

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan membahas mengenai data-data yang telah dikumpulkan. Bagaimana memperoleh data dari narasumber, metode apa yang digunakan, jenis pendekatan yang digunakan, dan informasi tentang instansi yang dipilih sebagai acuan dalam perancangan *board game* pengenalan profesi yang akan disusun.

3.1.1 Jenis Pendekatan

Pada perancangan *board game* berbagai profesi ini, ditentukan untuk melakukan pendekatan dengan menggunakan metode kualitatif. Metode ini dipilih, untuk memudahkan dalam pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan, serta memunculkan keberagaman data yang akan digunakan nantinya. Baik bersinggungan dengan data secara langsung maupun tidak langsung.

Beberapa contoh dari pendekatan kualitatif adalah *Grounded Theory* dan Ethnometodologi. Ethnometodologi adalah bagaimana menaruh perhatian yang lebih ditujukan pada menganalisis cara penjelasan yang digunakan subjek dalam tindakannya. Sementara itu, *Grounded Theory* adalah bagaimana menghasilkan suatu teori umum yang berdasarkan pandangan target yang diteliti [19]. Pendekatan inilah yang akan digunakan dalam keterkaitannya berinteraksi dengan target yang diamati dalam penelitian. Berdasarkan pada pandangan target partisipan dan subjek masyarakat yang diteliti menjelaskan dirinya melalui percakapan terhadap subjek, dengan menaruh perhatian pada penjelasan subjek dan dalam tindakannya [19].

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

Pada subbab kali ini menjelaskan tentang objek dan subjek yang dipilih. Objek dan subjek data ini lah yang akan digunakan sebagai acuan dalam

penyusunan perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi yang akan dirancang.

3.1.2.1 Objek

Pada perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi ini, sudah ditentukan apa yang akan menjadi objek perancangannya. Kita pasti sudah banyak mendengar tentang apa itu objek. Objek merupakan hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan atau benda, hal, dan sebagainya yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan, dan sebagainya [20].

Objek dari perancangan *board game* berbagai profesi baru yang akan disusun yaitu pengenalan profesi baru kepada anak didik di SD Kristen 1 Purwokerto. Pemilihan instansi tersebut untuk menunjang dan memfokuskan perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi yang akan disusun nantinya. Pemilihan objek tersebut bertujuan untuk menambah kepustakaan profesi kepada anak, mengikuti perkembangan zaman.

3.1.2.2 Subjek

Subjek merupakan orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembantuan sebagai sasaran [21]. Subjek sebuah penelitian sangat perlu ditetapkan agar perancangan dapat terfokus dan muncul Batasan dalam perancangan. Batasan dan subjek tersebut ditetapkan sesuai dengan perancangan yang akan dibuat dan permasalahan yang akan dibahas.

Subjek dari perancangan yang akan disusun ini adalah anak-anak dengan rentan umur 7-12 tahun dan tenaga ajar SD Kristen 1 Purwokerto. Pemilihan subjek tersebut untuk memperkenalkan berbagai profesi yang ada pada era modern ini sedini mungkin. Pada pengenalan profesi melalui perancangan *board game* tersebut diharapkan anak dapat memiliki cita-cita profesinya sedini mungkin serta sebagai sarana untuk menambah referensi profesi pada anak mengikuti perkembangan zaman.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

Pada subbab kali ini akan menjelaskan jenis data apa saja yang akan digunakan untuk menunjang perancangan *board game* berbagai profesi baru. Menjelaskan asal data yang diperoleh dan bagaimana memperoleh data tersebut untuk diolah menjadi data yang siap digunakan nantinya.

3.1.3.1 Primer

Secara harfiah primer merupakan utama. Data primer merupakan data yang didapatkan dari sumber pertama baik dari individu atau perorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti [22]. Data primer yang diperoleh untuk menyusun perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi ini berasal dari hasil wawancara yang dilakukan pada kepala sekolah instansi pendidikan SD Kristen 1 Purwokerto dan wawancara terhadap anak-anak dengan rentan umur 7-12 tahun yang menjadi subjek utama dalam perancangan ini. Tidak hanya hasil wawancara saja yang muncul, namun juga menjadikan hasil observasi secara langsung pada instansi pendidikan SD Kristen 1 Purwokerto sebagai data primernya.

3.1.3.2 Sekunder

Data sekunder dan primer merupakan data yang akan diolah nantinya dalam perancangan yang akan dibuat. Cukup berbeda, secara harfiah sekunder merupakan bukan yang utama. Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat [22]. Data sekunder dapat diperoleh melalui apa saja, di mana saja, dan kapan saja.

Data sekunder yang diperoleh untuk menyusun perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi ini berasal dari hasil literatur yang dikumpulkan serta hasil obserbasi media sosial. Data tersebut merupakan data tertulis yang akan diolah sebagai data yang akan digunakan dalam menyusun perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi ini.

3.1.4 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah siapa orang yang paling tahu mengenai topik permasalahan yang diangkat dan datanya layak untuk dijadikan sumber [23]. Pada perancangan yang akan dibuat, informan dari perancangan ini merupakan kepala sekolah SD Kristen 1 Purwokerto yang bernama Harsini Try Handayani, S.Pd. SD. Penentuan informan penelitian berdasarkan terhadap topik dan permasalahan yang berkenaan dengan informan, yaitu *board game* pengenalan berbagai profesi dengan target adalah anak-anak.

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada subbab kali ini akan menjelaskan bagaimana proses pengumpulan data yang dilakukan. Menjelaskan metode-metode apa saja yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Nantinya data yang sudah terkumpul tersebut akan diolah menjadi data sebagai acuan dalam penyusunan perancangan *board game* berbagai profesi baru.

