

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan *board game* mengenai *financial planning* untuk remaja ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep perencanaan keuangan dan melatih strategi remaja dalam mengelola keuangan pribadi, terutama pelajar SMA yang nantinya akan hidup mandiri saat masuk ke jenjang perkuliahan. Perancangan ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan akan media edukatif yang kreatif dan menyenangkan mengingat kurangnya pemahaman remaja terhadap manajemen keuangan dan belum optimalnya kurikulum sekolah dalam mengajarkan literasi keuangan secara mendalam. Dengan mengadaptasi metode *budgeting* serta berbagai skenario keuangan yang relevan dengan kehidupan remaja, *board game* ini dirancang sebagai simulasi interaktif yang dapat membantu memahami strategi pengelolaan keuangan pribadi, pentingnya menabung, serta resiko dari pengambilan keputusan finansial yang impulsif.

Proses perancangan mengikuti metode perancangan *board game* oleh Joe Slack. Dimulai dengan proses pengumpulan data dengan cara melakukan survei kebiasaan remaja terhadap pengelolaan uang pribadi, melakukan studi eksisting dan studi referensi terhadap *board game* yang sudah ada. Ide dan konsep dikembangkan melalui proses *mind mapping* dan pembuatan *stylescape*. Gaya visual yang dipilih untuk perancangan ini adalah *flat illustration* untuk menghindari detail berlebihan, sehingga pemain lebih fokus pada informasi dan mekanisme permainan dan tidak terdistraksi dengan elemen visual yang terlalu kompleks. Warna yang digunakan cerah dan warna-warni yang bertujuan untuk memberi kesan yang menyenangkan, menciptakan suasana permainan yang ringan, serta tidak mengintimidasi target audiens mengingat persepsi umum bahwa topik keuangan itu rumit. Penggunaan warna yang bervariasi juga membantu membedakan setiap elemen dengan jelas.

Pembuatan prototipe mengacu pada konsep, mekanik, dan tema yang telah ditentukan. Prototipe kemudian diuji melalui *alpha test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain visual, konten, dan mekanisme permainan dinilai sangat baik oleh responden, akan tetapi bahan kartu yang digunakan terlalu tebal dan peraturan permainan masih belum dituliskan di buku panduan. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi sesuai dengan feedback dari *alpha test*. Setelah memperbaiki aspek tersebut, penulis menguji *board game* ke target perancangan primer yaitu remaja berusia 15-18 tahun. Hasil yang diperoleh dari *beta test* telah menunjukkan keberhasilan dari segi mekanisme, visual dan keterkaitan dengan topik, sehingga *board game* ini berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan kesadaran literasi keuangan sejak usia dini.

Pada akhirnya, penulis melakukan tahap finalisasi terhadap visual dari *board game* yang dirancang. Untuk mendukung perancangan, penulis juga membuat media sekunder berupa *merchandise*. *Board game* yang dinamai “Plan & Play” ini diharapkan dapat membangun kesadaran finansial sejak dini, mengajak remaja mengenal konsep dasar perencanaan keuangan, serta dapat melatih strategi remaja dalam membuat keputusan finansial demi mencapai tujuan keuangan mereka di masa depan.

## 5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan, penulis mendapatkan berbagai manfaat serta wawasan baru yang membantu terselesaikannya tugas akhir. Penulis merasa masih banyak ruang untuk perbaikan, sehingga penulis memberikan saran kepada penulis lain yang ingin merancang *board game* atau mengambil topik perancangan yang serupa. Berikut merupakan saran teoritis:

1. Penulis menyarankan untuk memperdalam topik yang diambil dengan melakukan riset sebanyak-banyaknya. Ini akan memudahkan proses perancangan nantinya.
2. Gunakan metode penelitian yang cocok untuk mengumpulkan data riset.
3. Jika melakukan wawancara, cari ahli yang sesuai dengan topik untuk mendukung data.

Selain itu, penulis memberikan saran yang bersifat praktis jika penulis lain ingin merancang media yang serupa:

1. Buatlah konsep yang matang serta gaya visual yang tepat agar dapat dijadikan acuan sejak awal perancangan.
2. Pada saat merancang permainan, buatlah mekanisme-nya terlebih dahulu sampai jelas baru masuk ke tahap visualiasi. Hal ini dapat menghemat sumber daya serta membantu perancangan jika waktu yang tersedia singkat.
3. Saat merancang *board game*, pertimbangkan juga bahan yang digunakan apakah cocok dengan komponen permainannya. Jangan memilih bahan yang sulit digunakan karena akan memperlambat proses bermain.
4. Saat membuat *packaging*, perhatikan ukuran kotak dan pertimbangkan bahan yang digunakan. Pastikan bahan yang dipilih kokoh dan mudah untuk dibuka dan ditutup.

