

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Subjek perancangan memiliki peran penting untuk menentukan solusi yang tepat terhadap masalah lingkungan. Dengan memahami target perancangan, penulis dapat menentukan tujuan perancangan dan menyusun konsep yang relevan dengan subjek. Subjek perancangan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Demografis**

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

b. Usia: 15-18 tahun

Rentang usia 15-18 tahun rata-rata merupakan pelajar SMA dan mahasiswa perguruan tinggi semester awal. Berdasarkan survei dari OJK yaitu SNLIK 2024, kelompok pelajar/mahasiswa memiliki indeks literasi keuangan terendah, terutama kelompok usia 15-17 tahun. Usia ini termasuk dalam golongan Generasi Z, yang memiliki minat beli tinggi terbukti dengan jumlah remaja yang melakukan belanja *online* didominasi oleh pelajar SMA (Hemastuti et al., 2022, h.132).

c. Pendidikan: SMA

Sejak tahun 2022, sekolah dengan jenjang pendidikan SMA mulai menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendukung penggunaan media interaktif dalam proses belajar-mengajar. Dalam kurikulum ini, terdapat P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang mengembangkan metode pembelajaran berbasis proyek atau interaktif. Salah satu tema dalam P5 adalah kewirausahaan, yang di mana beberapa penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan siswa terutama dalam literasi keuangan (Sasmi et

al., 2024, h.48). Peneliti menargetkan SMA karena *board game* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam program P5.

d. SES: B-A

Sebuah studi dilakukan terhadap remaja mengenai literasi finansial dan perilaku mereka di sekolah. Studi ini menunjukkan bahwa literasi finansial memiliki keterkaitan dengan latar belakang orang tua dan perilaku ekonomi remaja. Oleh karena itu, remaja yang tumbuh dengan latar belakang orang tua dengan SES B-A lebih siap menerima edukasi keuangan karena memiliki akses dan kesiapan yang lebih tinggi (Razen et al., 2021, h.8).

## **2. Geografis**

Penelitian dilakukan di area Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). Hal ini dikarenakan Generasi Z di Indonesia banyak tinggal di perkotaan, terutama wilayah Jabodetabek. Jabodetabek adalah wilayah metropolitan yang lebih berkembang dibandingkan daerah lain, terutama dalam sektor pendidikan dan perekonomian, menjadikan daerah tersebut memiliki literasi keuangan yang lebih tinggi. (Dasra Viana et al., 2021, h.254). Daerah ini juga merupakan pusat perekonomian.

## **3. Psikografis**

- a. Remaja yang tidak memiliki kebiasaan menabung.
- b. Remaja yang menyukai media pembelajaran berbasis permainan dibandingkan membaca buku.
- c. Remaja yang harus mengelola uang saku, mingguan maupun bulanan.

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Dalam penelitian ini, penulis memilih metode perancangan dari buku “The Board Game Designer’s Guide” oleh Joe Slack (2017). Teori ini menjelaskan dengan lengkap proses pembuatan *board game* dari tahap pengumpulan ide hingga tahap penyempurnaan. Joe Slack menuliskan pentingnya keseimbangan antara

tema, mekanik, dan *user experience*, yang relevan untuk merancang *board game* bersifat edukatif. Metode ini dipilih karena merupakan panduan yang bersifat aplikatif dan mudah dipahami. Buku tersebut ditujukan Joe Slack untuk siapa saja yang ingin mulai membuat *board game* sendiri, sehingga metode ini cocok untuk diterapkan oleh desainer pemula.

Metode perancangan Joe Slack menerapkan 4 tahapan utama dalam merancang sebuah *board game*. Tahapan-tahapan tersebut adalah *getting started and generating ideas, key elements and considerations. designing and playtesting*, dan *finishing*. Berikut merupakan penjelasan terkait tiap metodenya.

### **3.2.1 *Getting Started and Generating Ideas***

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Slack, untuk mengolah data dan ide yang telah diperoleh dalam merancang *board game* adalah dengan menentukan *big idea*. *Big idea* berfungsi untuk mengembangkan ide kasar menjadi sebuah konsep baru, serta menghindari terjadinya kesamaan konsep dengan permainan lain yang ada di pasar (h.42). Namun, sebelum menentukan ide tersebut, penulis terlebih dahulu melakukan riset dan pengumpulan data terkait kebutuhan audiens yang dituju.