3.1.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu Teknik pengumpulan data yang sudah umum dilakukan dalam menyusun sebuah penelitian maupun perancangan. Hampir setiap penelitian maupun perancangan menggunakan metode ini untuk menggali data lebih banyak lagi. Wawancara merupakan proses komunikasi interaksional antara dua pihak, paling tidak salah satu pihak mempunyai tujuan antisipasi dan serius serta biasanya termasuk tanya jawab untuk mencapai tujuan tertentu [24]. Pada kali ini digunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data-data yang ada. Data yang terkumpul tersebut merupakan data mentah yang nantinya akan diolah lagi agar data tersebut layak untuk dijadikan acuan dalam perancangan. Wawancara yang akan dilakukan merupakan wawancara semi terstruktur, disiapkan beberapa susunan pertanyaan, tetapi dalam pengajuan pertanyaannya bersifat fleksibel.

3.1.5.2 Observasi

Observasi dilakukan dengan menghadirkan berbagai pihak yang berkepentingan terhadap suatu sistem informasi yang akan dikembangkan. Suatu

observasi dapat dilakukan dengan mengunjungi secara langsung maupun tidak langsung pihak-pihak yang berkepentingan [25]. Pada perancangan yang disusun ini, melakukan observasi secara langsung dengan mendatangi instansi pendidikan SD Kristen 1 Purwokerto untuk melakukan observasi pada anak dan sistem pengenalan profesi yang dilakukan, serta observasi secara tidak langsung menggunakan internet untuk mengakses Google dalam observasinya.

3.1.5.3 Dokumentasi

Kata dokumentasi pasti sudah tidak asing lagi kita dengar. Hampir setiap saat kita mendokumentasikan sesuatu. Termasuk ketika kita membuat sebuah penelitian maupun perancangan. Dokumentasi merupakan pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan dan pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain [26]. Kali ini digunakan metode dokumentasi dalam pengumpulan datanya. Penggunaan metode dokumentasi digunakan untuk membuktikan otentikasi data yang digunakan dan menunjukkan bahwa data yang digunakan merupakan data asli dan nyata.

3.1.5.4 Literasi

Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis mengenai ide-ide [27]. Sebuah literatur dapat dijadikan referensi serta kumpulan data yang dapat diolah lebih lanjut.

Dalam *board game* kaitannya dengan pengumpulan data, menggunakan jurnal ilmiah yang berjudul, *Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun*. Perancangan yang dibuat oleh Muhammad Nasrulloh dan tim, mahasiswa Institut Informatika Indonesia, Surabaya [12], buku berjudul *Seri Profesi Impianku* yang tulis oleh Patappa S [6], serta sebuah buku yang berjudul *The Art Of Game Design* yang ditulis oleh Jesse Schell dan terbit tahun 2008 [14], yang berisi cerita teori yang digunakan dan unsur dalam desain permainan. Literasi lainnya akan diambil dari buku ajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Berbagai literasi

tersebut akan dijadikan sebagai data literasi yang akan digunakan untuk menyajikan media edukasi apa yang masih digunakan dalam pengenalan profesi kepada siswa di SD Kristen 1 Purwokerto. Data literasi tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan *board game* yang akan disusun nantinya.

3.1.5.5 Teknik Sampling

Pengumpulan data yang akan digunakan tidak hanya berasal dari wawancara, observasi, ataupun literasi dan dokumentasi saja. Namun juga mengumpulkan data menggunakan teknik pengambilan data atau biasa dikenal dengan *sampling*. Teknik pengambilan data atau *sampling* merupakan suatu metode yang bersifat sistematis sebagai penentuan untuk subjek yang akan dirancang berdasarkan objeknya. Tujuan penggunaan Teknik *sampling* ini agar memperoleh gambaran secara deskriptif tentang suatu unit yang masuk dalam sample dan untuk melakukan generalisasi untuk memperkirakan parameter dalam objek yang akan dirancang berupa profesi [28].

Dalam *board game* yang akan dirancang tersebut akan membahas secara khusus mengenai profesi baru. Membahas mengenai profesi yang sedang populer pada era moder ini. Dari sinilah memilih menggunakan teknik *sampling* untuk menentukan profesi apa saja yang akan dimunculkan dalam *board game* pengenalan profesi baru tersebut. Teknik *sampling* ini mengambil sampel dari berita dengan sumber yang terpercaya kemudian dari hasil *sampling* yang muncul dalam media populer berupa berita, akan ditarik sebuah benang merah terhadap data yang diterbitkan oleh kementerian mengani profesi baru. Pemilihan berita sebagai sumber *sampling*nya, karena wacana baru selalu muncul pertama pada media populer. Bukan dalam sebuah buku, jurnal, maupun thesis yang. Hal inilah mengapa berita menjadi subjek *sampling* yang digunakan. Bagaimana memilih akan menentukan berita-berita yang sudah terpercaya secara sumber. Bagaimana menentukan profesi baru yang akan ditampilkan dalam permainan interaktif berupa *board game* nantinya dengan sebuah *sampling* pada media populer berupa berita.

3.1.6 Metode Analisis Data

Pada subbab kali ini akan menjelaskan metode yang akan digunakan untuk menganalisis data yang sudah diperoleh. Data yang sudah diperoleh akan dianalisis menggunakan metode yang dipilih pada subbab ini.

3.1.6.1 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah dengan mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan, analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*) [29]. Dengan menggunakan analisis SWOT ini dapat diperoleh data yang akan menjadi sebuah keunikan, yang akan digunakan dalam perancangannya nanti. Analisis tersebut akan menghasilkan kekuatan yang akan dipaparkan dalam perancangannya, melihat peluang yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan. Serta menganalisis kelemahan dan ancaman yang muncul, agar hal tersebut dapat diminimalisir dalam perancangannya nanti.

