

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut subjek yang digunakan dalam perancangan *board game* mengenai pengelolaan uang dalam mengatasi hedonisme pada *gen Z*:

1. Demografis

- b. Usia : 18-24 tahun, dewasa awal.

Menurut data penelitian (Adinda, 2022) *gen Z* dipengaruhi teknologi digital yang mempengaruhi gaya hidup yang konsumtif. Adanya pembayaran digital ini juga memudahkan *gen Z* dalam melakukan transaksi pembayaran (Nurhaeni & Soleha, 2023). Sistem pembayaran yang praktis dan instan menjadikan proses transaksi jauh lebih mudah, sehingga *Gen Z* dapat melakukan pembelian tanpa banyak pertimbangan. Kombinasi antara pengaruh teknologi digital dan kemudahan transaksi inilah yang akhirnya membentuk pola konsumsi *Gen Z* yang cenderung lebih impulsif dan kurang terkontrol.

- c. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

- d. Pendidikan : Mahasiswa

- e. SES : SES B

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2021), SES B meliputi sejumlah pengeluaran per bulan sebesar Rp3.000.000,00-Rp5.000.000,00. dengan jumlah keluarga SES B sebesar 19.095.773,-. Berdasarkan dari studi (Choudhury et al, 2023) anak yang dibesarkan dari keluarga SES rendah lebih cenderung mempengaruhi perkembangan otak mereka, dalam segi emosional dan kognitif. Dengan ini SES B menjadi

sasaran dalam edukasi pengelolaan uang sebab mereka lebih menerima edukasi yang diberikan.

2. Geografis

Area JABODETABEK yang merupakan daerah perkotaan terbesar di Indonesia yang terdiri dari tiga provinsi besar yaitu DKI Jakarta, Jawa Barat dan Banten. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) di DKI Jakarta terdapat 19.221 mahasiswa pada tahun 2021. Pada provinsi Jawa Barat terdapat sebesar 860.014 mahasiswa pada tahun 2024. Kepadatan penduduk yang tinggi ini juga mempengaruhi gaya hidup mereka dengan adanya banyak hiburan. Dengan Jakarta sebagai tempat yang berisi pusat perbelanjaan terbesar di Indonesia sebanyak 96 mal, dari data Asosiasi Pengelola Pusat Belanja Indonesia (APPBI)

3. Psikografis

- a. Dewasa awal yang aktif menggunakan media sosial. sering hiburan Bersama teman dan melakukan belanja di toko maupun online.
- b. Dewasa awal yang mau berubah dan tertarik pada pengalaman bermain yang edukatif dan menghibur.
- c. Dewasa awal yang menyukai tantangan, strategi dan kompetisi sehat dalam bermain.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan media informasi berupa *board game* menggunakan teori Tracy Fullerton (2024) dalam buku *game design workshop 5th edition*. Dengan tahapan yang terdiri dari *ideation*, *prototyping*, *playtesting* dan *evaluation*. Tahap *conceptualization* yang berisi mengenai hasil riset dan konsep awal permainan. Yang kemudian diperluas konsep tersebut pada *protoyping*, setelah itu dilakukan *playtesting* untuk mengetahui lebih dalam mengenai permainan dan visual. Lalu hasil dari perancangan akan dievaluasi

3.2.1 *Conceptualization*

Tahap *conceptualization* merupakan pembuatan proses awal dalam pengembangan *game* yang diawali dengan pengumpulan berbagai ide-ide yang di dapatkan dari mana saja dan kapan saja, serta dapat ditemukan dari berbagai sumber lain. Pada tahap ini dilakukan dengan hasil pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui lebih dalam target audiens, seperti pemahaman atas kebiasaan dan tantangan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan. Pengumpulan data ini dalam bentuk wawancara, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi, yang kemudian akan dilakukan analisis SWOT pada studi eksisting. Lalu melakukan perancangan konsep dimana melakukan brainstorming yang dibentuk dalam rangka memperoleh Gambaran awal mengenai tema dan tujuan permainan yang diinginkan. Analisa data yang dihasilkan menjadi dasar penting dimasukkan untuk diolah ke dalam perancangan.

3.2.2 *Prototyping*

Proses pengembangan bentuk awal visualisasi *game* dalam bentuk yang *simple/* sederhana untuk mengetahui ke efektifan permainan dalam segi teknisnya, seperti alur permainan, interaksi antar pemain, dan kejelasan secara mekanisme. Hal ini bertujuan untuk menemukan kekurangan pada *game* yang dapat diperbaiki sejak tahap awal. Pada tahap ini penting untuk perkembangan *board game*. Dalam tahapan ini menggunakan MDA dari Marc Leblanc yang berisi dari *mechanics, dynamics dan aesthetics*.

