

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan proses perancangan, analisis data, pengembangan konsep, hingga tahap uji coba (*playtesting*), dapat disimpulkan bahwa *board game Budget Battle* berhasil dirancang sebagai media edukatif yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran mengenai pengelolaan keuangan serta kesadaran terhadap perilaku hedonisme pada *gen z*. Permainan ini dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar game design, seperti keterlibatan pemain, keseimbangan mekanik, serta kejelasan aturan, sehingga menghasilkan pengalaman bermain yang interaktif, kompetitif, dan mudah dipahami oleh pemain.

Penerapan prinsip-prinsip dasar game design, seperti keterlibatan pemain, keseimbangan mekanik, kejelasan aturan, dan interaksi sosial, menjadi landasan dalam membangun alur permainan yang interaktif dan kompetitif. Mekanik permainan dirancang agar pemain terlibat secara aktif dalam pengambilan keputusan, khususnya dalam mengatur pengeluaran dan menentukan prioritas. Hal ini menjadikan pengalaman bermain tidak hanya berorientasi pada kemenangan, tetapi juga pada proses berpikir dan pertimbangan strategi yang dilakukan oleh pemain.

Selain itu, penerapan tema hedonisme dan gaya hidup konsumtif disampaikan melalui kategori kartu belanja, mekanisme pengeluaran uang, serta sistem poin yang merepresentasikan keputusan finansial sehari-hari. Hasil *playtesting* menunjukkan bahwa pemain dapat memahami pesan yang disampaikan, yaitu pentingnya mengatur prioritas pengeluaran dan menahan dorongan konsumtif agar tidak mengalami kerugian. Berdasarkan hasil *playtesting*, pemain dapat memahami pesan utama yang ingin disampaikan melalui permainan, yaitu pentingnya menyeimbangkan kesenangan dan kontrol finansial agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif yang berlebihan. Dengan demikian, *Budget Battle* tidak

hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media edukatif alternatif yang mendorong kesadaran dan refleksi pemain terhadap pola belanja serta pengelolaan keuangan dalam konteks kehidupan *Gen z*.

## 5.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan dalam perancangan *board game*. Dari Pertama, diperlukan pertimbangan dalam penggunaan bahasa dimana disesuaikan untuk target audiens. Kedua, diperhatikan pada bagian SES target audiens, topik perancangan yang berhubungan dengan media yang dipilih sesuai dan tidak berkontradiksi dengan satu sama lain. Sebab hal ini dapat mempengaruhi kelancaran keberlanjutan bagi perancangan ini.

Dari hasil proses perancangan *board game* mengenai pengelolaan uang dalam mengatasi hedonisme bagi *gen z* yang telah memberikan wawasan baru selesainya tugas akhir. Penulis masih memiliki banyak hal yang dapat diperbaiki, maka penulis memberikan beberapa saran dan masukan bagi perancang atau peneliti lain yang tertarik untuk mengangkat topik perancangan *board game* edukatif dengan tema serupa.

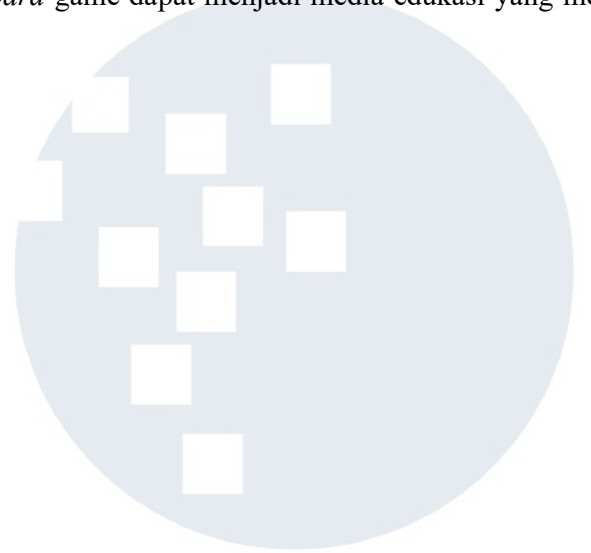
### 1. Teoritis

Bagi perancang atau peneliti yang ingin mengangkat tema serupa, disarankan untuk memahami terlebih dahulu karakteristik perilaku konsumtif dan gaya hidup hedonisme pada *Gen z*. Pemahaman terhadap teori perilaku konsumen, literasi keuangan, serta game edukatif akan sangat membantu dalam menentukan konsep permainan dan pesan yang ingin disampaikan. Dengan dasar teori yang kuat, perancang dapat memastikan bahwa *board game* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang jelas dan relevan.

### 2. Praktis

Penggunaan media *board game* dapat menarik perhatian target audiens dengan baik, terutama bila ingin memperkenalkan topik yang mungkin dianggap membosankan oleh orang-orang. Dalam merancang *board game* penting untuk melakukan uji coba permainan secara berkala sejak tahap awal

perancangan. Masukan dari pemain sangat membantu dalam menyempurnakan aturan, alur permainan, dan keseimbangan mekanik. Selain itu, perancang perlu memperhatikan kesederhanaan aturan agar permainan mudah dipahami oleh pemain baru. Penyesuaian tema, visual, dan mekanisme permainan juga perlu dilakukan agar tetap sesuai dengan kebiasaan dan minat target pemain, sehingga *board* game dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan dan efektif.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA