

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI *FINANCIAL*
PLANNING UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Verlyn Verlandy
00000057430

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI *FINANCIAL*
PLANNING UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Verlyn Verlandy

00000057430

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Verlyn Verlandy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/ MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI *FINANCIAL PLANNING* UNTUK REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Verlyn Verlandy)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI *FINANCIAL PLANNING* UNTUK REMAJA

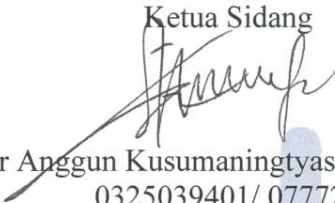
Oleh

Nama Lengkap : Verlyn Verlandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

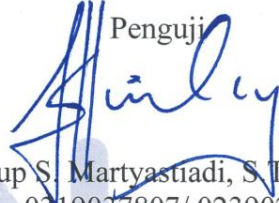
Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

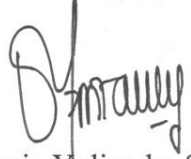
Penguji


Dr.Sn. Yusup S. Martyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

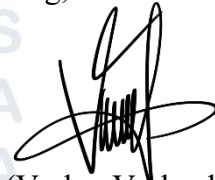
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Verlyn Verlandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057430
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI *FINANCIAL PLANNING*
UNTUK REMAJA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Verlyn Verlandy)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunianya sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Topik perancangan yang penulis pilih adalah mengenai pentingnya pemahaman *financial planning* sejak usia muda, dan bagaimana membantu remaja melatih strategi mengelola keuangan untuk mempersiapkan mereka di masa depan. Laporan perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

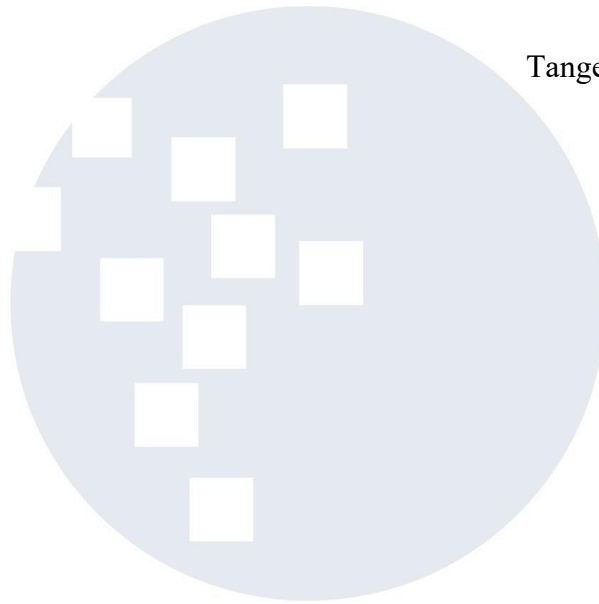
Penelitian beserta perancangan dalam tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media interaktif yang menarik bagi remaja dalam memahami konsep perencanaan keuangan. Dengan terciptanya *board game* ini, diharapkan remaja dapat memahami pengelolaan keuangan dengan cara yang menyenangkan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Laporan ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi terkait topik perancangan.
6. Surina NG, selaku narasumber pertama, yang telah memberikan informasi dan wawasan terkait topik perancangan.
7. Adhicipta R. Wirawan, selaku narasumber kedua, yang telah memberikan informasi dan wawasan terkait media perancangan.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan material, moral, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya yang tertarik dalam perancangan *board game* dan edukasi keuangan untuk remaja.



Tangerang, 30 Juni 2025

(Verlyn Verlandy)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI *FINANCIAL PLANNING* UNTUK REMAJA

(Verlyn Verlandy)

ABSTRAK

Perencanaan keuangan merupakan proses penyusunan strategi dalam mengelola keuangan guna mencapai tujuan finansial yang telah ditetapkan. Namun, masih banyak remaja di kalangan Generasi Z yang mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan pribadinya secara efektif. Faktor penyebabnya antara lain kurangnya materi terkait dalam kurikulum sekolah, gaya hidup konsumtif, serta pengaruh tren di media sosial. Salah satu aspek penting dalam perencanaan keuangan adalah kemampuan menabung dan memiliki dana darurat. Tetapi, survei dari IDN Research Institute membuktikan bahwa sebanyak 26% Generasi Z tidak memiliki dana darurat, yang berpotensi menyebabkan masalah keuangan di masa depan. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang *board game* bertema perencanaan keuangan untuk remaja. *Board game* dapat mensimulasikan situasi finansial dengan cara menyenangkan tanpa menimbulkan resiko di kehidupan nyata. Konten dalam *board game* melatih strategi mengelola anggaran dan menabung untuk dana darurat. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam meningkatkan literasi keuangan remaja serta menjadi referensi dalam pengembangan media edukatif.

Kata kunci: perencanaan keuangan, remaja, *board game*

BOARD GAME DESIGN ABOUT FINANCIAL PLANNING FOR TEENAGERS

(Verlyn Verlandy)

ABSTRACT (English)

Financial planning is the process of formulating a strategy for managing finances to achieve predetermined financial goals. However, many Generation Z teenagers still have difficulty managing their personal finances effectively. The contributing factors include the lack of related materials in the school curriculum, a consumptive lifestyle, and the influence of trends on social media. One important aspect of financial planning is the ability to save and have an emergency fund. However, a survey from the IDN Research Institute proved that as many as 26% of Generation Z do not have an emergency fund, which has the potential to cause financial problems in the future. To overcome this problem, a financial planning-themed board game was designed for teenagers. The board game can simulate financial situations in a fun way without causing real-life risks. The content in the board game trains strategies for managing budgets and savings for emergency funds. The results of this design are expected to contribute to improving teenagers financial literacy and become a reference in the development of educational media.

Keywords: *financial planning, teenagers, board game*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>.....	5
2.1.1 Jenis <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Mekanisme <i>Board Game</i>	9
2.1.3 Elemen Desain	15
2.1.4 Prinsip Desain.....	18
2.2 <i>Financial Planning</i>	19
2.2.1 Aspek-Aspek <i>Financial Planning</i>	19
2.2.2 Manfaat <i>Financial Planning</i>	21
2.3 Remaja	22
2.3.1 Konsep Remaja	22
2.3.2 Gaya dan Tipe Belajar.....	22
2.4 Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	25

3.1 Subjek Perancangan	25
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	26
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	29
3.3.1 Wawancara	29
3.3.2 Kuesioner	31
3.3.3 Studi Eksisting.....	33
3.3.4 Studi Referensi	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	35
4.1 Hasil Perancangan	35
4.1.1 <i>Getting Started & Generating Ideas</i>	35
4.1.2 <i>Key Elements & Considerations</i>	56
4.1.3 <i>Designing & Playtesting</i>	66
4.1.4 <i>Finishing</i>	78
4.1.5 Kesimpulan Perancangan.....	94
4.2 Pembahasan Perancangan	95
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	95
4.2.2 Analisis Desain.....	98
4.2.3 Anggaran.....	111
BAB V PENUTUP.....	114
5.1 Simpulan	114
5.1 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN.....	xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	23
Tabel 4.1 Tabel Skala Likert Pentingnya <i>Financial Planning</i>	42
Tabel 4. 2 Skala Likert Pemahaman Aspek <i>Financial Planning</i>	43
Tabel 4.3 SWOT "Cashflowpoly: Entrepreneur Edition".....	48
Tabel 4.4 Analisis Interaktivitas	76
Tabel 4.5 Analisis Desain	77
Tabel 4.6 Analisis Keterkaitan Topik	78
Tabel 4.7 Anggaran Produksi <i>Board Game</i>	111
Tabel 4.8 Anggaran Produksi <i>Merchandise</i>	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Catur Klasik.....	5
Gambar 2.2 <i>Family Games</i>	6
Gambar 2.3 <i>Party Game</i> “Uno”	7
Gambar 2.4 “Monopoly: Spongebob Squarepants” (2005)	7
Gambar 2.5 Mekanik <i>Turn Order</i> pada “Ludo”.....	10
Gambar 2.6 <i>Action Cards</i> pada “Rival Restaurants”	10
Gambar 2.7 Mekanik <i>Movement</i> pada “Fairy Tile”	11
Gambar 2.8 <i>Battle Map</i> pada “Dungeons and Dragons”	12
Gambar 2.9 Mekanik <i>Randomization</i> pada "The Game of Life"	13
Gambar 2.10 Mekanik <i>Currency and Ownership</i> pada "Machi Koro"	13
Gambar 2.11 Mekanik <i>Deck Building</i> pada "Dominion".....	14
Gambar 2.12 Mekanik <i>Variables</i> pada "Gloomhaven"	15
Gambar 2.13 Papan Poin pada "Wingspan"	15
Gambar 2.14 Bentuk Geometris dan Organik.....	16
Gambar 2.15 Penggunaan Beragam Warna	17
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara bersama Surina NG	36
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara bersama Adhicipta R. Wirawan	38
Gambar 4.3 <i>Chart</i> Presentase Tingkat Pendidikan Responden	40
Gambar 4.4 <i>Chart</i> Presentase Kebiasaan Menabung.....	41
Gambar 4.5 Grafik Pengeluaran Responden.....	41
Gambar 4.6 <i>Chart</i> Pemahaman Tentang <i>Financial Planning</i>	42
Gambar 4.7 Grafik Tantangan Mengelola Keuangan	44
Gambar 4.8 <i>Chart</i> Preferensi Belajar Sambil Bermain.....	44
Gambar 4.9 Grafik Ekspetasi <i>Board Game</i>	45
Gambar 4.10 <i>Board Game</i> “Cashflowpoly: Entrepeneur Edition”.....	46
Gambar 4.11 Papan Permainan	47
Gambar 4.12 Token Uang	47
Gambar 4.13 Halaman Buku Paket Ekonomi Kelas 10	49
Gambar 4.14 <i>Cover Art Board Game</i> “Rival Restaurants”	50
Gambar 4.15 <i>Action Cards</i> “Rival Restaurants”	51
Gambar 4.16 <i>Board</i> “Rival Restaurants”	52
Gambar 4.17 Papan Restoran “Rival Restaurants”	53
Gambar 4.18 <i>Cover Art Board Game</i> “Wingspan”	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>Board Game</i> “Wingspan”	54
Gambar 4.20 Komponen Permainan “Wingspan”	55
Gambar 4.21 Papan Pemain “Wingspan”	56
Gambar 4.22 <i>Mindmap</i>	57
Gambar 4.23 <i>User Persona</i>	58
Gambar 4.24 Referensi.....	59
Gambar 4.25 Tipografi.....	63

