswa mengenai jurusan-jurusan yang akan mereka ambil, dan membuat mereka tidak mengetahui medan yang akan ditempuh saat memilih jurusan tersebut, hal ini membuat siswa cenderung hanya memilih jurusan yang sedang *trend* atau jurusan populer yang pernah mereka lihat atau mereka dengar. Faktor selanjutnya adalah terpaksa menjalani jurusan tersebut karena tidak diterima di jurusan utama yang mereka pilih sehingga membuat mereka menjalani jurusan apapun yang dapat memberikan mereka kehidupan. Faktor lain yang paling populer yaitu pilihan orang tua, hal ini umum terjadi karena orang tua menginginkan anaknya memiliki prospek kerja yang jelas saat mereka lulus nanti, namun tidak sedikit ternyata yang justru membuat siswa mengeluh saat menjalani aktivitas perkuliahan mereka karena itu bukan pilihannya sendiri.

Dari fenomena tersebut yang ada, penulis mencoba membantu siswa sekolah menengah dengan merancang sebuah media komunikasi visual mengenai informasi minat dan karier, dengan harapan dapat membantu siswa dalam memilih jurusan yang akan menentukan jalan karier mereka dengan lebih bijak, dengan mempertimbangkan minat serta potensi yang dimiliki, dan harapan lain dalam perancangan ini sedikitnya memberi dampak dan dapat membantu dalam memperbaiki sumber daya manusia agar mampu mencetak generasi yang berkualitas untuk pembangunan bangsa. Adapun Metode yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian dengan pendekatan investigatif karena pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara langsung dengan objek penelitian (McMillan & Schumacher, 2003).

## **2. Dasar Pemikiran**

### **2.1 Permainan**

Menurut Raph Koster dalam bukunya “Theory of Fun for Game Design”, 2013, menjelaskan permainan tidak hanya sebuah simulasi atau sistem formal yang terlepas dari dunia nyata (fantasi). Tetapi permainan dapat terasa sangat nyata karena permainan adalah penggambaran ikonik pola pada kehidupan nyata yang berbicara tentang bagaimana pentingnya pilihan, peraturan, dan juga konflik.

### **2.2 Board Game**

Menurut Mike Scorviano, (dalam Jamal, 2015:77) *Board Game* merupakan sebuah permainan yang memiliki komponen-komponen sebagai aset permainan berupa pion, kartu, dadu, token, dan lainnya yang diletakan, digerakan, dipindahkan pada permukaan papan permainan, disusun sedemikian rupa dan mengikuti seperangkat peraturan yang telah dibuat. mekanisme di dalam permainan papan sangat beragam, yang paling umum digunakan adalah dadu, kartu, dan kombinasi keduanya untuk mencapai sebuah tujuan (goal) dan menyelesaikan permainan.

### **2.3 Desain Komunikasi Visual**

Istilah *Graphic Design* (Desain Grafis) merupakan disiplin ilmu seni yang berlandaskan fungsi/kegunaan yang sengaja dirancang dengan tujuan menyampaikan informasi dari pemberi pesan untuk disampaikan kepada audiens dalam bentuk visual (Rustan, 2015:9).

### **2.4 Ilustrasi**

Gambar ilustrasi berhubungan dengan seni rupa merupakan penggambaran sebuah peristiwa dengan menggunakan elemen rupa agar dapat menerangkan, menjelaskan atau memerindah sebuah teks, agar pembaca dapat ikut merasakan secara langsung sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi, 1984:87).

## 2.5 Logo Brand

Brand merupakan suatu proses pendekatan yang dilakukan perusahaan untuk dapat terhubung dengan konsumen. Logo merupakan salah satu identitas visual dari sebuah brand yang dapat mempermudah kesadaran dan pengenalan terhadap suatu brand. Identitas visual juga dapat memicu persepsi dan mengembangkan asosiasi terhadap suatu brand (Haiqal & Hidayat, 2017:15).

## 3. Pembahasan

### 3.1 Analisis Data

Dari hasil analisis diketahui bahwa penyebab dari fenomena yang terjadi pada siswa yang memilih jurusan tidak sesuai dengan minatnya sangat beragam. Salah satunya adalah kurangnya media komunikasi visual. Adapun buku dan website yang membahas seputar minat karir sebagai bentuk media informasi bagi para siswa yang akan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi nyatanya tidak begitu efektif.

Remaja sebagai target dari perancangan ini merupakan usia tumpang tindih antara anak-anak menuju kematangan (usia dewasa), pada masa ini remaja masih senang bermain dan cenderung masih senang berkumpul bersama teman-temannya. Maka dari itu diperlukan media informasi yang sesuai dengan karakter dari remaja sebagai target sasaran dari perancangan kali ini. Berdasarkan wawancara dan analisis yang telah penulis lakukan, *board game* dapat menjadi media alternatif bagi siswa untuk memberikan informasi mengenai minat karir.

### 3.2 Target Audience

|               |  |
|---------------|--|
| Geografis     | : Kota dan Kabupaten Bandung.              |
| Psikografis   | : Remaja akhir ( <i>late adolescence</i> ) |
| Jenis Kelamin | : Laki-laki dan Perempuan                  |
| Pekerjaan     | : Pelajar (siswa-siswi SMA dan Sederajat)  |
| Agama         | : Semua agaman                             |
| Usia          | : Remaja akhir (17-18 tahun)               |
| Ekonomi       | : Kelas ekonomi menengah                   |

### 3.3 Konsep Pesan

Pesan dalam perancangan board game minat karir kali ini adalah pemahaman untuk rumpun ilmu Seni dan Desain yang mencakup Ilmu Desain, Seni Pertunjukan, Seni Rupa Murni, dan Seni Kriya. Melalui analisis SWOT, penulis mengambil kolaborasi antara tabel strength dengan weakness dimana terdapat keunggulan dengan merancang board game, karena sesuai dengan karakteristik target sasaran yang senang bermain dan berkumpul dengan teman-temannya.

### 3.4 Konsep Kreatif

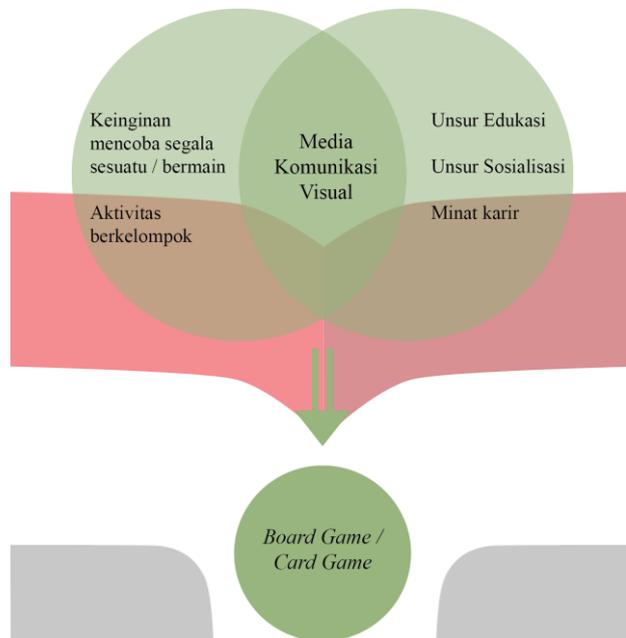
Strategi dalam perancangan board game ini menggunakan metode AIDA yang pada dasarnya merupakan sebuah metode marketing dengan memanfaatkan proses psikologi target sasaran:

1. *Attention* (Perhatian)  
Menarik perhatian remaja sebagai target sasaran dengan menampilkan visualisasi yang menarik dan sebagai media belajar yang interaktif karena dapat dimainkan bersama teman-teman mereka.
2. *Interest* (Ketertarikan)  
Ketertarikan target sasaran diharapkan akan muncul dengan bantuan bimbingan dari para guru dan media pendukung lain sebagai bentuk promosi untuk memperkenalkan board game sebagai media alternatif untuk memahami minat karir mereka.
3. *Desire* (Keinginan)  
Dengan memberi pemahaman kepada konsumen bahwa produk ini dapat memenuhi kebutuhan—bermain dan belajar—mereka, keinginan mereka untuk menggunakan produk ini akan timbul. Terutama karena memiliki nilai dalam hal pemberian informasi seputar minat karir.
4. *Action* (Tindakan)

Di dalam perancangan produk ini terdapat unsur edukasi, diharapkan setelah memainkannya, konsumen dapat memahami dan lebih bijak untuk mempertimbangkan keputusannya dalam menentukan minat karir

### 3.5 Konsep Media

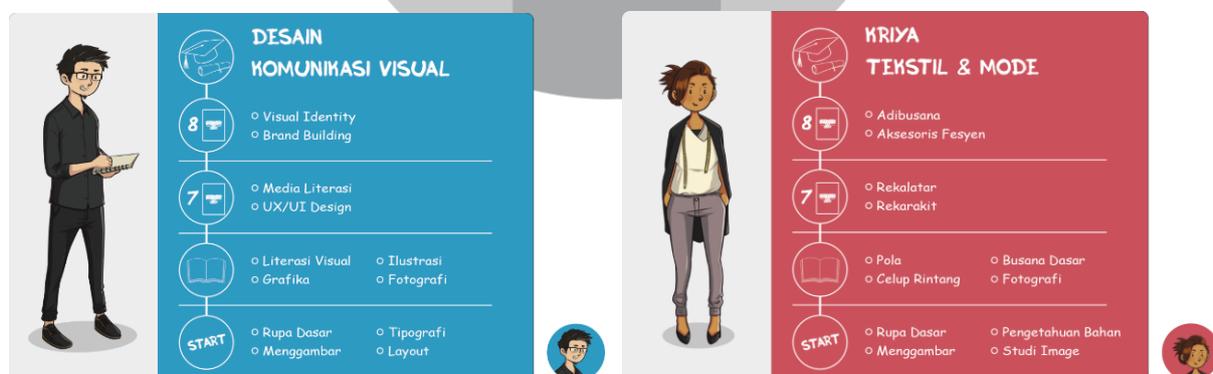
Media komunikasi visual yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini dipilih berdasarkan hasil analisis, wawancara dan studi literatur yang telah penulis lakukan. Media utama yang dipilih menyesuaikan dengan karakteristik dari target sasaran, yaitu *board game*.



### 3.6 Konsep Visual

#### 3.6.1 Kartu Karakter

Terdapat 4 karakter dengan bidang ilmu yang berbeda dalam perancangan card game ini, yaitu karakter dengan bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, Kriya Tekstil dan Mode, Seni Murni Lukis, dan Seni Pertunjukan Teater. Setiap kartu karakter memiliki background warna yang berbeda untuk mengidentifikasinya dengan kartu ilmu pengetahuan. Jadi, warna kartu karakter dengan warna kartu ilmu pengetahuan dapat diidentifikasi melalui warna.





Gambar 1 : Ilustrasi karakter

### 3.6.2 Kartu Sumber daya

Sumber daya merupakan kartu aksi yang digunakan untuk melakukan beberapa aksi, seperti aksi untuk mendapatkan kartu ilmu pengetahuan, atau aksi untuk mengikuti event. Pada umumnya, sumber daya yang dikerhkan selama proses menimba ilmu di perguruan tinggi yaitu biaya atau bang, Soft skill, pengetahuan, hubungan dengan orang-orang atau teman, dan energi. Masing masing sumber daya memiliki simbol yang berbeda.



Gambar 2 : Kartu Sumber Daya

### 3.6.3 Kartu Spesial

Kartu ini dibuat untuk membantu pemain menyelesaikan permainan, istilah-istilah dalam kartu spesial ini diambil dari fenomena atau kegiatan yang umumnya ada di perguruan tinggi seperti studi banding, mata kuliah tambahan, lintas prodi, perubahan rencana studi dan juga kartu multi talent.



Gambar 3 : Kartu Spesial

### 3.6.4 Kartu Masalah

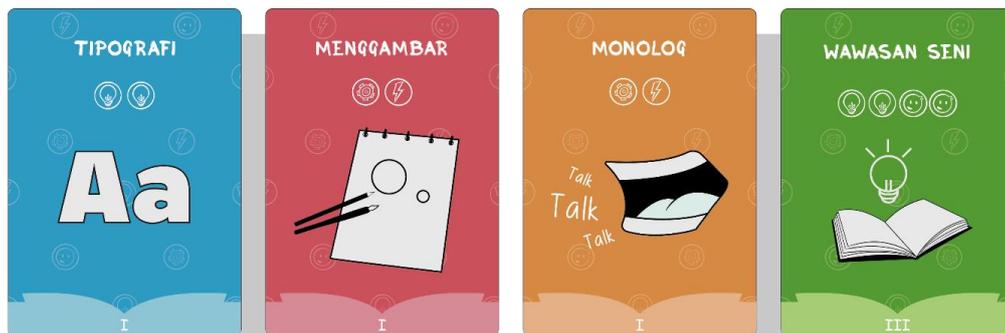
Untuk menambah tantangan dalam permainan, terdapat kartu masalah, kartu masalah dapat dihilangkan dengan menggunakan sumber daya dari kartu aksi. Masalah yang ada dalam permainan berdasarkan pada permasalahan diluar akademik yang sering dialami para mahasiswa selama berkuliah seperti patah hati, tidak memiliki uang, perselisihan dengan teman, masalah kesehatan, masalah organisasi, hingga hobi yang melalaikan.



