

STRATEGI PERMAINAN TERPADU

Strategi permainan, merupakan strategi alternatif penyelenggaraan bimbingan karir. Strategi ini berlangsung melalui permainan, yang sekaligus dalam setiap permainan dapat menjangkau beberapa matra sasaran. Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari (Johan Huizinga, 1990: 39). Definisi tersebut menyiratkan bahwa permainan memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dengan kegiatan dalam kehidupan yang lain. Ciri-ciri khas dimaksud adalah : (1) permainan adalah perbuatan yang bebas, artinya permainan dapat ditangguhkan atau dikesampingkan setiap saat; karena ia dilakukan tanpa paksaan/tuntutan fisik apalagi kewajiban moral, sehingga permainan melampaui jalannya proses alami; (2) permainan bukanlah perikehidupan yang biasa atau yang sesungguhnya; ia merupakan suatu perbuatan keluar dari sesungguhnya, dalam suasana kegiatan yang sementara dengan tujuan tersendiri; (3) permainan memisahkan diri dari kehidupan biasa dalam hal tempat dan waktu, oleh karenanya ia bercirikan tertutup dan terbatas. Ia dimainkan dalam batas-batas waktu dan tempat tertentu, bermakna dan berlangsung dalam dirinya sendiri, dimulai dan berakhir pada suatu saat tertentu, terdapat variasi aktifitas, serta dapat diulangi sesuai dengan kebutuhan; (4) di dalam ruang permainan berlaku tata-tertib tersendiri yang mutlak, oleh karena itu lebih bercirikan menciptakan ketertiban atau keteraturan, penyimpangan atas aturan tersebut dapat merusak proses dan nilai permainan.

Berdasarkan matra sasaran bimbingan karier yang inklusif dengan tujuan yang ingin dicapai, dapat dikelompokkan jenis-jenis permainan sebagai berikut: (1) permainan ekspresi dan proyeksi diri; (2) permainan pilihan dan putusan nilai; (3) eksplorasi dan identifikasi lingkungan; (4) diskusi isu dan aturan; dan (5) analisis gaya hidup.

1. *Permainan ekspresi dan proyeksi diri*

Jenis permainan yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok ekspresi, adalah permainan yang berupaya mengungkapkan karakteristik, ciri atau sifat-sifat diri pribadi secara langsung, baik dalam bentuk lisan, tulisan maupun gerak-gerik isyarat. Sebagai contoh: (a) siswa menuliskan sifat-sifat dirinya yang baik dan yang buruk; (b) menuturkan keadaan dirinya bila menghadapi suatu situasi atau mengemukakan penilaian atas sifat-sifat diri yang dibutuhkan untuk suatu jenis pekerjaan; (c) tebak-tebakan tentang keadaan diri bersama orang lain.

Jenis permainan proyeksi diri merupakan permainan yang berupaya menyingkap tabir atau selubung yang tersembunyi di balik ungkapan. Sebagai contoh: siswa diminta pendapatnya, bila mereka mendapatkan sejumlah uang, akan dipergunakan untuk apa. Di balik pendapatnya itu tersimpul nilai-nilai diri yang mendasari prioritas tindakan penggunaan uang. Dapat juga dalam bentuk karangan kepada sahabat imajiner, dan atau gambar/lukisan keadaan diri.

2. *Permainan pilihan dan putusan nilai*

Banyak jenis atau metode permainan ini. Namun yang menjadi prinsip utamanya, adalah bagaimana individu menentukan prioritas serta mengambil suatu keputusan tindakan, yang didasarkan atas nilai-nilai yang dimilikinya. Dalam permainan ini, klien tidak dinilai atau dievaluasi apalagi “dicap” tertentu oleh dosen pembimbing. Permainan semata-mata dilakukan untuk menegaskan “proses” pemilihan dan mengambil keputusan yang paling penting dalam hidupnya. Contoh jenis permainan ini: (a) pilihan objek wisata dan tempat liburan yang disenangi beserta alasannya; (b) memilih kawan berbincang dalam suatu perjamuan; dan atau (c) mengurutkan prioritas utama orang yang perlu diselamatkan dari kecelakaan, dan sebagainya.

