



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN BOARD GAME BERTEMA FINANSIAL UNTUK
CUSTOMER DICE BOARD GAME CAFE**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
MUHAMMAD RIZKY HIDAYATULLAH
2106421042

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Bertema Finansial Untuk Customer Dice Board Game Cafe

Penulis : Muhammad Rizky Hidayatullah

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 1 Juli 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Wanda Kusuma Putri, Ssn.
NIP. 5200000000000000324

Saeful Imam, M.T
NIP. 198607202010121004

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BOARD GAME BERTEMA FINANSIAL UNTUK
CUSTOMER DICE BOARD GAME CAFE

Oleh:

MUHAMMAD RIZKY HIDAYATULLAH
2106421042

Disahkan:
Depok, 14 Juli 2025

Penguji I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP.199005112019032019

Penguji II

Drs. Djony Herfan M.I.Kom
NIP. 22992014110319631213

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BOARD GAME BERTEMA FINANSIAL UNTUK
CUSTOMER DICE BOARD GAME CAFE**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, Juli 2025

Yang i



Muhammad Rizky

Hidayatullah

2106421042



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji syukur kehadiran tuhan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Board Game Edukatif bertema Finansial untuk DICE Board Game Cafe” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Dr.Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T ., M.Eng. S.Ds.,M.Ds, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun,S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Wanda Kusuma Putri, SSn selaku Dosen Pembimbing I
5. Saeful Imam, M.T. selaku Dosen Pembimbing II
6. Drs. Djony Herfan M.I.Kom, Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds selaku Dosen Penguji dan seluruh Dosen mata kuliah Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan pengetahuan beserta arahan pada perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Margaretha Dian Pratiwi, Salma Livy, Demas Alfarizi dan para teman mahasiswa desain grafis yang selalu menemani proses perancangan.
8. Alex J. Rumondor selaku pemilik DICE Board Game Cafe yang telah membantu dan bersedia untuk menjadi klien dalam *project* perancangan *Board Game* untuk Tugas Akhir.
9. Tinto Nugroho dan seluruh anggota keluarga yang telah memberi dukungan moral serta materi terhadap perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tugas Akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih jauh dalam kesempurnaan baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Depok, Juli 2025

Muhammad Rizky Hidayatullah





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Board game dapat berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus edukasi yang menyenangkan, kapan dan di mana saja. *Board game* melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan diatur berdasarkan aturan tertentu pada sebuah permukaan papan, serta memiliki manfaat edukatif seperti melatih pemain untuk berpikir, memecahkan masalah, dan belajar secara langsung dari permainan. Selain itu, *board game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, termasuk untuk meningkatkan literasi finansial. Literasi finansial merupakan kemampuan mengelola sumber daya keuangan secara optimal untuk mencapai kesejahteraan finansial. Namun, literasi finansial masyarakat Indonesia masih rendah, yang berdampak pada perilaku keuangan yang tidak bertanggung jawab dan meningkatnya utang. Untuk mengatasi hal ini, *board game* dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran, terutama bagi remaja dan dewasa. Melalui desain permainan yang menarik dan kontekstual, DICE bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih keterampilan pengambilan keputusan dan kebiasaan finansial yang sehat, sehingga mendukung pembangunan kemandirian ekonomi generasi muda Indonesia. DICE sebagai klien berperan sebagai pionir dalam menjawab tantangan ini dengan mengembangkan *board game* tematik finansial yang dirancang untuk mensimulasikan skenario nyata, seperti perencanaan anggaran, mitigasi risiko, dan strategi investasi jangka panjang.

Keywords : *Boardgame, finansial dan literasi*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Board games can function as both an entertaining and educational tool, anytime and anywhere. Board games involve placing and arranging a number of objects according to specific rules on a board surface, offering educational benefits such as training players to think, solve problems, and learn directly from the game. Additionally, board games can be used as an effective learning medium, including for improving financial literacy. Financial literacy refers to the ability to manage financial resources optimally to achieve financial well-being. However, financial literacy in Indonesia remains low, leading to irresponsible financial behavior and increasing debt. To address this issue, board games can serve as an innovative solution in education, particularly for teenagers and adults. Through engaging and contextual game design, DICE aims to create a learning medium that not only enhances conceptual understanding but also trains decision-making skills and healthy financial habits, thereby supporting the development of economic independence among Indonesia's younger generation. As a client, DICE plays a pioneering role in addressing this challenge by developing thematic financial board games designed to simulate real-life scenarios, such as budget planning, risk mitigation, and long-term investment strategies.

