

## 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