

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI  
PENGELOLAAN UANG DALAM MENGATASI HEDONISME  
BAGI *GEN Z***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Raina Areta Ananda  
00000067590**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2026**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI  
PENGELOLAAN UANG DALAM MENGATASI HEDONISME  
BAGI *GEN Z***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Raina Areta Ananda**

**00000067590**

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

**2026**

**i**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Raina Areta Ananda  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067590  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGELOLAAN UANG  
DALAM MENGATASI HEDONISME BAGI *GEN Z***

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, 16 Desember 2025



(Raina Areta Ananda)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Raina Areta Ananda  
NIM : 00000067590  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : Perancangan *Board game* Mengenai Pengelolaan  
Uang dalam Mengatasi Hedonisme bagi *Gen Z*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir\* (coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,

  
(Raina Areta Ananda)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGELOLAAN UANG DALAM MENGATASI HEDONISME BAGI *GEN Z*

Oleh

Nama Lengkap : Raina Areta Ananda  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067590  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/ 081472

Penguji

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

Pembimbing

Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/ 071277

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 : Raina Areta Ananda  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067590  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/ S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *BOARD GAME*  
MENGENAI PENGELOLAAN UANG  
DALAM MENGATASI HEDONISME  
BAGI GEN Z**

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, 16 Desember 2025



(Raina Areta Ananda)

\* 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan pembahasan dan melakukan penelitian proporsal. Proporsa ini ini dirancang dengan tujuan memberikan pemahaman kepada *Gen z* mengenai pengelolaan keuangan dan solusi inovatif melalui media *board game* edukatif.

Penulis berterima kasih sebesar-besarnya atas dukungan yang diberikan oleh pihak Universitas, dosen, maupun pihak pribadi yang telah membimbing sehingga proporsal ini dapat terlaksanakan dengan lancar.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. 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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat menjadi ilmu bagi pelajar dalam perancangan *board game* maupun topik yang serupa. Diharapkan proporsal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mengenai pengelolaan uang dalam mengatasi hedonisme bagi *Gen Z*

Tangerang, 16 Desember 2025



(Raina Areta Ananda)

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI  
PENGELOLAAN UANG DALAM MENGATASI HEDONISME  
BAGI *GEN Z***

(Raina Areta Ananda)

**ABSTRAK**

*Gen z* dimana yang merupakan kelahiran diantara tahun 1997 sampai 2012, mereka tumbuh di era digital dengan kemudahan akses informasi, namun menghadapi tantangan dalam pengelolaan keuangan. Permasalahan utama dari perilaku hedonisme ini berfokus pada gaya hidup yang bersenang-senang atau berfoya-foya tanpa mempertimbangkan konsekuensi di masa depan/ jangka panjang. Permasalahan ini lebih melonjak tinggi dengan adanya presensi dari media sosial yang mendorong tinggi tingkat konsumerisme. Penelitian ini mengusulkan desain *board game* sebagai solusi interaktif untuk meningkatkan pemahaman finansial keuangan mereka. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan kreatif dan menarik, salah satunya melalui media pembelajaran berbasis *board game*. Dengan menggunakan metode perancangan *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games fifth edition* oleh Tracy Fullerton. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Pada perancangan *board game* ini akan diuji melalui *user testing* kepada target audiens mahasiswa *gen Z*. Diharapkan hasil perancangan ini dapat lebih memahami pentingnya perencanaan mengelola keuangan yang menghindari perilaku hedonisme, dan membangun kebiasaan finansial yang lebih sehat bagi masa depan mereka.

**Kata kunci:** Hedonisme, Pengelolaan Uang, *Board game*, *Gen z*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# ***BOARD GAME DESIGN ABOUT MONEY MANAGEMENT TO OVERCOME HEDONISM AMONG GEN Z***

(Raina Areta Ananda)

## ***ABSTRACT (English)***

*Generation Z (Gen Z) which was born in 1997 and 2012, grew up in the digital era with easy access to information, but faces challenges in financial management. The main problem of this hedonistic behavior focuses on a lifestyle that is for fun or extravagant without considering the consequences in the future/long term. This problem is even higher with the presence of social media which encourages high levels of consumerism. This study proposes a board game design as an interactive solution to improve their financial understanding. To overcome this problem, a creative and interesting approach is needed, one of which is through board game-based learning media. With using the design method of Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, fifth edition by Tracy Fullerton. The data collection methods used consist of interviews, questionnaires, existing studies, and reference studies. In this board game design, it will be tested through user testing on the target audience of Gen Z students. It is hoped that the results of this design can better understand the importance of financial planning that avoids hedonistic behavior, and builds healthier financial habits for their future.*

***Keywords:*** Hedonism, Financial management, board game, Generation Z

## DAFTAR ISI

|                                                    |      |
|----------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                | i    |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....             | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN .....        | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                            | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....   | v    |
| KATA PENGANTAR.....                                | vi   |
| ABSTRAK .....                                      | vii  |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....                    | viii |
| DAFTAR ISI.....                                    | ix   |
| DAFTAR TABEL .....                                 | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                 | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                              | xiv  |
| 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 Elemen <i>Board game</i> .....               | 10   |
| 2.1.3 Mekanik <i>Board game</i> .....              | 13   |
| 2.1.4 Elemen Desain .....                          | 15   |
| 2.2 Gaya Hidup Hedonisme.....                      | 26   |
| 2.2.1 Fenomena Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa..... | 27   |
| 2.2.2 Faktor Gaya Hidup Hedonisme.....             | 28   |
| 2.2.3 Dampak dan Presepsi Hedonisme .....          | 30   |
| 2.3 <i>Gen z</i> dan Bermain .....                 | 31   |
| 2.4 Penelitian yang Relevan.....                   | 31   |
| BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....               | 34   |

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| 3.1 Subjek Perancangan .....                         | 34         |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....            | 35         |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....            | 37         |
| 3.3.1 Wawancara .....                                | 37         |
| 3.3.2 Kuesioner .....                                | 38         |
| 3.3.3 Studi Eksisting.....                           | 42         |
| 3.3.4 Studi Referensi .....                          | 42         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b> | <b>43</b>  |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                          | 43         |
| 4.1.1 Conceptualization.....                         | 43         |
| 4.1.2 <i>Prototyping</i> .....                       | 66         |
| 4.1.3 <i>Playtesting</i> .....                       | 74         |
| 4.1.4 Evaluation .....                               | 88         |
| 4.2 Pembahasan Perancangan .....                     | 89         |
| 4.2.1 Analisis <i>Beta test</i> .....                | 90         |
| 4.2.2 Analisis Desain <i>Layout</i> Kartu Main ..... | 93         |
| 4.2.3 Analisis Kartu Identitas.....                  | 95         |
| 4.2.4 Analisis Uang Pemain .....                     | 96         |
| 4.2.5 Analisis Koin.....                             | 98         |
| 4.2.6 Analisis <i>Board</i> .....                    | 98         |
| 4.2.7 Analisis Buku Panduan .....                    | 100        |
| 4.2.8 Analisis <i>Cover Packaging</i> .....          | 100        |
| 4.2.9 Analisis Media Sekunder.....                   | 101        |
| 4.2.10 Anggaran .....                                | 104        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                            | <b>107</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                   | 107        |
| 5.2 Saran .....                                      | 108        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                          | <b>xv</b>  |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 | <b>xx</b>  |

