

RANCANGAN TEKNIS
“PSYCHOENTREPRENEUR”
OLIMPIADE PSIKOLOGI INDONESIA 4
(UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 27-28 Oktober 2017)

A. DESKRIPSI KEGIATAN

PsychoEntrepreneur adalah sebuah kompetisi perilaku kewirausahaan dimana peserta akan diajak untuk bermain seperti permainan monopoli. Namun berbeda dengan permainan monopoli yang biasanya menggunakan pion, pada simulasi ini peserta yang akan diajak bergerak, berlomba dalam sebuah simulasi pasar untuk menemukan atau menciptakan peluang bisnis, merancang langkah-langkah membangun organisasi bisnis, membaca dinamika pasar dan membuat keputusan bisnis, serta menerima konsekuensi dari keputusan dan tindakan kewirausahaan dalam bentuk keuntungan atau kerugian. Dalam permainan ini, secara psikologis peserta akan belajar dan mengalami langsung mengelola emosi, bekerja dalam tekanan waktu & persaingan yang ketat, serta berpikir cepat & cermat dalam mengambil keputusan.

Kegiatan **PsychoEntrepreneur merupakan bagian dari Olimpiade Psikologi 4 yang mengusung tema *Harmony in Diversity***. *Harmony in Diversity* pada kompetisi ini terwujud dari keragaman peserta kompetisi yang berasal dari universitas yang berbeda-beda, tentu saja para anggotanya memiliki keberagaman seperti suku, agama, dialek bahasa, dsb disamping memiliki *individual differences* masing-masing. Namun demikian, harapannya melalui kompetisi kewirausahaan ini semua peserta secara bersama dapat menjalankan dinamika aktivitas kompetisi dengan sportif dan harmonis, sehingga terjalin rasa kebersamaan dan kerjasama yang pada akhirnya dapat membentuk atmosfer persaudaraan antar peserta. Dalam tim sendiri, para anggota akan belajar untuk menyatukan pikiran melalui kerja tim yang pada akhirnya akan membuat suatu keputusan bisnis sebagai satu kesatuan regu atau kelompok.

B. SISTEMATIKA DAN DETAIL KEGIATAN

1. Kompetisi simulasi kewirausahaan dilaksanakan dalam **tiga putaran** simulasi pasar. Setiap putaran memakan waktu 2 jam sehingga total kompetisi ini dilakukan dalam waktu 6 jam. Setiap tim bebas melakukan perilaku kewirausahaan dengan modal yang tersedia.
2. Pada putaran pertama, setiap tim mendapatkan modal awal dalam jumlah tertentu (misalnya 15 juta rupiah dalam bentuk uang simulasi) yang dipergunakan untuk memenuhi sejumlah kebutuhan pokok hidup dan kewajiban-kewajiban lainnya, misalnya membayar pajak. Modal awal tersebut tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan di putaran pertama melainkan sampai 3 putaran. Kebutuhan pokok peserta misalnya beras, biscuit, ikan & daging, kopi & teh, minyak goreng, pakaian, pulsa, sayuran, tahu & tempe, telepon seluler, dan toiletres. Masing-masing komoditas tersebut akan diwakilkan dalam satu kartu. Kartu tersebut hanya akan berlaku selama satu putaran.
3. Untuk bisa terus memenuhi kebutuhan hingga akhir putaran, maka peserta harus menggunakan modal awal ini untuk merintis bisnis kewirausahaan.
4. Dalam simulasi ini peserta benar-benar dihadapkan pada miniatur situasi yang ada di pasar seperti perilaku ekonomi di BANK PSYCHOENTREPRENEUR, PASAR INDUK, PASAR INVESTASI, dan PASAR EKSTERNAL.

a. Bank Psychopreneur

Bank PsychoEntrepreneur berfungsi sebagaimana fungsi bank pada umumnya seperti menyimpan uang dan pemberian kredit pada peserta. Selain itu Bank Psychopreneur juga berfungsi sebagai tempat pembayaran pajak peserta.

b. Pasar Induk

Pasar Induk hanya melayani pembelian komoditas dalam skala besar dengan minimal pembelian sepuluh kartu. Komoditas yang dijual di pasar induk antara lain beras, biscuit, ikan & daging, kopi & teh, minyak goreng, pakaian, pulsa, sayuran, tahu & tempe, telepon seluler, dan toiletres. Diakhir putaran pasar induk akan melakukan pengecekan pemenuhan kebutuhan pokok peserta. Peserta yang tidak mampu memenuhi kebutuhan pokoknya akan didenda sebesar sepuluh kali lipat harga komoditas yang tidak dapat dipenuhi. Seluruh kartu yang tidak dapat terjual diputaran sebelumnya dapat dijual di pasar induk dengan harga yang rendah karena barang tersebut telah mengalami depresiasi.

c. Pasar Investasi

Pasar investasi memberikan penawaran investasi dalam bentuk lahan, pabrik dan agen distribusi. Lahan yang ditawarkan kepada peserta antara lain ladang kelapa sawit, sawah, ladang kedelai, ladang gandum, ladang kopi/teh dan ladang sayuran. Pabrik yang ditawarkan kepada peserta antara lain pakaian, snack/biscuit, kopi/teh, minyak goreng, gula, toiletries, tahu/tempe dan ikan/daging kalengan. Sedangkan agen distribusi yang ditawarkan kepada peserta antara lain telepon seluler dan pulsa telepon seluler. Lahan dan pabrik dapat dijual kepada peserta lain atau kepada fasilitator pasar investasi di akhir putaran.

d. Pasar Eksternal

Selain peserta kompetisi ini, di luar sana juga terdapat banyak sekali penduduk Indonesia yang memerlukan kebutuhan pokok. Permintaan mereka akan diwakili oleh pasar eksternal. Pasar eksternal akan mengadakan lelang untuk membeli kebutuhan pokok yang diperlukan. Pasar Eksternal hanya membeli barang dengan skala besar dan harga termurah dari penawaran peserta. Barang dan jumlah barang yang dibeli pasar eksternal dapat berubah sesuai dengan situasi dan kondisi pasar.