Keywords : Boardgame, financial, literacy.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERTANYAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Board Game.....	7
2.1.1 Jenis Board Game.....	7
2.1.2 Komponen Board Game.....	14
2.1.3 Manfaat Board Game.....	19
2.2 Teori Desain Grafis.....	20
2.3 Tipografi pada Board Game.....	21
2.4 Warna pada Board Game.....	23
2.4.1 Psikologis Warna pada Board Game.....	25
2.5 Ilustrasi pada Board Game.....	26
2.6 Layout pada Board Game.....	29
2.7 Metodologi Desain.....	32
BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.2 Data dan analisis.....	36
3.2.1 Profil Klien.....	36



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2.2 Product Knowledge.....	38
3.2.3 Board Game Sejenis.....	39
3.2.4 Consumer Insight.....	43
3.2.5 Hasil Data dan Analisis.....	45
3.2.6 Analisis STP.....	48
3.3 Arahan Kreatif.....	51
BAB IV HASIL PERANCANGAN.....	53
4.1 Konsep Board Game.....	53
4.1.1 Konsep Nama Board Game.....	54
4.1.2 Detail Board Game.....	54
4.2 Konsep Visual.....	57
4.2.1 Mind Map.....	57
4.2.2 Moodboard.....	59
4.3 Proses Desain.....	63
4.3.1 Sketsa Manual.....	63
4.3.2 Sketsa Digital Komprehensif.....	67
4.3.3 Sketsa Digital Terpilih.....	69
4.3.4 Prototype dan Testing.....	74
4.4 Desain Alternatif.....	77
4.4 Final Artwork.....	78
4.4.1 Penerapan Prinsip Desain Grafis.....	82
4.4 Media Pendukung.....	84
4.5 Pertimbangan Produksi.....	84
BAB V KESIMPULAN.....	88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR REFERENSI.....	90
LAMPIRAN.....	96



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Board Game Azul.....	8
Gambar 2.2 Meeple Circus Board Game.....	8
Gambar 2.3 Waroong Wars Board Game.....	9
Gambar 2.4 Gloomhaven Board Game.....	10
Gambar 2.5 Splendor Board Game.....	11
Gambar 2.6 Card Against Humanity Board Game.....	11
Gambar 2.7 Quacks of Quedlinburg Board Game.....	12
Gambar 2.8 Werewolf Board Game.....	13
Gambar 2.9 Blood Rage Board Game.....	13
Gambar 2.10 The Gallerist Board Game.....	14
Gambar 2.11 Sushi Go Board Game.....	15
Gambar 2.12 Catan Board Game.....	15
Gambar 2.13 Carcassonne Board Game.....	16
Gambar 2.14 Figure Blood Rage.....	17
Gambar 2.15 Dadu BANG! The Dice Game.....	18
Gambar 2.16 Token Lord of Waterdeep.....	18
Gambar 2.17 Rule Book Gloomhaven.....	19
Gambar 2.18 Sans Serif pada Board Game Monopoli.....	21
Gambar 2.19 Serif in Mouse Trap Board Game.....	22
Gambar 2.20 Brush Script.....	22
Gambar 2.21 Hue Color Wheel palet.....	23
Gambar 2.22 Value.....	24
Gambar 2.23 Saturation.....	24
Gambar 2.24 Codex Naturalis.....	26
Gambar 2.29 Catan.....	27
Gambar 2.30 Candy Land.....	27
Gambar 2.31 Card Against Humanity.....	28
Gambar 2.32 Dungeon and Dragons.....	29
Gambar 2.33 Settlers of Catan.....	30
Gambar 2.34 Zombicide.....	31
Gambar 2.35 Visual Hierarchy.....	32
Gambar 3.1 DICE Board Game Cafe.....	37
Gambar 3.2 Board Game Monopoly.....	40
Gambar 3.3 Chinatown Board Game.....	42
Gambar 3.4 Quantitative Easing Board Game.....	43