3.2.3 *Playtesting*

Pada tahap ini *board game* akan dilakukan uji coba awal langsung kepada target audiens yang dituju. Dalam rangka mengetahui apakah permainan sudah baik dalam segi aturan, fungsionalitas, kelengkapan dan keseimbangan permainan yang dilakukan pada *alpha test*. Dari ini memberikan masukan lebih dalam mengenai pengalaman pemain dimana tahap ini

dijadikan untuk revisi, dan penyempurnaan dalam segi permainan maupun visual pada perancangan *board game*.

3.2.4 Evaluation

Dalam tahap evaluasi dari hasil *playtesting* dimana penulis melakukan evaluasi dari hasil perbaikan yang telah didapatkan pada *alpha test*. Serta evaluasi secara keseluruhan hasil perancangan yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas *board game*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan pengumpulan data, menurut Creswell & Creswell (2023) dapat dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif seperti kuesioner, observasi, wawancara dan FGD. Penulis menggunakan *mix methods* yang mencakup kedua metode kualitatif dan kuantitatif yaitu, kuesioner, wawancara, studi referensi dan studi eksisting. Tujuan dari pengumpulan data ini untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam mengenai hedonisme dan cara mengelola uang berdasarkan dari target audiens dan ahli. Serta dengan adanya studi referensi dan studi eksisting berfungsi untuk menganalisa dari media dan topik yang sudah ada sebelumnya.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dalam rangka mengumpulkan data yang mendalam menurut dari topik yang dibahas. Penelitian akan dilakukan kepada orang yang ahli dalam bidang keuangan dengan pertanyaan yang lebih berfokus kepada pengelolaan uang dalam *gen Z*. Dari hasil wawancara dengan *financial advisor* kemudian akan diimplementasikan insight kedalam konten *board game*.

1. Wawancara Finansial Keuangan

Wawancara dilakukan kepada ahli keuangan, yaitu Andrian Yunandar Ananda yang memiliki profesi sebagai *financial advisor* untuk mendapatkan masukan yang mendalam mengenai cara mengelola uang

agar dapat menghindari hedonisme. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang digunakan.

1. Menurut bapak, Apakah di era digital sekarang dengan kemudahan dalam mengakses mempengaruhi gaya hidup hedonisme?
2. Apa kesalahan paling umum yang dilakukan saat mengatur uang sakunya atau gajinya?
3. Menurut bapak, bagaimana pola pengelolaan keuangan *Gen Z* dibandingkan generasi sebelumnya?
4. Apa faktor utama yang membuat *Gen Z* rentan terhadap gaya hidup hedonis atau konsumtif?
5. Seberapa besar pengaruh media sosial dan influencer terhadap perilaku finansial *Gen Z*?
6. Menurut pengalaman bapak, masalah finansial apa yang paling sering dialami anak muda akibat gaya hidup hedonis?
7. Bagaimana cara menyeimbangkan antara menikmati gaya hidup dengan menjaga stabilitas keuangan?
8. Menurut bapak, sebagai orang finansial bagaimana *gen Z* dapat mengelola uang mereka?
9. Menurut Anda, bagaimana peran keluarga dan lingkungan dalam membentuk kebiasaan finansial yang sehat pada *Gen Z*?
10. Dari permasalahan ini menurut anda apakah menggunakan media interaktif dalam edukasi dapat mempengaruhi?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner akan dilakukan dan diserahkan melalui google form, penyebaran kuesioner disebarkan kepada target audiens mahasiswa *gen Z* dengan umur 18-24 tahun, dengan menggunakan metode *random sampling*. Kuesioner dapat digunakan sebagai alat untuk membantu penulis dalam mengetahui gaya hidup mereka. Jumlah responden dalam penelitian kualitatif memiliki target dengan minimal 100 responden. Pertanyaan ini didasarkan dari

gaya hidup pengeluaran mereka, serta pertanyaan sekilas mengenai media perancangan *board game* sebagai edukasi yang masih relevan. Berikut daftar pertanyaan kuesioner:

1. Berapa usia Anda?
 - a. <18 Tahun
 - b. 18 - 20 Tahun
 - c. 21 - 24 Tahun
 - d. > 24 Tahun
2. Domisili?
 - a. Jakarta
 - b. Bogor
 - c. Depok
 - d. Tangerang
 - e. Bekasi
3. Apa status Anda saat ini?
 - a. Pelajar/Mahasiswa
 - b. Bekerja
 - c. Freelance/ Part time
 - d. Belum bekerja
4. Uang saku atau Pendapatan
 - a. Rp1.000.000,- – Rp3.000.000,-
 - b. Rp4.000.000,- – Rp6.000.000,-
 - c. > Rp6.000.000,-
5. Dalam keseharian anda hobi apa yang kalian lakukan?
 - a. Musik
 - b. Fashion
 - c. Game
 - d. Makanan
 - e. Make Up
 - f. Jalan-jalan
 - g. Kuliner

6. Apakah anda pernah mengeluarkan uang untuk hobi anda?
- Ya
 - Tidak
7. Seberapa sering Anda menghabiskan uang untuk hobi anda?
(1,2,3,4,) jarang-sering
8. Apa alasan utama yang membuat Anda mengeluarkan uang untuk hobi?
- Kebutuhan
 - Hiburan/ Kesenangan pribadi
 - Diskon/ promo
 - Media sosial
9. Apakah setelah mengeluarkan uang untuk hobi anda merasa lebih puas/senang?
- Ya
 - Tidak
 - Mungkin
10. Seberapa sering Anda melakukan *impulse buying* (belanja tanpa perencanaan?)
(1,2,3,4,) jarang-sering
11. Seberapa banyak kira-kira uang yang anda habiskan dalam sebulan untuk hobi anda?
- < Rp500.000,-
 - Rp500.000,- - Rp1.000.000,-
 - Rp2.000.000,- - Rp3.000.000,-
 - > Rp3.000.000,-
12. Apakah yang anda ketahui mengenai hedonisme?
- Hedonisme adalah perilaku konsumtif seperti membeli barang mahal
 - Hedonisme adalah gaya hidup yang mengejar kesenangan dan kenikmatan pribadi.

- c. Hedonisme berarti lebih fokus pada kesenangan saat ini dibanding memikirkan masa depan.
 - d. Saya belum mengetahui atau kurang paham tentang hedonisme.
13. Menurut Anda, apakah gaya hidup hedonis berdampak positif pada kebahagiaan Anda?
- a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah anda tahu bahwa gaya hidup hedonis berdampak negatif pada kondisi finansial jangka panjang?
- a. Ya
 - b. Tidak
15. Seberapa sering anda mengalami kesulitan menabung karena pengeluaran untuk hiburan?
(1,2,3,4,) jarang-sering
16. Apakah anda pernah mendengar pernyataan kalau "*Gen Z* lebih boros dibanding generasi sebelumnya"?
- (1,2,3,4,) jarang-sering
17. Apakah anda tertarik mempelajari cara mengatur dan mengelola keuangan dengan lebih baik?
- a. Ya
 - b. Tidak
 - c. Mungkin
18. Pernahkah anda memainkan *board game* sebelumnya?
- a. Ya
 - b. Tidak
19. Seberapa penting bagi anda mengenai visual dan desain pada *board game*?
(1,2,3,4,) tidak penting-penting
20. Seberapa tertarik anda untuk mencoba *board game* yang mempelajari pengelolaan keuangan?

(1,2,3,4,) tidak tertarik-tertarik

21. Menurut anda, apakah ada masukan lain yang dapat membuat *board game* lebih menarik?

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting bertujuan untuk melakukan analisa pada karya yang sudah ada sebelumnya mengenai topik mengelola uang. Berfungsi untuk membantu penulis dalam merancang. Media *board game* yang dapat dianalisa dalam penelitian ini ialah *The Entrepreneur Game* belajar tentang membangun tabungan mereka dengan membuat bisnis dan mengelola keuangan. *Board game* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan bisnis pada anak. Lalu terdapat *cashflow* yang berbentuk media *board game*, mempelajari tentang keuangan dengan simulasi kehidupan di dunia nyata dengan memikirkan strategi.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan pada preancangan *board game* untuk melihat referensi-referensi dari *board game* yang telah dibuat sebelumnya sebagai inspirasi. Terdapat beberapa *board game* yang dapat dijadikan sebagai referensi yaitu, *Chinatown*, *Sushi Go Party*, dan *Savernake Forest*. Ketiga *board game* tersebut penulis dapat menjadikannya kedalam mekanik permainannya sebagai inspirasi. Studi referensi ini bertujuan sebagai alat untuk membantu penulis dalam melihat elemen elemen dan mekanik yang ada dalam *board game*.