Pada tahap awal, penulis berfokus untuk memahami kebutuhan, kebiasaan serta tantangan yang dihadapi oleh target audiens. Untuk mengumpulkan data tersebut, penulis menggunakan teknik *mixed methods*. *Mixed methods* adalah pencampuran teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif yang kemudian dianalisis secara terpisah (Creswell, 2014, h.269). Dalam mengumpulkan data primer, penulis melakukan wawancara dengan ahli finansial dan *board game designer*. Kemudian penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada target audiens yang berfokus kepada pemahaman mereka terkait perencanaan keuangan. Data sekunder lalu dikumpulkan melalui studi eksisting dan studi referensi. Studi yang dilakukan bertujuan untuk mengenali elemen permainan yang menarik serta bagaimana aspek edukatif dapat diterapkan secara efektif dalam permainan. Dengan memahami kebutuhan dan

pola pengelolaan keuangan target audiens, *board game* yang akan dirancang nantinya dapat menyesuaikan sifat dan tantangan yang mereka hadapi.

### **3.2.2 Key Elements and Considerations**

Dalam merancang sebuah *board game*, penting untuk mengetahui visi dari permainan yang akan dibuat. Visi ini nantinya akan berfungsi sebagai kompas ketika harus mengambil keputusan sulit terkait elemen yang perlu dipertahankan, diubah, atau dihilangkan (h.74). Pada tahap ini, penulis mulai dengan menentukan target audiens dan mencari referensi. Penulis menganalisa data yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya untuk memahami kebutuhan pengguna, dan bagaimana memberikan pengalaman menarik saat mereka memainkan *board game* tersebut. Data yang telah dianalisa nantinya akan berguna untuk membentuk elemen dan mekanisme *board game*. Dengan menjalani tahap ini, penulis dapat menghasilkan *board game* yang efektif untuk memberikan informasi terkait perencanaan keuangan.

### **3.2.3 Designing and Playtesting**

Tahap berikutnya merupakan *prototyping*, dimana sesuai pembahasan Slack dalam bukunya, langkah ini dapat dimulai dengan melakukan *paper prototyping*. Alat-alat dasar yang dibutuhkan berupa pena, kertas, dan gunting (h.104). Pada tahap ini, penulis akan fokus pada pengujian mekanisme atau *gameplay* permainan terlebih dahulu, sehingga visual masih berada di tahap sketsa kasar/*low fidelity*. *Playtest* pertama kali akan dilakukan bersama teman/anggota keluarga, kemudian ke pengguna melalui *blind playtesting/alpha testing* dan *beta testing*. Prototipe yang telah diuji dan mendapatkan umpan balik dari pengguna kemudian dilakukan perbaikan sehingga dapat dikembangkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap finalisasi.

### **3.2.4 Finishing**

Pada tahap terakhir yaitu tahap *finishing*, penulis akan mendesain visual *board game* yang mencakup seni, desain dan *layout (look and feel)*. Gaya visual

harus sesuai dengan tema dan *gameplay* untuk meningkatkan pengalaman bermain, membuat pemain lebih terhubung dengan dunia dalam permainan (h.151). Meskipun visual dalam *board game* harus menarik perhatian, semuanya harus tetap bersifat fungsional dan mudah dipahami. Akhirnya, penulis akan mengirimkan desain ke vendor/percetakan untuk memproduksi *prototype* yang telah melalui tahap finalisasi.

### **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Dalam mengumpulkan data, teknik utama yang digunakan adalah teknik wawancara dan kuesioner. Cara ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pemahaman target audiens mengenai perencanaan keuangan. Untuk mengumpulkan data yang lebih lengkap, juga dilakukan studi eksisting dan studi referensi. Tujuannya untuk menganalisis media atau konsep yang sudah ada dan relevan terhadap penelitian. Dengan kedua studi tersebut, penulis dapat memastikan bahwa media yang akan dirancang telah cocok dengan kebutuhan target audiens dan memiliki penerapan yang efektif.

#### **3.3.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai salah satu metode untuk mengumpulkan data agar bisa memperoleh wawasan lebih dalam dari para ahli yang berpengalaman terhadap topik penelitian. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara dengan ahli finansial, untuk mendapatkan informasi seputar perencanaan keuangan serta manfaatnya untuk dipahami sejak usia muda. Kemudian, wawancara juga akan dilakukan dengan desainer *board game* untuk mendapatkan informasi mengenai mekanisme permainan, strategi pembelajaran yang interaktif, serta memahami tantangan dalam mengedukasi remaja tentang perancangan keuangan.

Teknik pengumpulan data berikut memiliki fungsi sebagai sumber utama dalam menentukan konten dan memperoleh validasi terhadap data yang telah dikumpulkan. Hasil dari wawancara dengan *financial consultant* akan digunakan untuk konten dalam desain, kemudian hasil wawancara dengan

desainer *board game* akan membantu dalam hal teknis untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan efektif.