Dari analisis SWOT inilah yang nantinya juga akan memunculkan sebuah *Unique Selling Point* (USP). USP merupakan keunikan yang dimiliki suatu *brand* ataupun produk dan tidak dimiliki oleh *brand* atau produk yang lain [30]. Dengan memunculkan USP, juga dapat memunculkan keunikan dari perancangan yang akan disusun. Hal tersebut juga yang akan menjadi sebuah pembeda dari perancangan-perancangan yang sudah pernah disusun oleh penulis lainnya.

3.2 IDENTIFIKASI DATA

Pada bagian ini akan membahas mengenai profil instansi yang telah dipilih, melakukan studi komparasi terhadap karya-karya terdahulu yang pernah diciptakan, hasil wawancara dan observasi terhadap instansi pilihan melakukan analisis SWOT, USP, dan *positioning* terhadap beberapa karya terdahulu dengan perancangan *board game* berbagai profesi baru yang akan disusun, dan target audience yang ditetapkan.

3.2.1 Profil Instansi

Berdasarkan objek yang dipilih, menunjukkan bahwa telah terpilih sebuah instansi pendidikan berupa SD Kristen 1 Purwokerto sebagai pilihan instansi untuk perancangan *board game* pengenalan berbagai profesi ini. Berdasarkan hasil riset data, maka terkumpul data informasi mengenai Instansi SD Kristen 1 Purwokerto, sebagai berikut:

1. Nama Instansi : SD Kristen 1 Purwokerto
2. NPSN : 20302189
3. Tipe : Lembaga pendidikan
4. Telepon : (0281) 637537
5. Status : Swasta
6. Kepala Sekolah : Harsini Tri Handayani
7. Kepemilikan : Yayasan
8. Tanggal Pendirian : 01 Agustus 1949



Gambar 3.1 Halaman sekolah SD Kristen 1 Purwokerto
(Sumber: dokumentasi pribadi)

SD Kristen 1 Purwokerto merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berada di daerah Purwokerto. SD Kristen 1 Purwokerto ini berdiri di Jalan Jendral

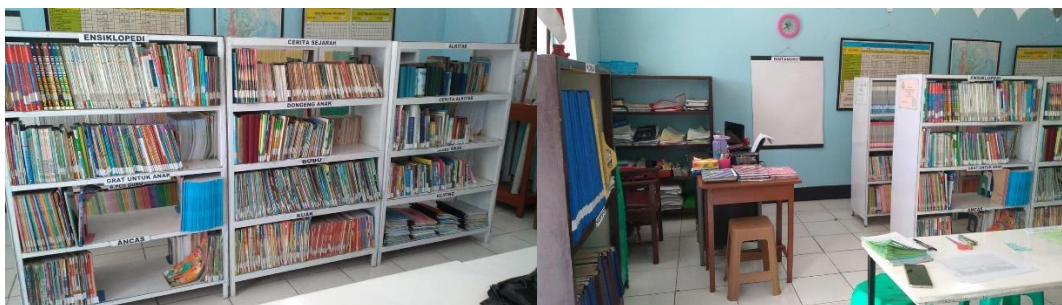
Gatot Subroto, nomor 91, Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, 53114, berdiri sejak tahun 1949 hingga saat ini. SD Kristen 1 Purwokerto menyediakan layanan pendidikan kepada anak yang berdomisili di Purwokerto.

3.2.2 Hasil Observasi dan Wawancara

Pada pembahasan kali ini akan memaparkan sebuah hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Melakukan wawancara terhadap masyarakat umum, anak-anak, dan instansi pendidikan. Melakukan wawancara secara tidak semi terstruktur dan observasi secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan data secara langsung dan *Real*.

3.2.2.1 Hasil Observasi Perpustakaan SD Kristen 1 Purwokerto

Pada kali ini sudah dilaksanakan observasi secara langsung pada Instansi Pendidikan Perpustakaan pada SD Kristen 1 Purwokerto. Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan secara langsung, muncul pengamatan bahwa banyak buku ilustrasi atau cerita bergambar yang disediakan pada instansi pendidikan ini. Penamaan genre buku juga dilakukan dengan rapih dan tidak membingungkan, karena untuk anak-anak. Peneliti mengamati bahwa buku dengan visual ilustrasi yang menarik banyak disediakan ketimbang buku dengan penuh tulisan. Melihat bahwa anak-anak lebih menyukai sebuah visual ilustrasi yang menarik dibandingkan dengan objek dengan penuh tulisan saja.



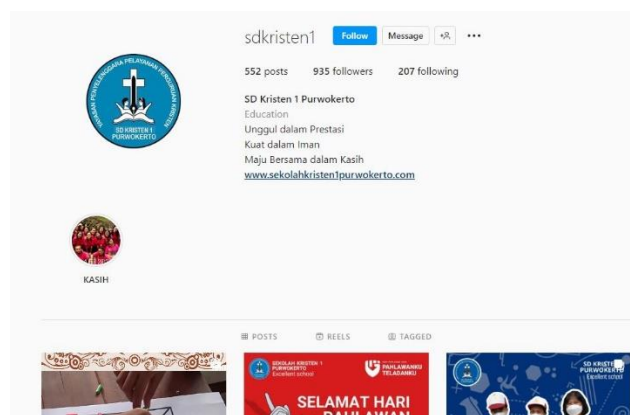
Gambar 3.2 Foto ruangan Perpustakaan SD Kristen 1 Purwokerto
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Hasil pengamatan bahwa buku ilustrasi tentang seri pengenalan profesi cukup minim tersedia, lebih banyak buku ilustrasi tentang pelajaran dan

ensiklopedia. Ditemukan bahwa buku ilustrasi yang menyinggung tentang profesi terdapat pada Buku *Bobo*, namun profesi tersebut tidak dijelaskan secara mendetail dalam buku *Bobo*. Hasil pengamatan bahwa anak lebih suka bermain diluar disbanding dengan masuk menuju perpustakaan. Dalam perpustakaan SD Kristen 1 Purwokerto juga hanya tersedia buku-buku saja. Belum muncul sebuah media interaktif yang dapat digunakan oleh anak-anak, apalagi yang berkaitan dengan permainan interaktif dan pengenalan profesi.