Gambar 4. 26 <i>Stylescape</i> Gaya Visual	63
Gambar 4.27 Sketsa Alternatif Gaya Visual	64
Gambar 4.28 Proses Desain <i>Key Visual</i>	64
Gambar 4.29 <i>Key Visual</i>	65
Gambar 4.30 <i>Paper Prototype</i> 1	66
Gambar 4.31 <i>Paper Prototype</i> 2	67
Gambar 4.32 Sketsa Konsep Kartu dan Komponen.....	69
Gambar 4.33 Sketsa Aset Kartu	70
Gambar 4.34 Palet Warna	70
Gambar 4.35 Desain Final Aset Kartu	71
Gambar 4.36 Proses Desain Kartu Pekerjaan	71
Gambar 4.37 Proses Desain Kartu Utilitas	72
Gambar 4.38 Proses Desain Kartu Karakter	72
Gambar 4.39 Proses Desain <i>Player Board</i>	73
Gambar 4.40 Proses Desain Uang Kertas	73
Gambar 4.41 Proses Desain <i>Play Mat</i>	74
Gambar 4.42 Desain <i>Alpha Test</i> Komponen Permainan.....	74
Gambar 4.43 <i>Alpha Test</i> di <i>Prototype Day</i>	75
Gambar 4.44 Revisi Desain Kartu Permainan	79
Gambar 4.45 Hasil Revisi Kartu Permainan	80
Gambar 4. 46 Revisi Desain Kartu Pekerjaan.....	81
Gambar 4.47 Hasil Revisi Kartu Pekerjaan	81
Gambar 4.48 Revisi Desain Uang Kertas	82
Gambar 4.49 Revisi Desain Kartu Karakter	83
Gambar 4.50 Alternatif Desain Logo.....	84
Gambar 4.51 Desain Final Logo	84
Gambar 4.52 Sketsa Konsep dan Alternatif <i>Packaging</i>	85
Gambar 4 53 Proses Desain <i>Cover Packaging</i>	85
Gambar 4.54 Revisi Desain <i>Cover Packaging</i>	86
Gambar 4.55 Desain Jaring-Jaring <i>Packaging</i>	87
Gambar 4.56 Revisi Desain <i>Player Board</i>	87
Gambar 4.57 Desain Buku Panduan	88
Gambar 4.58 Revisi Penggunaan <i>Play Mat</i>	89
Gambar 4.59 Desain Dadu	90
Gambar 4.60 Sketsa Ide <i>Merchandise</i>	91
Gambar 4.61 <i>Mock-Up Totebag</i>	92
Gambar 4.62 <i>Mock-Up Dompot</i>	93
Gambar 4. 63 Desain <i>Sticker Pack</i>	94
Gambar 4. 64 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	96
Gambar 4.65 Kartu Permainan.....	98
Gambar 4.66 Kartu Pekerjaan	100
Gambar 4.67 Kartu Karakter.....	101
Gambar 4.68 Uang Kertas.....	102

Gambar 4.69 <i>Player Board</i>	104
Gambar 4.70 Halaman Panduan.....	105
Gambar 4.71 Penggunaan <i>Grid</i> pada Halaman Panduan	106
Gambar 4.72 <i>Cover Art Packaging</i>	107
Gambar 4.73 Desain <i>Merchandise Totebag</i>	108
Gambar 4.74 Desain <i>Merchandise Dompot</i>	110
Gambar 4.75 Desain <i>Merchandise Stiker</i>	110



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxi
Lampiran Kuesioner.....	xxvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxx
Lampiran Dokumentasi.....	xlvi