### 1. Wawancara dengan *Financial Consultant*

Wawancara akan dilakukan dengan *financial consultant* dari salah satu perusahaan asuransi swasta di Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk memahami secara garis besar definisi, manfaat, resiko serta metode dari perencanaan keuangan yang baik.

Berikut adalah pertanyaan wawancara dengan *financial consultant* seputar perencanaan keuangan:

- a. Bolehkah ceritakan sedikit mengenai pengalaman Anda sebagai *financial consultant* dan fokus utama dalam pekerjaan Anda?
- b. Menurut Anda, apa itu definisi dari *financial planning*? Mengapa penting untuk dipahami sejak usia muda?
- c. Apa saja komponen utama dalam perencanaan keuangan yang sehat?
- d. Bagian apa dari perencanaan keuangan yang paling sulit dipahami?  
Apakah itu merupakan tantangan bagi generasi sekarang (Gen Z)?
- e. Apa resiko jika kita tidak menerapkan *financial planning*?
- f. Bagaimana langkah-langkah awal bagi seseorang yang ingin mulai merencanakan keuangan mereka?
- g. Seberapa penting *budgeting* dalam perencanaan keuangan? Apa metode *budgeting* yang paling efektif?
- h. Apakah ada klien yang berkonsultasi tentang *financial planning*? Apa yang biasanya mereka tanyakan?
- i. Bagaimana cara mengajarkan konsep perencanaan keuangan secara sederhana agar mudah dipahami?
- j. Jika ada media interaktif berbasis permainan yang mengajarkan tentang *financial planning* kepada remaja, apa yang Anda ekspektasikan?
- i. Apakah ada saran untuk remaja yang ingin belajar *financial planning*?

## 2. Wawancara dengan *Board Game Designer*

Wawancara selanjutnya akan dilakukan dengan desainer *board game* Indonesia. Desainer yang akan menjadi narasumber adalah yang memiliki pengalaman merancang *board game* bertema finansial.

Berikut adalah pertanyaan wawancara seputar perancangan *board game*:

- a. Bagaimana mendesain *board game* untuk remaja? Apa yang perlu dipertimbangkan dalam proses perancangannya?
- b. Bagaimana menyeimbangkan elemen edukasi dan elemen *fun* dalam *board game*?
- c. Menurut Anda, apakah ada aspek yang bisa menarik perhatian remaja dalam *board game*? Bisa jelaskan aspek tersebut?
- d. Apa tantangan terbesar dalam membuat *board game* tentang keuangan?
- e. Apa mekanisme permainan yang paling cocok untuk mengajarkan konsep keuangan dasar kepada remaja?
- f. Bagaimana cara menyederhanakan konsep kompleks seperti investasi atau manajemen resiko ke dalam *board game* agar tetap menarik?
- g. Bagaimana cara menyeimbangkan antara keberuntungan (*luck-based*) dan strategi (*skill-based*) dalam *board game* bertema keuangan?
- h. Bagaimana tahapan *playtesting* dalam *board game* untuk memastikan game ini efektif dan menyenangkan?
- i. Apakah ada *board game* yang bisa saya jadikan referensi?
- j. Apakah ada saran untuk seseorang yang baru pertama kali ingin merancang *board game*?

### 3.3.2 Kuesioner

Penyebaran kuesioner akan disebarkan kepada segmentasi yang telah ditetapkan, yaitu remaja usia 15-18 tahun yang duduk di bangku SMA di area Jabodetabek. Kuesioner yang disebarkan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman target audiens terhadap pengelolaan keuangan, dan apa saja tantangan yang mereka hadapi. Data yang dikumpulkan akan



digunakan untuk mendukung keputusan desain dan menentukan konsep awal permainan sesuai dengan kebutuhan audiens.

Teknik ini juga berfungsi bagi penulis untuk mengetahui preferensi remaja terhadap *board game* sebagai hiburan maupun media pembelajaran. Hasil dari kuesioner ini akan menentukan seberapa kompleks dan relevan permainan yang akan dirancang berdasarkan jawaban langsung dari target audiens. Dengan melakukan teknik ini, penulis dapat memastikan perancangan *board game* relevan dengan topik yang diteliti.