Gambar 4 : Kartu Masalah

### 3.6.5 Kartu Ilmu

Kartu Ilmu pengetahuan adalah kartu yang harus di dapatkan oleh pemain untuk menyelesaikan permainan, terdapat empat kartu ilmu yang mewakili 4 tingkat pada proses perkuliahan.



Gambar 5 : Kartu Ilmu

### 3.6.6 Papan Permainan



Gambar 6 : Papan Permainan

### 3.6.7 Logo



Gambar 7 : Logo Board Game

Kata “Kuliah” diambil sebagai nama brand untuk board game dalam perancangan kali ini. Nama tersebut diambil karena dapat langsung mendeskripsikan tema dari board game yaitu gambaran tentang dunia perkuliahan, ditambah dengan kata Seni dan Desain pada logo yang menunjukkan bahwa perancangan kali ini berfokus pada perkuliahan untuk rumpun ilmu Seni dan Desain.

Logotype pada kata “KULIAH” dibuat tidak beraturan agar terlihat casual dan santai, hal ini terinspirasi dari stereotip yang sering muncul dari para pelajar SMA yang beranggapan bahwa kehidupan kuliah merupakan kehidupan yang santai, namun pada kenyataannya semakin bertambahnya umur dan jenjang pendidikan, maka akan bertambah juga tanggung jawab. Maka dari itu stroke pada kata “KULIAH” dibuat tebal dan berat sebagai representasi dari tanggung jawab. Sedangkan kata “SENI & DESAIN” dibuat dengan menggunakan typeface A little sunshine yang dimodifikasi untuk memberi kesan organik dan lebih natural sebagai penggambaran orisinal dengan guratan pensil.

### 3.6.8 Warna

Warna utama yang digunakan pada logo yaitu warna biru dan oranye. Kedua warna tersebut dipilih karena sesuai dengan tema board game yaitu pendidikan. Dalam psikologi warna, biru merepresentasikan Ide, Ilmu pengetahuan, inovasi dan teknologi, sedangkan oranye pada kata Seni dan Desain melambangkan kreativitas, energi, dan semangat dalam berkarya

|        |         |         |         |
|--------|---------|---------|---------|
| C : 71 | R : 67  | C : 85  | R : 243 |
| M : 22 | G : 157 | M : 10  | G : 146 |
| Y : 21 | B : 187 | Y : 100 | B : 0   |
| K : 2  |         | K : 0   |         |

Gambar 8 : Identitas Warna Logo

## 4. Kesimpulan

Setiap individu telah dikaruniai potensi berupa bakat, bakat yang terus dilatih pada akhirnya akan menjadi sebuah keahlian. Dengan mengarahkannya pada jalur pendidikan yang sesuai dengan minat dan bakatnya akan semakin mengasah bakat tersebut. Namun, pada kenyataannya masih banyak mahasiswa mengaku keliru dalam mengambil jalur pendidikan pada tingkat perguruan tinggi karena tidak sesuai dengan minat dan bakatnya. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Salah satunya kurangnya media informasi yang efektif bagi para siswa yang akan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut dengan merancang sebuah media komunikasi visual bagi remaja sebagai target audience. Melalui penelitian, wawancara, dan studi literature, akhirnya penulis menentukan media berupa board game dengan tema minat karier, media tersebut dipilih karena sesuai dengan karakter remaja sebagai target audience.

**Daftar Pustaka :**

- [1] Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). *PENERAPAN IDENTITAS VISUAL PADA MEDIA PROMOSI WEBSITE WISATA KERAJINAN RAJAPOLAH*. Demandia, Vol. 2 No. 2 (September 2017): 182 – 199, 185.
- [2] Hashimoto, A., & Clayton, M. (2009). *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach*. Boston: Course Technology.
- [3] Jamal, J. N., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). *PERANCANGAN BOARD GAME SANG PEMIMPIN UNTUK MEMUNCULKAN NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN PADA REMAJA*. e-Proceeding of Art & Design: Vol. 2, No.1, 77.
- [4] Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design*. North Sebastopol: O'Reilly Media.
- [5] Rainer, D. (2017, Desember 3). "Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis, Teknik, Contoh Terlengkap". Diambil kembali dari Seputar Pengetahuan: <http://www.spengetahuan.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html>
- [6] Rustan, S. (2015). *Bisnis Desain*. Jakarta: Batavia Imaji.