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.2 Moodboard Utama.....	60
Gambar 4.3 Moodboard Karakter.....	61
Gambar 4.4 Moodboard Map Board Game.....	61
Gambar 4.5 Moodboard Kartu Aset Board Game.....	62
Gambar 4.6 Moodboard Kartu Market Update.....	63
Gambar 4.7 Moodboard Kemasan.....	63
Gambar 4.8 Sketsa manual 1.....	64
Gambar 4.9 Sketsa manual 2.....	65
Gambar 4.10 Gambar sketsa 3.....	65
Gambar 4.11 Gambar sketsa 4.....	65
Gambar 4.12 Sketsa Sketsa 5.....	66
Gambar 4.13 Sketsa Reksa.....	66
Gambar 4.14 Sketsa Dana.....	67
Gambar 4.15 Sketsa Boss Baby.....	67
Gambar 4.16 Sketsa Maskot DICE.....	68
Gambar 4.17 Sketsa Komprehensif.....	68
Gambar 4.18 Sketsa Komprehensif 2.....	69
Gambar 4.19 Sketsa Komprehensif 3.....	69
Gambar 4.20 Desain papan board game IN-Fest.....	70
Gambar 4.21 Desain sketsa digital karakter “Reksa”.....	71
Gambar 4.22 Desain sketsa digital karakter “Dana”.....	71
Gambar 4.23 Desain sketsa digital karakter “Boss Baby”.....	72
Gambar 4.24 Desain sketsa digital karakter “DICE”.....	72
Gambar 4.25 Desain kartu aset board game IN-Fest.....	73
Gambar 4.26 Desain kartu market update board game IN-Fest.....	74
Gambar 4.27 Desain kemasan board game IN-Fest.....	74
Gambar 4.28 Mockup digital board game IN-Fest.....	75
Gambar 4.29 Desain kartu aset board game IN-Fest.....	75
Gambar 4.30 Desain kartu Market Update.....	76
Gambar 4.31 Mockup akrilik desain karakter.....	76
Gambar 4.32 Mockup uang permainan.....	76
Gambar 4.33 Testing board game.....	77
Gambar 4.34 Desain alternatif 1.....	78
Gambar 4.35 Desain alternatif 2.....	78
Gambar 4.36 Desain alternatif 3.....	79
Gambar 4.37 Desain final karakter boardgame.....	79
Gambar 4.38 Hasil FAW papan board game IN-Fest.....	80
Gambar 4.39 Layout final kartu aset.....	81



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.40 Warna primer dari board game IN-Fest.....	81
Gambar 4.42 Warna penanda kartu aset.....	82
Gambar 4.43 Tipografi britannic bold.....	83
Gambar 4.44 Tipografi poppins.....	83





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Observasi Board Game.....	45
Tabel 3.2 Creative Brief.....	51
Tabel 4.1 Keywords.....	58
Tabel 4.2 Rincian Produksi.....	88





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Bimbingan Materi Tugas Akhir.....	96
Lampiran 2 Lampiran Bimbingan Teknis Tugas Akhir.....	97
Lampiran 3 Transkrip wawancara dengan owner DICE boardgame cafe.....	100
Lampiran 4 Foto dengan owner DICE Board Game Cafe.....	101
Lampiran 5 Transkrip wawancara dengan Game Master.....	103
Lampiran 6 Transkrip wawancara pengunjung.....	105
Lampiran 7 Riwayat Hidup/CV.....	108
Lampiran 8 Hasil turnitin / Cek plagiarisme.....	109





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

DICE Board Game Cafe yang berada di Jakarta Utara saat ini sedang menyoroti tentang literasi finansial pada usia muda hingga dewasa sebagai tema menarik saat ini. Literasi finansial merujuk pada kemampuan atau kecakapan seseorang dalam mengatur dan memanfaatkan sumber daya keuangan atau pendapatan secara optimal dan efisien guna mencapai kesejahteraan finansial yang berkelanjutan. Adanya literasi finansial yang baik pada individu akan membuat individu tersebut mampu merencanakan penggunaan uang yang dimilikinya baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang (Krisdayanthi dan Wijaya, 2023). Perilaku keuangan yang tidak bertanggung jawab dan pengelolaan keuangan yang tidak bijaksana dapat menjadi penyebab munculnya kebiasaan berhutang di kalangan dewasa maupun anak muda (Yuliani, 2024). Hutang finansial dapat menimbulkan biaya besar dan hilangnya kesejahteraan, tidak hanya bagi peminjam, namun juga bagi masyarakat secara keseluruhan (Gutiérrez-Nieto dkk., 2016).