3.2.2.2 Media Sosial SD Kristen 1 Purwokerto

Sebuah observasi kepada sosial media resmi yang dimiliki dan dikelola oleh SD Kristen 1 Purwokerto juga sudah dilakukan. Sebagai kegiatan pembelajaran dan aktifitas yang dilakukan dipamerkan dalam media sosial SD Kristen 1 Purwokerto. Mulai dari pembelajaran di kelas, aktifitas tenaga ajar, hingga ke perlombaan yang anak ikuti serta juarai. Media sosial tersebut digunakan juga sebagai media pengenalan instansi kepada calon peserta didik baru agar mengenal SD Kristen 1 Purwokerto secara tidak langsung.



Gambar 3.3 Gambar sosial media SD Kristen 1 Purwokerto
(Sumber: <https://www.instagram.com/sdkristen1/channel/>)

Dalam observasi yang dilakukan terhadap sosial medianya, ditemukan muncul beberapa aktifitas interaktif yang dilakukan. Beberapa diantaranya berupa anak diajak dalam proses pembuatan tempe sebagai sebuah pembelajaran mengenai pembuatan tempe. Tidak hanya pembuatan tempe saja, anak juga belajar dalam beraktifitas menggunakan malam untuk membentuk suatu objek dengan malam yang disediakan. Aktifitas interaktif lainnya yaitu anak diajak

untuk belajar mengenai *echo brick* sebagai pengenalan mendaur ulang sampah. Pembelajaran interaktif berupa bermain sambil belajar juga pernah dilakukan oleh instansi pendidikan tersebut. Beberapa diantaranya yaitu dengan pendekatan permainan cubek-cubek sueng menggunakan kertas dan bidak dalam memainkannya. Hal tersebut digunakan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak. Terlebih pihak instansi juga melakukan aktifitas berupa *outbond* sebagai sarana pembelajaran interaktif dengan pendekatan bermain sambil belajar



Gambar 3.4 Aktifitas interaktif yang diselenggarakan SD Kristen 1 Purwokerto
(Sumber: <https://www.instagram.com/sdkristen1/channel/>)

3.2.2.3 Hasil Wawancara

Sudah dilaksanakan wawancara secara langsung dan tidak langsung pada Instansi Pendidikan SD Kristen 1 Purwokerto dan beberapa anak-anak. Tujuan

adanya wawancara yang dilakukan kepada anak dan tenaga ajar pada instansi yaitu untuk mengetahui apa profesi yang nantinya anak ingin capai dan seberapa mereka tahu mengenai profesi yang ingin mereka capai. Melakukan wawancara secara semi terstruktur dengan beberapa pertanyaan.



Gambar 3.5 Foto wawancara dengan anak didik SD Kristen 1 Purwokerto
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh secara langsung, dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih mengetahui tentang profesi umum seperti Dokter, Polisi, Tentara, Guru, dan lain-lain ketimbang profesi-profesi yang baru dan mulai mengkhusus di era modern. Hal tersebut dapat terjadi karena profesi yang disajikan masih berupa profesi umum saja. Sudah dilakukan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru dari Instansi pendidikan SD Kristen 1 Purwokerto juga.



Gambar 3.6 Foto wawancara dengan Kepala Sekolah SD Kristen 1 Purwokerto
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan tenaga ajar dan kepala sekolah instansi pendidikan mengenai pentingnya pengenalan profesi, dapat disimpulkan bahwa informan setuju dengan adanya pengenalan profesi sejak dini. Dari hasil wawancara tersebut juga mendapat bahwa profesi yang dikenalkan masih berupa profesi yang bersifat umum. Ditemukan bahwa pengenalan profesi tidak diajarkan secara khusus, melainkan disisipkan dalam materi pembelajaran. Profesi dikenalkan kepada anak sejak kelas 1 SD melalui mata pelajaran yang berkenaan. Tujuannya agar anak mengenal profesi yang ada, namun yang dipaparkan pada kali ini masih berupa profesi yang bersifat umum.

Dari hasil wawancara dengan tenaga ajar dan kepala sekolah, juga menemukan bahwa profesi masa kini yang banyak anak kenal hanya sebatas youtuber. Mengenai pengenalan profesi kepada anak, instansi tidak hanya memaparkan pengenalan profesi dalam buku, namun juga dalam bentuk pendekatan melalui pemutaran video. Media yang digunakan untuk pengenalan profesi berupa buku dan video, namun belum muncul sebuah media permainan interaktif untuk mengenalkan profesi kepada anak.

Pendekatan melalui permainan interaktif dapat diterapkan kepada anak agar anak dapat belajar dengan pendekatan yang menyenangkan. Terlebih agar pembelajaran dapat berlangsung lebih bervariasi serta dengan memunculkan interaksi antar murid dalam pembelajarannya.

3.2.2.4 Hasil *Sampling*

Sudah dilakukan sebuah *sampling* terhadap beberapa sumber berita yang terpercaya dengan data yang dihadirkan oleh Kementerian Ketenagakerjaa. Memilih berita sebagai sumber *sampling*nya karena wacana baru selalu muncul pertama pada media populer. Oleh karena itu, berita merupakan salah satu media populer yang dipilih yang akan dijadikan subjek *sampling* terhadap data dari kementerian tersebut. Hasil *sampling* ini akan digunakan sebagai penentu profesi apa yang akan disajikan dalam *board game* yang akan dirancang.