## DAFTAR TABEL

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....               | 30  |
| Tabel 4.1 Usia Responden.....                        | 44  |
| Tabel 4.2 Status Responden .....                     | 44  |
| Tabel 4.3 Uang Saku Responden .....                  | 45  |
| Tabel 4.4 Pengeluaran Uang yang Sering .....         | 45  |
| Tabel 4.5 Alasan Mengeluarkan Uang.....              | 46  |
| Tabel 4.6 Pengaruh Media Sosial.....                 | 46  |
| Tabel 4.7 Uang yang dikeluarkan .....                | 47  |
| Tabel 4.8 Kesulitan Menabung .....                   | 47  |
| Tabel 4.9 Pernyataan <i>Gen Z</i> Boros .....        | 52  |
| Tabel 4.10 SWOT The Ethpreneur Game.....             | 54  |
| Tabel 4.11 SWOT Cashflow.....                        | 50  |
| Tabel 4.12 <i>Alpha test</i> Mekanisme.....          | 75  |
| Tabel 4.13 <i>Alpha test</i> Visual dan Desain ..... | 76  |
| Tabel 4.14 Anggaran Media Utama .....                | 105 |
| Tabel 4.15 Anggaran Media Sekunder.....              | 106 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 <i>Board game</i> .....                               | 5  |
| Gambar 2.2 <i>Strategy Board game</i> .....                      | 6  |
| Gambar 2.3 <i>German-Style Board game</i> .....                  | 7  |
| Gambar 2.4 <i>Race Game</i> .....                                | 7  |
| Gambar 2.5 <i>Roll and Move Game</i> .....                       | 8  |
| Gambar 2.6 <i>Trivia Game</i> .....                              | 9  |
| Gambar 2.7 <i>Word Game</i> .....                                | 9  |
| Gambar 2.8 <i>Players</i> .....                                  | 10 |
| Gambar 2.9 <i>Rules</i> .....                                    | 11 |
| Gambar 2.10 <i>Resources “Herbaceous”</i> .....                  | 12 |
| Gambar 2.11 <i>Space “wingspan”</i> .....                        | 13 |
| Gambar 2.12 <i>Warna “hues and cues”</i> .....                   | 15 |
| Gambar 2.13 <i>Tipografi berbagai board game</i> .....           | 17 |
| Gambar 2.14 <i>Tipografi Serif</i> .....                         | 18 |
| Gambar 2.15 <i>Tipografi Sans Serif</i> .....                    | 18 |
| Gambar 2.16 <i>Tipografi Script</i> .....                        | 19 |
| Gambar 2.17 <i>Tipografi decorative</i> .....                    | 19 |
| Gambar 2.18 <i>Tipografi Monospace</i> .....                     | 20 |
| Gambar 2.19 <i>grid &amp; layout dalam board game</i> .....      | 20 |
| Gambar 2.20 <i>ilustrasi naturalis “forest shuffle”</i> .....    | 23 |
| Gambar 2.21 <i>ilustrasi kartun “Cash ‘N Guns”</i> .....         | 23 |
| Gambar 2.22 <i>ilustrasi karikatur “fie fiesen 7”</i> .....      | 24 |
| Gambar 2.23 <i>ilustrasi dekoratif “exploding kittens”</i> ..... | 24 |
| Gambar 2.24 <i>Hedonisme Mahasiswa</i> .....                     | 27 |
| Gambar 4.1 <i>Wawancara dengan Andrian</i> .....                 | 49 |
| Gambar 4.2 <i>Board game “The Ethrepreneur Game”</i> .....       | 51 |
| Gambar 4.3 <i>Komponen “The Ethrepreneur Game”</i> .....         | 51 |
| Gambar 4.4 <i>Board game “Cashflow”</i> .....                    | 53 |
| Gambar 4.5 <i>Board game komponen “Cashflow”</i> .....           | 54 |
| Gambar 4.6 <i>Board game “Chinatown”</i> .....                   | 56 |
| Gambar 4.7 <i>Board game “Sushi Go Party”</i> .....              | 57 |
| Gambar 4.8 <i>Board game “savernake forest”</i> .....            | 58 |
| Gambar 4.9 <i>User persona 1</i> .....                           | 59 |
| Gambar 4.10 <i>User persona 2</i> .....                          | 59 |
| Gambar 4.11 <i>Mind Map</i> .....                                | 60 |
| Gambar 4.12 <i>Moodbaord</i> .....                               | 63 |
| Gambar 4.13 <i>Stylescape</i> .....                              | 63 |
| Gambar 4.14 <i>Sketsa Key visual</i> .....                       | 64 |