Berikut merupakan pertanyaan kuesioner yang telah dibuat:

- a. Apakah sekarang kamu memiliki kebiasaan menabung? (Ya/Tidak)
- b. Bagaimana cara kamu mengelola uang? (Menggunakan uang saya untuk kebutuhan dan keinginan/Sebagian ditabung sisanya digunakan /menggunakan *planner*/Tidak terlalu memikirkan/Lainnya)
- c. Bagaimana cara kamu menyimpan uang? (Max. 3: Celengan atau tempat penyimpanan/Rekening bank/Aplikasi digital atau *e-wallet*/Investasi/Tidak menabung)
- d. Untuk apa biasanya kamu menghabiskan uang? (Min. 2: Makanan dan minuman/Transportasi/Kebutuhan pribadi/Hiburan/Pendidikan/Tabungan dan investasi/Lainnya)
- e. Menurut kamu, seberapa penting memiliki perencanaan keuangan di usia muda? (1 Tidak penting/8 Sangat penting)
- f. Apakah kamu merasa memiliki pemahaman yang cukup tentang perencanaan keuangan (*financial planning*)? (Ya/Tidak)
- g. Seberapa baik pemahaman kamu tentang konsep berikut: *Budgeting*, Tabungan, Dana darurat, Investasi? (1 Tidak paham sama sekali/6 Sangat paham)



- h. Menurut kamu, apa kesulitan dalam mengelola keuangan pribadi? (Min. 2: Uang yang diterima atau didapatkan terbatas/Godaan untuk memenuhi gaya hidup/Kurangnya pemahaman tentang manajemen keuangan/Belum punya tempat penyimpanan uang pribadi/Tidak terbiasa menabung/Lainnya)
- i. Apakah kamu suka belajar sambil bermain? (Ya/Mungkin/Tidak)
- j. Menurut kamu, apakah bermain *board game* dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik? (Ya/Mungkin/Tidak)
- k. Apa yang kamu cari saat bermain board game? (Min. 2: Menghabiskan waktu Bersama teman/Hiburan/Visual yang menarik/Media pembelajaran atau edukasi/Lainnya)
- l. Apa ekspektasi kamu saat membeli sebuah *board game*? (Min. 2: Bisa dimainkan bersama teman/*Gameplay* mudah dan menyenangkan/Aturan mudah dipahami/Tatangan menarik/Memiliki alur cerita/Illustrasi yang bagus/Memberikan pengetahuan tentang kehidupan nyata/Lainnya)
- m. Jika ada *board game* tentang *financial planning*, apakah kamu tertarik untuk memainkannya? (Ya/Mungkin/Tidak)

### 3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting berfungsi untuk menganalisa lebih dalam terhadap hasil karya atau informasi yang sudah ada. *Board game* yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah “Cashflowpoly: Entrepreneur Edition”. *Board game* ini dipilih karena relevan dengan topik yang dibahas, yaitu mengenai konsep perencanaan keuangan. Permainan ini bertujuan untuk mengajarkan perencanaan keuangan, investasi dan strategi bisnis secara interaktif. Studi lain dilakukan pada buku paket Ekonomi SMA untuk mengetahui pembelajaran mengenai manajemen keuangan yang terdapat pada kurikulum saat ini.

Tujuan dari studi eksisting pada “Cashflowpoly: Entrepreneur Edition” adalah untuk mengetahui apakah ada *board game* bertema keuangan

yang telah diciptakan sebelumnya, dan mempelajari mekanisme permainannya untuk dianalisa. Studi pada buku paket Ekonomi memiliki tujuan berupa validasi data dan informasi bahwa materi literasi keuangan diajarkan di tingkat sekolah menengah. Hasil dari studi eksisting ini akan digunakan sebagai dasar perancangan *board game* bertema keuangan yang menarik serta edukatif.

### 3.3.4 Studi Referensi

Perancangan *board game* membutuhkan banyak referensi yang dapat dijadikan acuan untuk menambahkan inspirasi dan kreativitas dalam proses pembuatannya. Dalam proses mencari referensi, penulis menemukan *board game* seperti “Rival Restaurants” dan “Wingspan” yang bisa digunakan sebagai referensi dalam perancangan karya. Tujuan dari studi referensi ini adalah untuk mengevaluasi mekanik yang telah berhasil diterapkan pada *board game* yang sudah ada. Studi ini juga dapat menambahkan inspirasi terhadap visual dan komponen permainan, contohnya *layout* kartu atau penggunaan komponen klip pada papan pemain yang berfungsi sebagai *slider*.

Fungsi dari studi referensi ini adalah sebagai acuan untuk membandingkan perancangan terhadap permainan yang telah terbukti efektif. Selain itu, studi dapat mendorong desainer untuk melakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan target audiens yang telah diteliti. Hal ini membuat desainer mengetahui elemen apa yang belum banyak diterapkan pada *board game*, dan membuat perancangan lebih unik dibandingkan desain yang telah ada.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A