Kementerian Ketenagakerjaan menerbitkan sebuah data mengenai profesi atau pekerjaan. Dalam kondisi ini dengan perkembangan teknologi digital, berpotensi untuk mengubah hubungan kerja jadi lebih fleksibel seperti *part-time*,

freelance, kemitraan, serta lainnya [31]. Hal ini juga yang menyebabkan sebuah permintaan terhadap jenis pekerjaan baru yang disebabkan oleh teknologi dan ekonomi di era ini. Beberapa profesi yang akan meningkat pada era ini yaitu:

Tabel 3.1 Profesi yang mengalami peningkatan

(sumber: Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2021)

| No | Pekerjaan yang meningkat |
|-----|--|
| 1. | Analisis data dan ilmuwan |
| 2. | Ahli Kecerdasan buatan (AI) dan Pembelajaran mesin |
| 3. | Ahli <i>Big Data</i> |
| 4. | Ahli Pemasaran dan strategi digital |
| 5. | Ahli Otomatisasi proses |
| 6. | Pengembangan bisnis profesional |
| 7. | Ahli Transformasi digital |
| 8. | Analisis keamanan informasi |
| 9. | Pengembang Perangkat lunak dan aplikasi |
| 10. | Ahli Internet untuk Segala (IoT) |
| 11. | Manajer Proyek |
| 12. | Manajer Layanan bisnis dan Administrasi |
| 13. | Database dan Jejaring Profesional |
| 14. | Insinyur Robotik |
| 15. | Penasihat Strategi |
| 16. | Analisis Manajemen dan Organisasi |
| 17. | Insinyur Teknik Finansial (<i>Fintech</i>) |
| 18. | Mekanik dan Reparasi mesin |
| 19. | Ahli Pengembangan Organisasi |
| 20. | Ahli Manajemen Risiko |

Selain dalam data tabel di atas, sektor pekerjaan yang memiliki potensi meningkat yaitu sektor ekonomi kreatif [31]. Sektor ini sangat besar untuk menciptakan suatu lapangan kerja. Sektor ini meliputi Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Film, Animasi, dan Video, Fotografi, Kuliner, Kriya, Musik, Fashion, Aplikasi dan Game Developer, Seni Rupa, Seni

Pertunjukan, Televisi dan Radio, Periklanan, dan Penerbitan. Profesi yang disajikan tersebutlah yang akan muncul dan meningkat.

Sudah dilakukan *sampling* juga pada beberapa media populer seperti Liputan 6, CNBC Indonesia, Kumparan, Detik.com, *Barrier Magz*, Femina.com, Medcom.id, dan IDN *Times*. Melakukan sebuah pencarian pekerjaan yang populer pada tahun 2022 yang kemudian dilakukan *sampling*. Hasil dari *sampling* yang telah dilakukan yaitu profesi yang muncul populer pada tahun 2022 cukup beragam. Mulai dari Penulis, Produk Manager, Manager Sosial Media, Desainer Grafis, UI/UX Desainer, *Software Developer*, Manager Keuangan, Analisis Logistik, *Data Scient/Data Analist*, Konten Kreator seperti Youtuber dan Sosial Media Konten Kreator, dan Videografer.

Berdasarkan hasil *sampling* serta observasi terhadap berita yang dihadirkan pada media populer, profesi tersebut merupakan profesi yang sedang populer saat ini. Profesi tersebut muncul karena sebuah pengaruh dari perkembangan zaman dan *culture* yang sedang berlaku di era ini. Pemilihan profesi yang akan ditampilkan akan disesuaikan terhadap hasil *sampling* yang dilakukan terhadap data yang diterbitkan oleh Kementerian Ketenagakerjaan. Bukan berdasarkan sebuah asumsi yang dikembangkan, melainkan berdasarkan pada fakta yang timbul pada media populer yang terpercaya dan dokumen kementerian.

3.2.3 Studi Komparasi

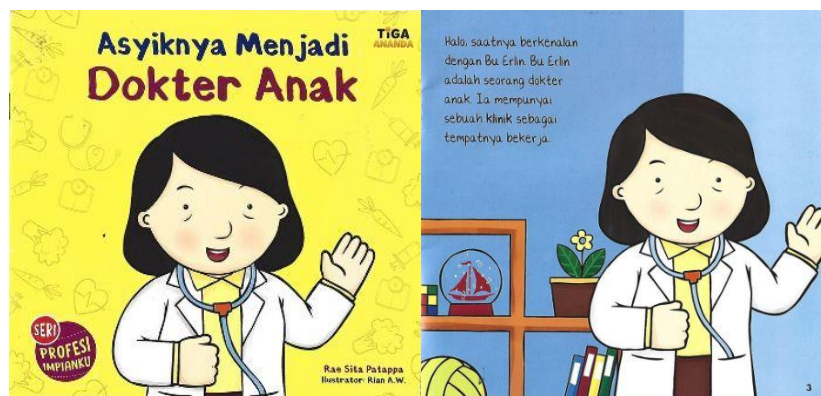
Dalam merancang sebuah karya, tentunya sebagai perancang perlu melihat karya-karya lain. Karya tersebut digunakan sebagai pembanding dengan karya yang akan dirancang. Hal tersebut diperlukan agar karya yang akan dirancang memiliki otentifikasi terhadap karya terdahulu.

3.2.3.1 Buku Ilustrasi *Seri Profesi Impianku*

Buku ilustrasi dengan *Seri Profesi Impianku*, ini dicetak dalam berbagai versi. Setiap profesi dibahas satu persatu dalam setiap versinya. Seperti *Asyiknya Menjadi Sutradara*, *Asyiknya Menjadi Dokter*, *Asyiknya Menjadi*

Presiden, Asyiknya Menjadi Ilmuwan, dan masih banyak versi lainnya. Buku *Seri Profesi Impianku* ini ditulis oleh:

1. Penulis : Rae Sita Patappa
2. Illustrator : Rian A.W.
3. Penerbit : Tiga Ananda
4. Tahun : 2020
5. Kota : Jakarta
6. Edisi : Reguler
7. Harga : Rp22.000



Gambar 3.7 Buku ilustrasi *Seri Profesi Impianku* karya Rae Sita Patappa

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Buku ilustrasi ini membahas mengenai profesi yang ada, untuk dikenalkan kepada anak-anak. Buku ilustrasi menyajikan ilustrasi dengan tambahan narasi yang digunakan untuk menjelaskan ilustrasi karakter profesi yang ada. Namun ada sedikit hal yang disayangkan, di mana penggunaan narasi pada buku ini yang kurang membangun dan dalam kaitannya dengan penggunaan warna yang dapat lebih menarik lagi. Penggunaan ilustrasi yang ada pada karakter dan latar belakang yang ada menjadi poin menarik pada buku ilustrasi ini untuk anak-anak. Banyak buku ilustrasi seperti ini yang sudah banyak terbit, menjadi tantangan tersendiri dalam pembuatan karyanya.

Tabel 3.2 Analisis SWOT buku bertema seri profesi impianku

| | |
|---|---|
| <p>Strenght</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan karakter dalam ilustrasinya dan narasi yang digunakan dalam bukunya membuat buku ini menarik untuk anak-anak. | <p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satu buku menceritakan hanya satu seri profesi saja. • Kurang munculnya interaksi dalam bukunya menjadi sebuah kekurangan tersendiri. |
| <p>Oportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan harganya yang terjangkau, menjadikannya keuntungan untuk buku ilustrasi seri profesi ini. | <p>Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> • sudah banyaknya buku ilustrasi yang terbit, juga mengenai buku ilustrasi berbagai profesi. • Banyak buku ilustrasi yang menarik juga yang terdahulu. • tingkat literasi yang amat rendah |

3.2.3.2 Board Game Berjudul *The Game of Life*

Board game dengan judul *The Game of Life*, ini berisikan cerita mengenai perjalanan hidup yang dilakukan oleh pemainnya. *Board game* ini menceritakan bagaimana para pemainnya memilih kehidupan dalam gamenya dari mulai mereka lahir hingga ke meninggal. *Board game* ini diterbitkan di Amerika Serikat. *Board game The Game of Life* ini dirancang oleh:

1. Perancang : Rauben Klamer
2. Ilustrator : Milton Bradley
3. Penerbit : Hasbro *Gaming*
4. Tahun : 1960
5. Kota : America Serikat
6. Website : <https://hasbrogaming.hasbro.com/en-us>
7. Harga : Rp329.448



Gambar 3.8 *Board game The Game of Life* karya Rauben Klamer
(Sumber: <https://hasbrogaming.hasbro.com/en-us>)

Board game ini menyajikan pemainnya untuk berimajinasi mengenai pilihan hidup yang mereka pilih. Permainan ini dilengkapi dengan narasi yang singkat dan menarik yang dituliskan pada kartu. Terlebih dari itu *board game* ini juga menyajikan sebuah interaksi antar pemainnya. Namun terdapat hal yang disayangkan, di mana *board game* ini hanya membahas satu profesi saja sesuai dengan yang pemainnya pilih. Hal yang disayangkan lagi yaitu *board game* ini direalisasikan secara digital juga.

Penggunaan karakter visual ilustrasi dan pemilihan warna ini menjadi hal unik yang dalam *board game* ini untuk menarik target *audience* berupa anak-anak. Perlu diwaspadai adalah masih terdapat banyak *board game* serta *game online* lain muncul pada tahun-tahun ini. Harga yang cukup tinggi juga menjadi perhitungannya tersendiri.

Tabel 3.3 Analisis SWOT *board game The Game of Life*

| <i>Strenght</i> | <i>Weakness</i> |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan karakter dalam ilustrasinya yang menarik dengan permainan yang menggunakan elemen kartu. • interaksi dengan pemain lain secara langsung membuatnya tidak cepat bosan. | <ul style="list-style-type: none"> • Harga yang cukup mahal menjadi kelemahan tersendiri untuk board game ini |

| | |
|---|--|
| <p><i>Oportunity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan mengenai kehidupan dari lahir hingga meninggal yang jarang diangkat dalam sebuah permainan interaktif menjadi keuntungan tersendiri dalam <i>board game</i> ini. | <p><i>Threat</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • sudah banyaknya <i>board game</i> yang terbit, di Indonesia menjadi sebuah ancaman tersendiri dalam perancangannya. • Permainan secara online semakin berkembang. |
|---|--|

3.2.3.3 Board Game Berjudul *Rocket Happy Astronauts*

Bord game dengan judul *Rocket Happy Astronauts*, ini merupakan sebuah *board game* interaktif yang dapat dimainkan oleh anak. *Board game* ini menggambarkan bagaimana banyak astronot yang berada dalam roket siap untuk berpergian ke luar angkasa. Namun sebagai pemain diharuskan untuk tidak menjatuhkan astronot-astronot tersebut dari roketnya. *Board game* ini diterbitkan di China. *Rocket Happy Astronauts* ini dirancang oleh:

1. Perancang : BY Toys
2. Tipe : Permainan edukasi
3. Penerbit : BY Toys
4. Tahun : 2020
5. Kota : Guangdong, China
6. Website : <https://by-toy.en.alibaba.com/search/product?SearchText=rocket>
7. Harga : Rp74.000



Gambar 3.9 *Board game Rocket Happy Astronauts* karya BY Toys
(Sumber: <https://by-toy.en.alibaba.com/search/product?SearchText=rocket>)

Board game ini menyajikan anak yang mengharuskan pemainnya untuk tidak menjatuhkan astronot yang ada dalam roket. Dalam permainannya setiap anak akan memutar *wheel* terlebih dahulu untuk menentukan stik mana yang akan dicabut. Pemain yang menjatuhkan astronot paling banyak yang akan kalah. Kelebihan permainan ini yaitu menyajikan sebuah interaksi antar pemainnya. Serta melibatkan imajinasi anak dalam strategi untuk menentukan stik yang akan ditarik. Namun terdapat hal yang disayangkan, di mana *board game* ini hanya melibatkan satu profesi saja sesuai dengan yang pemainnya pilih, yaitu astronot.

Penggunaan media dan pemilihan warna ini menjadi hal unik yang dalam *bard game* ini untuk menarik target *audience* berupa anak-anak. Menyajikan sebuah permainan yang berbentuk roket yang didalamnya berisikan astronot. Yang perlu diwaspadai adalah masih terdapat banyak *board game* serta *game online* lain muncul pada tahun-tahun ini. Harga yang cukup tinggi juga menjadi perhitungannya tersendiri.

Tabel 3.4 Analisis SWOT *bard game Rocket Happy Astronauts*

| <i>Strenght</i> | <i>Weakness</i> |
|---|--|
| Penggunaan karakter dalam yang menarik dalam permainan yang menggunakan elemen stik serta | 1. Hanya melibatkan satu profesi saja berupa astronot. |

| | |
|--|---|
| <p><i>wheel</i> untuk dalam memainkannya.</p> | <p>2. Minimnya sebuah <i>story</i> yang dihadirkan dalam permainannya. Pemain hanya menyabut stik yang sudah ditentukan hingga akhir, kemudian permainan selesai</p> |
| <p><i>Oportunity</i></p> <p>Bentuk media dari <i>board game</i> yang disajikan tidak seperti biasanya. Berbentuk sebuah roket yang diisikan astronot didalamnya menjadi sebuah keunikannya.</p> | <p><i>Threat</i></p> <p>1. Sudah banyaknya <i>board game</i> yang terbit, di Indonesia menjadi sebuah ancaman tersendiri dalam perancangannya.</p> <p>2. Serta permainan secara online semakin berkembang.</p> |

3.2.4 Analisis SWOT, USP, dan *Positioning*

Dalam bagian ini akan membahas mengenai analisi SWOT yang telah dilakukan antara 3 karya pembading dan karya perancangan yang akan disusun, *Unique Selling Point* dari karya perancangan *board game* berbagai profesi baru yang akan disusun, dan juga *positioning* dari karya perancangan yang akan disusun.

3.2.4.1 Analisis SWOT

Setelah dilakukan pengumpulan data menggunakan metode yang sudah tertulis dan melakukan komparasi dengan karya-karya terdahulu. dilakukan analisis dengan menggunakan metode SWOT, analisis tersebut yaitu:

Tabel 3.5 Analisis SWOT

| | |
|---|---|
| <p><i>Strenght</i></p> <p>1. menjelaskan lebih banyak profesi baru menggunakan ilustrasi dalam permainannya dan menghadirkan profesi-profesi yang ada di era modern ini.</p> | <p><i>Weakness</i></p> <p>1. Proses pembuatan yang memerlukan waktu lama.</p> <p>2. Profesi yang semakin lama akan semakin berkembang seiring berjalannya waktu.</p> |
|---|---|

| | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 2. penggunaan karakter yang dan pemilihan warna yang menarik dengan unsur <i>shading</i> dan elemen visual menarik inilah yang menjadi kekuatan dalam <i>board game</i> pengenalan berbagai profesi yang akan dirancang. 3. Hal lain yang menjadi kekuatan dalam <i>board game</i> ini merupakan sebuah <i>board game</i> yang akan diterapkan sebagai media edukasi secara langsung kepada anak. | |
| <p><i>Oportunity</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jarang adanya <i>board game</i> yang terbit. Hal tersebut dapat dijadikan sebuah peluang baru untuk menerbitkan <i>board game</i>. 2. Jarang munculnya suatu <i>board game</i> yang langsung berfokus pada tema profesi. Terlebih lagi belum munculnya <i>board game</i> yang mengenalkan berbagai profesi baru yang ada di era modern ini. 3. Penggunaan <i>rules</i> dari <i>board game</i> yang akan dirancang tetap bisa dipakai walaupun profesi akan berkembang, hanya mengganti ilustrasinya saja sesuai dengan perkembangan zaman. | <p><i>Threat</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sudah banyaknya board game lain yang sudah terbit terlebih dahulu 2. banyak munculnya permainan <i>online</i>. |

Berdasarkan hasil analisis SWOT yang dilakukan, perlu untuk mencoba meminimalisirkan ancaman dan kelemahan yang muncul dalam perancangannya. Hal tersebut dilakukan dengan menciptakan sebuah *board game* yang berbeda dalam segi konsep bermain, karakter, dan penggunaan warnanya serta penggunaan narasi dengan memunculkan unsur *story* dan tata *layout*. Serta menciptakan *board game* dengan menitikberatkan pada ilustrasinya. Mencoba untuk menciptakan sebuah pengenalan profesi kepada anak dengan pendekatan permainan interaktif