Data dari Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) menunjukkan bahwa skor literasi finansial Indonesia masih perlu ditingkatkan untuk mencapai rata-rata global. Menurut Anindito, Pemerintah Indonesia juga telah menetapkan target ambisius untuk meningkatkan literasi keuangan hingga menyeluruh. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga telah mengambil langkah proaktif dengan menerbitkan Panduan Pendidikan Literasi Finansial dalam Kurikulum Merdeka. “Di Kurikulum Merdeka, kita mengembangkan empat kerangka literasi finansial. Pertama, bagaimana cara memperoleh penghasilan. Kedua, bagaimana mengelola anggaran. Ketiga, menyisihkan penghasilan. Keempat, mengelola risiko dan mempersiapkan masa kedaruratan. Ini kompetensi yang bukan hanya kognitif, sekadar terampil, tapi juga banyak aspek afektifnya” (Redaksi, 2025). Hal ini menunjukkan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

komitmen pemerintah dalam meningkatkan literasi finansial masyarakat Indonesia melalui berbagai jalur, termasuk pendidikan formal dan non-formal.

Pentingnya literasi dan inklusi keuangan bagi generasi muda dan pelaku usaha ditekankan oleh Menteri Keuangan Sri Mulyani Indrawati sebagai fondasi untuk mencapai negara maju dan sejahtera, mengingat mereka adalah calon investor ritel potensial. Edukasi dan pemahaman investasi sejak dini menjadi krusial, terutama karena digitalisasi sektor keuangan telah mempermudah akses produk investasi, namun harus diimbangi dengan pengetahuan fundamental instrumen investasi untuk menghindari kerugian (Putra, 2023). Dengan tingkat literasi dan inklusi keuangan di Indonesia yang masih perlu ditingkatkan secara signifikan berdasarkan survei tahun 2024, edukasi ini menjadi semakin mendesak, terutama di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan kemunculan kecerdasan buatan. (Aprilia, 2025).

Board game dapat ditunjukkan sebagai sarana hiburan sekaligus sarana edukasi yang menyenangkan dimana dan kapan saja (Pratiwi dan Mukminan, 2019). *Board game* itu sendiri adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan bertukar berdasarkan aturannya pada sebuah permukaan dalam bentuk papan (Darmo et. al., 2022). *Board game* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran (Rudianto et al., 2024). *Board game* memiliki manfaat untuk edukasi yang dapat membuat pemainnya berpikir, memecahkan masalah dan langsung belajar dan bereaksi dari permainan (Limantara et. al., 2015). *Board Game* dapat menjadi cara efektif bagi remaja untuk belajar tentang keuangan dengan cara yang menyenangkan.

Untuk memberikan solusi dari masalah literasi ini, *board game* dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam proses belajar (Taspinar et. al., 2016). DICE board game cafe berinisiatif untuk mengembangkan *board game* finansial menggunakan penerapan komponen yang dekat dengan kondisi dan jenis-jenis investasi di dunia modern sekarang. Inisiatif ini menjawab kebutuhan edukasi melalui tampilan *boardgame* yang menarik dan mudah dipahami, serta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

merefleksikan potensi *game-based learning* sebagai medium pembelajaran yang efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana perancangan *board game* bertema finansial untuk usia muda hingga dewasa kepada audiens DICE Board Game Cafe ?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup berdasarkan latar belakang permasalahan dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Proses perancangan *board game* edukatif bertema finansial
- b. Penerapan teori desain grafis pada *board game* edukatif bertema finansial
- c. Pengaplikasian desain *board game* edukatif bertema finansial terhadap desain turunannya seperti kemasan *box* dan *merchandise*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

- a. Untuk mengetahui proses perancangan maka dilakukan observasi pada *board game cafe*, survei wawancara, analisis *board game* sejenis, *brainstorming* hingga proses pembuatan produk *board game*.
- b. Untuk mengetahui penerapan teori desain grafis pada *board game* finansial yang efektif menggunakan warna, ikon, dan tata letak intuitif untuk mengubah konsep keuangan kompleks menjadi permainan edukatif yang menyenangkan dan mudah dipahami.
- c. Untuk mengetahui pengaplikasian desain *board game* terhadap desain turunannya maka dibuatlah rancangan desain *box* dengan fitur kemasan terorganisir untuk menyimpan kartu, token, dan papan permainan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4.2 Manfaat

Manfaat teoritis berupa memberikan bukti empiris tentang efektivitas *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial. Hal ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan teori terkait pembelajaran berbasis permainan, psikologi kognitif, dan literasi finansial. Sementara manfaat praktisnya adalah sebagai berikut :

a. Manfaat bagi DICE Board Game Cafe

Board game finansial dengan branding khas DICE dapat menarik lebih banyak pengunjung dengan menawarkan pengalaman unik yang menggabungkan hiburan dan edukasi, serta menumbuhkan citra *brand*.

b. Manfaat bagi masyarakat (*Target Audience*)

Masyarakat, terutama remaja dan dewasa muda, dapat memahami konsep dasar pengelolaan keuangan (anggaran, investasi dan manajemen risiko) dengan cara yang menyenangkan. Menjadi sarana bermain manajemen portofolio dengan strategi kompleks bagi pemain pasar investasi tentang manajemen portofolio keuangan dan *boardgame addict*.

c. Manfaat bagi penulis

Meningkatkan kemampuan dalam merancang media edukasi yang kreatif dan efektif dengan perancangan *board game* finansial untuk DICE Board Game Cafe. Meningkatkan pengetahuan investasi penulis karena penulis adalah inisiator dibuatnya *board game* finansial dan harus mengerti secara mendalam tentang investasi, yang juga dibantu oleh klien dalam proses perancangan alur permainan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

d. Manfaat bagi akademisi

Memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum literasi finansial di sekolah atau perguruan tinggi. Hasil uji coba dan evaluasi *board game* dapat menjadi bahan penelitian untuk studi lebih lanjut.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan yang dirancang untuk memastikan pembahasan tersusun secara terstruktur dan sistematis. Sistematika tersebut terbagi ke dalam lima bab, disesuaikan dengan ruang lingkup dan cakupan pembahasan yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang perancangan *board game* bertema finansial yang dirancang sebagai media bermain sekaligus belajar tentang keuangan dan investasi. Selain itu, bab ini mencakup rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini memuat teori-teori ilmiah dan kutipan-kutipan yang relevan serta mendukung perancangan *board game* sebagai media hiburan dan edukasi finansial. Teori dan kutipan yang disajikan mencakup pembahasan tentang desain grafis dalam pembuatan *board game*, termasuk prinsip-prinsip desain grafis, teknik-teknik desain grafis, serta elemen-elemen desain grafis yang diterapkan dalam *board game*.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menguraikan metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah perancangan *board game* sebagai media hiburan dan edukasi terkait finansial dan keuangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai landasan dalam proses perancangan *board game*.

BAB IV HASIL PERANCANGAN



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini membahas proses perancangan *board game* sebagai media hiburan dan edukasi yang fokus pada literasi keuangan dan finansial, dimulai dari penentuan konsep visual, pembuatan sketsa, desain digital, hingga pengujian dan evaluasi prototipe. Selain itu, bab ini juga mencakup pengembangan instruksi permainan, aturan main, serta penerapan elemen-elemen desain grafis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan *board game* sebagai media bermain dan edukasi investasi dan literasi finansial. Selain itu, bab ini juga menyajikan rekomendasi atau saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam merancang *board game* sebagai media edukasi yang lebih efektif dan inovatif.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Setelah menyelesaikan perancangan *board game* IN-Fest untuk *customer* DICE Board Game cafe. Didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

A. Perancangan *board game* bertema finansial "IN-Fest" telah melalui serangkaian proses komprehensif, dimulai dari observasi di board game cafe, survei tahapan komprehensif dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, serta analisis *board game* sejenis guna mengidentifikasi praktik terbaik dan area pengembangan. Tahapan ini dilanjutkan dengan *brainstorming* intensif untuk menghasilkan ide-ide inovatif, hingga akhirnya memasuki proses produksi *mockup* dan *prototype* untuk memastikan setiap aspek permainan teruji dengan baik.