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.15 <i>Key visual</i> .....                              | 65  |
| Gambar 4.16 Sketsa Karakter .....                                | 68  |
| Gambar 4.17 Hasil Karakter .....                                 | 68  |
| Gambar 4.18 Sketsa Awal <i>Board game</i> .....                  | 69  |
| Gambar 4.19 Sketsa Kartu Main.....                               | 70  |
| Gambar 4.20 <i>Color palette</i> .....                           | 70  |
| Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Kartu <i>Lifestyle</i> .....        | 71  |
| Gambar 4.22 <i>Prototype</i> Kartu <i>Investment</i> .....       | 71  |
| Gambar 4.23 Desain <i>Prototype</i> Kartu Identitas .....        | 72  |
| Gambar 4.24 Desain <i>Prototype</i> Uang .....                   | 73  |
| Gambar 4.25 Desain <i>Prototype Board</i> .....                  | 74  |
| Gambar 4.26 <i>Alpha test</i> .....                              | 75  |
| Gambar 4.27 Revisi Desain Kartu <i>Lifestyle</i> .....           | 79  |
| Gambar 4.28 Revisi Desain Belakang Kartu <i>Lifestyle</i> .....  | 80  |
| Gambar 4.29 Revisi Desain Kartu <i>investment</i> .....          | 80  |
| Gambar 4.30 Revisi Desain Belakang Kartu <i>investment</i> ..... | 81  |
| Gambar 4.31 Revisi Desain Kartu Identitas.....                   | 82  |
| Gambar 4.32 Desain Belakang Kartu Identitas.....                 | 82  |
| Gambar 4.33 Revisi Desain Uang.....                              | 83  |
| Gambar 4.34 Revisi Desain <i>Board</i> .....                     | 84  |
| Gambar 4.35 Desain Koin Win-Lose.....                            | 84  |
| Gambar 4.36 Desain Buku Panduan .....                            | 86  |
| Gambar 4.37 Desain <i>Cover</i> Buku Panduan.....                | 86  |
| Gambar 4.38 Desain <i>Cover Board game</i> .....                 | 87  |
| Gambar 4.39 Desain <i>Packaging Board game</i> .....             | 88  |
| Gambar 4.40 <i>Beta test</i> .....                               | 91  |
| Gambar 4.41 Kartu Main .....                                     | 94  |
| Gambar 4.42 Belakang Kartu Main .....                            | 95  |
| Gambar 4.43 Kartu Identitas.....                                 | 96  |
| Gambar 4.44 Uang Pemain .....                                    | 97  |
| Gambar 4.45 Koin Win-Lose.....                                   | 98  |
| Gambar 4.46 <i>Board</i> .....                                   | 99  |
| Gambar 4.47 <i>Rule book</i> .....                               | 100 |
| Gambar 4.48 <i>Packaging board game</i> .....                    | 101 |
| Gambar 4.49 <i>Sticker Sheet</i> .....                           | 103 |
| Gambar 4.50 <i>Acrylic Chain</i> .....                           | 104 |
| Gambar 4.51 <i>Mini Pouch</i> .....                              | 105 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                |       |
|------------------------------------------------|-------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....        | xx    |
| Lampiran Form Bimbingan.....                   | xxi   |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> ..... | xxii  |
| Lampiran Kuesioner.....                        | xxiii |
| Lampiran Transkrip Wawancara.....              | xxxix |
| Lampiran Transkrip FGD.....                    | xlvi  |
| Lampiran Dokumentasi.....                      | xlix  |