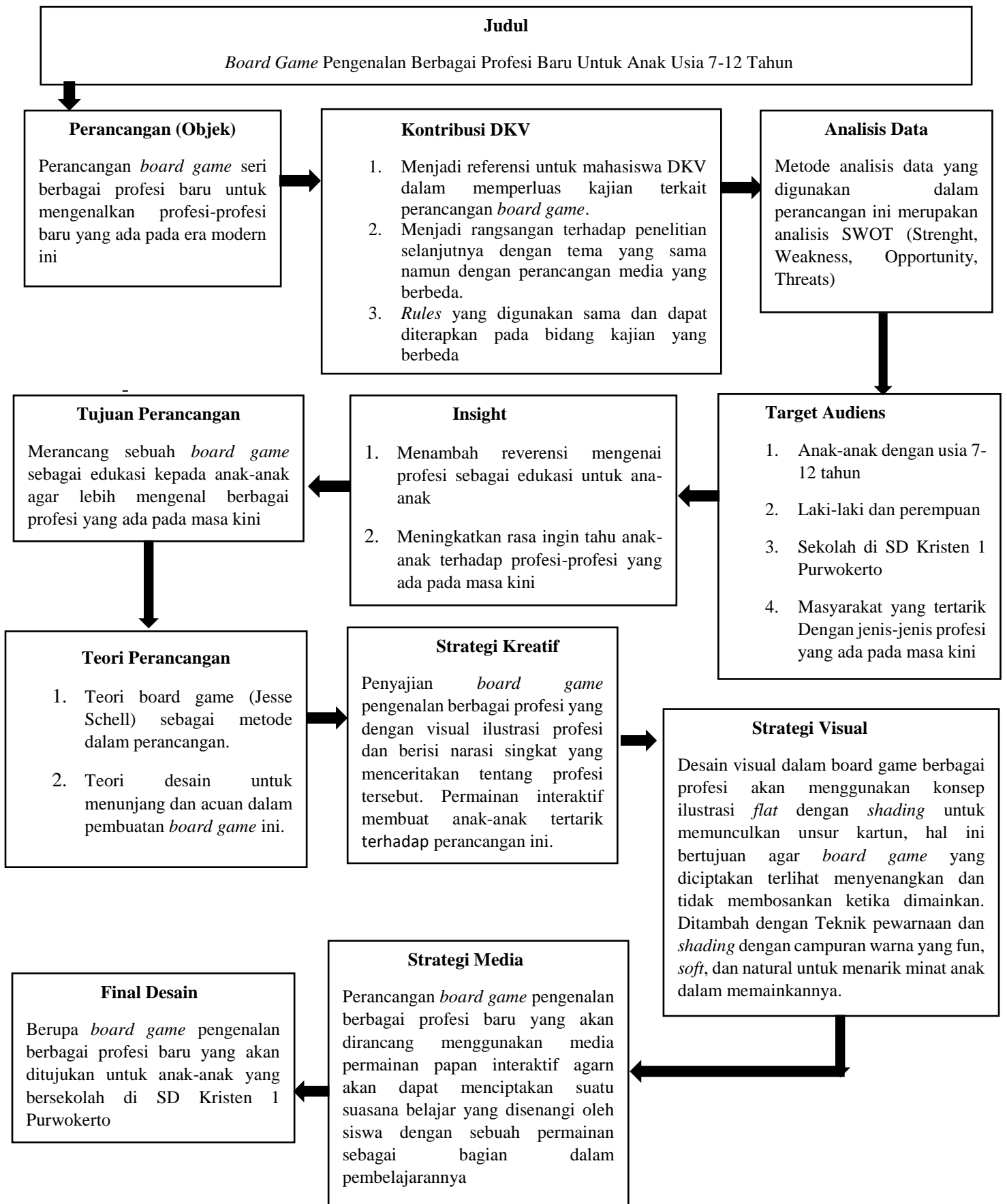
3.2.4.2 USP

Setiap permainan pasti memiliki keunikannya sendiri. Salah satu hal unik yang akan ditonjolkan mengenai perancangan *board game* yang akan disusun merupakan sebuah *board game* yang akan berfokus secara khusus pada pengenalan profesi baru di era modern ini. Sebuah *board game* media pendidikan satu-satunya yang membahas dan menyajikan secara khusus ragam profesi baru yang tidak disajikan pada *board game* lainnya. Mengenalkan berbagai profesi menggunakan media yang interaktif berupa *board game*. Penggunaan elemen yang menitikberatkan pada unsur visual ilustrasinya. Narasi dimasukan sebagai unsur pendukung yang informatif. Hal tersebut, melihat bahwa anak-anak lebih tertarik akan gambar visual ketimbang tulisan narasi panjang. Namun narasi tersebut juga harus tetap informatif. Hal unik lainnya adalah penggunaan warna pastel yang lebih menarik dipandang mata dan unsur *shading* dalam warnanya yang membuat ilustrasi tersebut nampak tidak terlalu 2 dimensional.

3.2.4.3 Positioning

Perancangan yang akan disusun ini akan diposisikan menjadi sebuah *board game* pendidikan dengan pengenalan profesi kepada anak-anak. *Board game* pengenalan berbagai profesi baru yang akan disusun ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran, bersinggungan dengan permainan. *Board game* ini dapat dijadikan sebagai sarana pengenalan profesi kepada anak menggunakan media permainan interaktif. *Board game* yang akan dirancang ini dapat menjadi media pembelajaran kepada anak.

3.2.6 Kerangka Perancangan



3.2.7 Jadwal Perancangan

Tabel 3.6 Jadwal Perancangan tahun 2022

| Bulan | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | |
|---------------------|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|
| Minggu ke- | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Penentuan judul | | | | | | | | | | | | |
| Penyusunan proposal | | | | | | | | | | | | |
| Pengumpulan data | | | | | | | | | | | | |
| Review proposal | | | | | | | | | | | | |
| Seminar proposal | | | | | | | | | | | | |

Tabel 3.7 Jadwal Perancangan tahun 2023

| Bulan | Maret | | | | April | | | | Mei | | | |
|-----------------------------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|
| Minggu ke- | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Perancangan konsep | | | | | | | | | | | | |
| <i>Brainstorming</i> | | | | | | | | | | | | |
| Perancangan karya utama | | | | | | | | | | | | |
| Perancangan media pendukung | | | | | | | | | | | | |
| Pencetakan media | | | | | | | | | | | | |
| Sidang TA | | | | | | | | | | | | |