3. *Eksplorasi dan identifikasi lingkungan*

Kelompok permainan ini mengutamakan bantuan kepada klien, agar ia mampu dan sanggup menjelajahi dan merinci lingkungan baik pendidikan maupun pekerjaan, yang secara potensial sesuai dengan karakteristik diri pribadinya. Sehingga wawasan karir di masa depan, tergambar dan dapat diambil oleh klien sebagai alternatif pilihan. Sebagai contoh: siswa diajak untuk menganalisis satu jenis pekerjaan mengenai syarat, sarana penunjang yang dibutuhkan, komposisi kelompok atau sektor kerja yang sejenis, serta penentuan manfaat lain dari adanya pekerjaan itu. Contoh lain, adalah menyimak tokoh-tokoh sukses; membandingkan perjalanan hidup tokoh teladan dengan keadaan diri klien; kuis pesona atau menembak tamu misteri tentang pekerjaannya, berdasarkan pertanyaan tentang lingkungan kerja, peralatan yang dipergunakannya, dan sektor pekerjaan yang melingkupinya.

4. *Diskusi isu dan aturan*

Permainan ini dilakukan dalam bentuk diskusi, dimulai dari pemilihan dan penentuan masalah utama (isu) atau peraturan hidup yang dihadapi siswa atau manusia umumnya. Setelah ditentukan, beberapa siswa secara sukarela diminta tampil sebagai pembicara yang melontarkan pendapatnya atas isu dimaksud. Pada giliran selanjutnya ditanggapi oleh hadirin; diakhiri dengan kesimpulan yang bersifat umpan-balik bagi kehidupannya. Walaupun diskusi, namun masih tetap dalam kerangka permainan yang bersifat tegang atau gembira, dengan tidak melupakan ciri-ciri permainan di atas tadi.

5. *Antisipasi/prediksi gaya hidup*

Hal ini merupakan jenis permainan yang menekankan analisis atau terawangan, cita-cita yang diangankan akan masa depan kehidupan siswa, keluarga maupun pekerjaan dan keadaan dirinya, berdasarkan pengelolaan informasi diri dan lingkungan, nilai serta permasalahan yang dihadapi sekarang ini. Sebagai contoh: siswa dapat menuturkan cita-citanya, kemudian ditanggapi oleh siswa lain atau dosen pembimbing. Tanggapan itu yang memungkinkan siswa penutur melakukan pertimbangan, mengungkapkan alasan keadaan dirinya sekarang. Contoh lain adalah siswa menentukan pilihan jenis serta sifat orang yang sekiranya dapat menolong dirinya di saat diperlukan dalam menghadapi kemelut hidup.

LEMBAR KERJA MAHASISWA

Nama :

NIM :

Petunjuk :

1. Analisis dan diskusikan materi "Strategi Permainan Terpadu" tersebut dalam kelompok kecil (5 orang) – lebih kurang selama 1 jam (50 menit) !
2. Isi lembar kerja berikut secara individual – lebih kurang selama 1 jam (50 menit) ! Cantumkan jenis permainan rakyat di lingkungan Anda atau jenis permainan lainnya yang Anda kenal.
3. Pilih satu jenis permainan yang akan Anda kembangkan sebagai satu model intervensi bimbingan karir (setiap mahasiswa dalam satu kelompok memilih jenis permainan dari kelompok permainan yang berbeda) !
4. Kumpulkan Lembar Kerja terisi isi dan serahkan kepada tim dosen Praktikum BK Karir !

No	Kelompok Permainan	Jenis Permainan
1	<i>Permainan ekspresi dan proyeksi diri</i>	
2	<i>Permainan pilihan dan putusan nilai</i>	
3	<i>Eksplorasi dan identifikasi lingkungan</i>	
4	<i>Diskusi isu dan aturan</i>	
5	<i>Antisipasi/prediksi gaya hidup</i>	

1. Jenis permainan yang akan dikembangkan :

2. Matra atau aspek yang akan dikembangkan :

3. Tujuan yang ingin dicapai :

4. Skenario pelaksanaan :