5. Kompetisi simulasi kewirausahaan akan dipandu 1 fasilitator dan 10 orang co fasilitator yang bertugas menjalankan pos-pos pendukung jalannya kewirausahaan seperti bank (3 orang), pasar induk (3 orang), pasar eksternal (2 orang), dan pasar investasi (2 orang). Pasar simulasi kewirausahaan yang dibangun berdasarkan model demand driven market yang dikembangkan oleh John Maynard Keynes.
6. Untuk menjalankan perilaku ekonomi dalam simulasi pasarini, peserta tidak hanya menggunakan uang secara fisik di pos-pos melainkan juga akan diberi fasilitas menggunakan **E-banking** sehingga setiap tim akan difasilitasi program **E-banking** tersebut di 1 *handphone* di masing-masing tim yang akan dikoordinasikan saat *technical meeting*.
7. Pemahaman tentang mekanisme dan struktur pasar, alat-alat simulasi, serta cara dan ketentuan permainan sangat diperlukan untuk mampu berkompetisi dengan baik. Untuk itu Panitia akan menyelenggarakan sesi pengenalan teknis dan latihan simulasi, pada tanggal 26 Oktober 2017, mulai pukul 14.00. Latihan simulasi dilakukan dalam bentuk 1 putaran dimulai dengan kondisi dan aturan-aturan yang sama dengan putaran simulasi yang sebenarnya yang akan dilakukan tanggal 28 Oktober 2017.

C. KETENTUAN UMUM

- (1). Peserta adalah Tim Mahasiswa/i yang mewakili Fakultas atau Jurusan atau Program Studi Psikologi di Indonesia.
- (2). Setiap tim beranggotakan 3 (tiga) orang mahasiswa. Setiap perguruan tinggi dimungkinkan untuk mengirim maksimal 2 tim.
- (3). Setiap peserta hanya bisa mengikuti satu cabang lomba
- (4). Anggota tim adalah mahasiswa Program Studi S1 yang dibuktikan dengan *photo copy* Kartu Mahasiswa.
- (5). Membawa Kartu Tanda Mahasiswa saat mengikuti perlombaan
- (6). Biaya keikutsertaan untuk setiap Tim adalah **Rp 650.000/ tim**

D. PROSEDUR PENDAFTARAN

- (1). Mengisi formulir pendaftaran Olimpiade Psikologi 4 lewat formulir online melalui link berikut <https://goo.gl/iisSu3> atau mendownload formulir pendaftaran di website HIMPSI dan mengirimkannya ke email penyelenggara OPI 4 opi4diy@gmail.com dengan subject: **ENTREPRENEUR_(nama universitas)_(nama ketua tim)**
- (2). Membayar biaya keikutsertaan sebesar **Rp. 650.000/Tim** melalui rekening **Bank Mandiri dengan nomor rekening 900-00-4073609-3 a.n. Devi Damayanti.**
- (3). Pengiriman formulir pendaftaran, dilengkapi *scan* bukti pembayaran (slip transfer atau resi dari ATM), surat rekomendasi dari Fakultas, dan *scan* Kartu Mahasiswa setiap anggota Tim.
- (4). Penyerahan Formulir Pendaftaran diterima sampai batas akhir tanggal **20 Oktober 2017, pukul 16.00.**
- (5). Konfirmasi pendaftaran dan Informasi lebih lanjut dapat menghubungi *contact person* : Ayudia, hp. 0877-7051-8876 atau Kamil, hp. 0821-3625-6004

E. KEJUARAAN DAN KRITERIA PENILAIAN

Kejuaraan dan kriteria penilaian pada akhir simulasi ditentukan dari jumlah kekayaan pada akhir permainan, sebagaimana tercatat di dalam rekening tabungan peserta di Bank Psychopreneur. **Tiga tim dengan dengan penilaian tertinggi pada jumlah kekayaan akan ditetapkan sebagai juara, sesuai dengan peringkat nilainya.**

F. TIMELINE KEGIATAN

No	Tanggal	Jam	Kegiatan	Tempat
1	26/10/2017	13.00-14.00	Registrasi	UIN Sunan Kalijaga (Venue Opening Ceremony OPI 4) *Info ruangan menyusul
		14.00-17.30	<i>Technical Meeting & Latihan (Try-out) PsychoEntrepreneur</i>	
2	28/10/2017	07.30-08.00	Registrasi	Aula Lantai 3 Abdullah Sigit Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
		08.00-10.00	PsychoEntrepreneur (Putaran 1)	
		10.00-10.15	Break I	
		10.15-12.15	PsychoEntrepreneur (Putaran 2)	
		12.15-13.00	Ishoma	
		13.00-15.15	PsychoEntrepreneur (Putaran 3)	
		15.15-15.30	Wrap-Up	
		15.30	Perjalanan ke venue Closing	