B. Penerapan teori desain grafis pada *board game* "IN-Fest" terbukti efektif dalam menyajikan konsep finansial menjadi pengalaman bermain yang menyenangkan dan mudah dicerna. Hal ini diwujudkan melalui palet warna yang cerdas dengan latar belakang gelap premium berpadu aksen emas dan warna cerah untuk kategori aset yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berfungsi sebagai penanda informasi intuitif. Penggunaan ikon finansial yang relevan dan ilustrasi karakter Rubber Hose Style memberikan sentuhan unik untuk desain permainan, sementara tata letak (*layout*) yang simetris dan terstruktur pada papan permainan dibuat untuk memastikan kejelasan informasi dan alur permainan yang mudah dipahami. Setiap prinsip desain seperti kesatuan, irama, keseimbangan, penekanan, proporsi, dan kontras diterapkan secara sinergis untuk mencapai tujuan edukatif tanpa mengorbankan aspek kesenangan saat bermain.

C. Pengaplikasian desain *board game* terhadap desain turunannya terefleksi pada perancangan kemasan box "IN-Fest" yang premium. Kotak lipat dengan penutup magnet memberikan perlindungan optimal bagi komponen permainan seperti kartu, token, dan papan. Desain kemasan yang terorganisir rapi di dalamnya juga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

menunjukkan perhatian terhadap detail dan kemudahan penggunaan, melengkapi pengalaman premium "IN-Fest" secara keseluruhan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan *board game* bertema finansial untuk klien DICE Board game cafe adalah :

- A. Sebaiknya alokasikan lebih banyak waktu pada fase riset *board game* finansial yang telah terbukti berhasil. Mempelajari bagaimana *board game* lain menyederhanakan topik kompleks tanpa mengurangi esensinya akan sangat membantu.
- B. Sebaiknya lakukan uji coba dua atau lebih varian desain *board game* (misalnya, perbedaan tata letak informasi, penggunaan ikon, atau palet warna spesifik) pada kelompok pemain yang berbeda. Ukur kecepatan mereka dalam memahami informasi, tingkat kesalahan identifikasi aset, dan preferensi visual secara keseluruhan. Hal ini dapat membantu mengoptimalkan hierarki visual dan keterbacaan.
- C. Sebaiknya lakukan *playtest* berulang kali dengan variasi kelompok tester. Pada proses testing ditemukan bahwa dinamika permainan bisa sangat berbeda antara 3, 4, dan 5 pemain. Fokuskan perancangan pada *feedback* mengenai alur permainan dan pengambilan keputusan strategis. Pastikan untuk memiliki mekanisme pencatatan *feedback* yang sistematis untuk setiap sesi *playtest*.
- D. Sebaiknya lakukan studi eksperimen lanjutan tentang efektivitas pembelajaran saat bermain "IN-Fest". Ukur peningkatan pemahaman konsep investasi (seperti valuasi aset, diversifikasi, *risiko vs. reward*) melalui pemahaman sebelum bermain dan sesudahnya. Gunakan kuesioner terstruktur untuk mengukur perubahan persepsi terhadap investasi (misalnya, dari "menakutkan" menjadi "dapat dipahami"). Hal ini akan memberikan data konkret tentang efektivitas edukasi *board game*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Anastasya, M. (2024, Agustus 30). Psikologi Warna dalam Desain Grafis Melalui Visual. *Feducation*.
<https://feducation.id/psikologi-warna-dalam-desain-grafis-melalui-visual/>
- Brightwood, E. (2020). *Board game layout ideas: Creative and Fun Board Game Layout Inspirations*.
<https://www.coohom.com/article/board-game-layout-ideas?hl=id>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak*.
Deep Sky Colors. (2010, April). *Deep Sky Colors*.
<https://www.deepskycolors.com/>
- Design Thinking Express*. (2025). CIAS.
<https://www.cias.co/design-thinking-express>
- DomaiNesia. (2024, Februari 9). *Layout adalah: Kenali Apa Itu Layout dan Contohnya*. <https://www.domainesia.com/berita/layout-adalah/>
- Goodarzi, A. (2022, Desember 19). *Understanding Color Theory in Game Art Easily—Pixune*.
<https://pixune.com/blog/color-theory-in-game-art-basics-and-complementary/>
- Gutiérrez-Nieto, B., Serrano-Cinca, C., & de la Cuesta, M. (2016). *A multivariate study of over-indebtedness' causes and consequences*.
https://www.researchgate.net/publication/310539957_A_multivariate_stud



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

y_of_over-indebtedness'_causes_and_consequences

Hedrick, T. (2023, Maret 28). *What's the Difference Between Hue, Saturation, and Value?* SweetGeorgia Yarns.

<https://sweetgeorgiayarns.com/whats-the-difference-between-hue-saturation-and-value/>

Hibatulloh, N., Danu, G., Wibowo, S., & Setiawan, M. (2023). Pengembangan Boardgame Interaktif “Cahaya Iman” untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak.

Krisdayanthi, A., & Wijaya, I. K. W. B. (2023). Menumbuhkembangkan literasi finansial siswa sekolah dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 319–326.

Li, C. T. (2022). *Design of a dual-hierarchy scaffolding board game-based learning activity for EFL reading comprehension—Cheng-Tai Li, Huei-Tse Hou, Liang-Hsuan Lee*, 2022. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/13621688221125903>

Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4(2), Article 2.

Martínez, E. I. V., Gómez, J. J. R., Martín, D. L. S., & Muiña, F. E. G. (2023). *Serious games de mesa para la mejora de las habilidades socioemocionales y su efecto en la motivación de los estudiantes universitarios*. *Journal of Management and Business Education*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.35564/jmbe.2023.0026>

Martinez, S. (2025, Februari 5). *Hue, Saturation, and Luminance: A Complete*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Guide.

Pixflow

Blog.

<https://pixflow.net/blog/master-hue-saturation-and-luminance-the-ultimate-guide-to-color-theory/>

mlecz, mleczny. (2025, Januari 1). *What is hue in art? Hue in color.*
<https://www.mlecznymlecz.com/hue-in-art/>

Mulyadi, M. (2013). RISET DESAIN DALAM METODOLOGI PENELITIAN.
Jurnal Studi Komunikasi dan Media, 16(1), 71.
<https://doi.org/10.31445/jskm.2012.160106>

OECD. (2023, Desember 13). *OECD/INFE 2023 International Survey of Adult Financial Literacy.* OECD.
https://www.oecd.org/en/publications/oecd-infe-2023-international-survey-of-adult-financial-literacy_56003a32-en.html

O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). *The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children.*

Pope, L. (2021, Mei 21). *Board Games as Educational Tools «Journal of Sustainability Education.*
https://www.susted.com/wordpress/content/board-games-as-educational-tools_2021_05/

Pratiwi, F., & Mukminan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar [Tesis, Program Pascasarjana]. <https://eprints.uny.ac.id/65648/>

Putri, J. G. S. (2020). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Desain dengan Metode Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran.

Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Game dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar B, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>

Aprilia, Z. (2025, Januari 30). *Literasi Masih Kurang, Sri Mulyani Tak Mau Lagi Warga RI Tertipu*. CNBC Indonesia.

<https://www.cnbcindonesia.com/market/20250130105248-17-606634/literasi-masih-kurang-sri-mulyani-tak-mau-lagi-warga-ri-tertipu>

Putra, A. P. (2023, Agustus 16). *Edukasi dan Literasi Keuangan Sejak Dini Perlu Dilakukan*. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi.

<https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/edukasi-dan-literasi-keuangan-sejak-dini-perlu-dilakukan>

Redaksi. (2025). Revolusi Literasi Finansial di Kalangan Generasi Muda: Upaya Meretas Krisis dan Meningkatkan Kesejahteraan. *Finansialinsight.Com*. <https://finansialinsight.com/amp/48397/revolusi-literasi-finansial-di-kalangan-generasi-muda-upaya-meretas-krisis-dan-meningkatkan-kesejahteraan>

Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Anak Usia 9-12 Tahun. 4(1).

Rudianto, T., Prasida, T., & Setyawan, M. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Investasi Cryptocurrency Dan Menghindari Scam Bagi Rentang Usia 18–25 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i1.3407>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sall, M. (2021, Februari 8). *What Even Is a Modular Game Board? - Bell of Lost Souls*.

<https://www.belloflostsouls.net/2021/02/what-even-is-a-modular-game-board.html>

Satria, S. (2021). 10 Jenis Board Game Terpopuler Berdasarkan Kategori, Mana Favoritmu?

<https://www.upstation.media/article/jenis-board-game-terpopuler-berdasarkan-kategori>

Slack, J. (2022). *How to marry the theme and mechanics in your board game*.

<https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/how-to-marry-the-theme-and-mechanics-in-your-board-game>

Solis, D. (2025). *Graphic Design for Board Games*. Routledge & CRC Press.

<https://www.routledge.com/Graphic-Design-for-Board-Games/Solis/p/book/9781032583365>

Studio, E. (2021). Menyelami Esensi: Psikologi Warna dalam Desain Grafis | Berita | Gamelab Indonesia. Gamelab.ID.

<https://www.gamelab.id/news/3361-menyelami-esensi-psikologi-warna-dalam-desain-grafis>

Tamon, Z. T. (2025). Perancangan Board Game “Sigma Hotel” Sebagai Media Reduksi Stres Bagi Generasi Z. 7(1).

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). *Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science*, 99, 101–116. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Wheeled, J. (2021, Mei 16). *Monopoly board game (Parker Brothers, 1985)*.

Fonts In Use.

<https://fontsinuse.com/uses/37057/monopoly-board-game-parker-brothers-1985>

Yuliani, N. putu. (2024). Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan Dan Kepribadian Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa | Yuliani | JAMBURA: Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis.
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JIMB/article/view/25164>





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
	NAMA MAHASISWA	Muhammad Rizky Hidayatullah	
	NAMA PEMBIMBING	Wanda Kusuma Putri, S.Sn	
	JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif bertema Finansial untuk DICE Board Game Cafe	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21/2/2025	lanjut ke abstrak dan latar belakang	Mengerjakan Latar Belakang dan mencari sumber https://drive.google.com/drive/folders/1315XB7fNxi6siQv1aO0
2	26/2/2025	Latar belakang harus terstruktur dengan format : Karya, permasalahan, masalah yang dialami klien dan	Revisi Latar Belakang https://drive.google.com/drive/folders/1315XB7fNxi6siQv1aO0
3	18/3/2025	Ruang Lingkup diawali dengan kata tanya "Bagaimana", Tujuan menjawab Ruang Lingkup	Revisi BAB 1 dan lanjut mencari sumber untuk BAB 2
4	2/4/2025	Revisi Ruang Lingkup dan Tujuan, Bab 2 mendapat catatan kecil terkait sub bab Tipografi	Revisi komentar pembimbing dan Bab Tipografi
5	11/4/2025	Revisi Hasil data analisis BAB 3	Revisi Hasil data analisis dan wawancara pada BAB 3
6	12/6/2025	Penyusunan Analisis STP	Revisi analisis STP dengan tujuan perancangan
7	18/6/2025	Tambahkan BAB4, berisi mindmap, moodboard dan karya	Penambahan Hasil karya dan mekanisme nya
8	31/6/2025	Revisi penjelasan sketsa dan kesimpulan	Memperbaiki penjelasan karya, rincian produksi dan kesimpulan
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			

Lampiran 1 Lampiran Bimbingan Materi Tugas Akhir

NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Muhammad Rizky Hidayatullah	
NAMA PEMBIMBING		Saeful Imam, M.T.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Board Game Edukatif bertema Finansial untuk DICE Board Game Cafe	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	24/03/2025	Pembimbing menjelaskan sistematika penulisan laporan	Revisi proses penulisan laporan
2	10/04/2025	Revisi penulisan tata letak, paragraf dan ukuran tulisan	Revisi proses penulisan laporan
3	11/04/2025	Revisi penulisan Sitasi dan Daftar pustaka	Revisi proses penulisan laporan
4	31/06/2025	Memperbaiki alur penulisan	Perbaiki alur penulisan sesuai dengan panduan penulisan
5			

Lampiran 2 Lampiran Bimbingan Teknis Tugas Akhir

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Transkrip wawancara dengan pemilik DICE board game cafe

Penulis : Sore, Koh Alex! Terima kasih banyak ya sudah bersedia meluangkan waktu buat ngobrol dengan saya hari ini. Saya senang sekali akhirnya bisa ketemu langsung setelah kemarin sempat DM-DM-an soal proposal saya.

Alex (Owner) : Sore juga! Sama-sama. Kebetulan ini topik yang menarik buat saya, apalagi setelah baca sekilas proposal board game finansial dari kamu di Instagram kemarin.

Penulis : Betul sekali, Koh Alex. Jadi, saya sedang mengerjakan proyek tugas akhir, dan saya memutuskan untuk mengembangkan sebuah board game bertema finansial. Setelah melakukan riset di internet, saya merasa ini punya potensi besar, apalagi melihat tren ketertarikan masyarakat pada board game dan pentingnya literasi finansial.

Alex (Owner) : Oh, iya! Saya sudah baca proposalnya. Jujur, saya langsung tertarik karena ini sejalan banget sama apa yang saya sedang rencanakan juga. Saya memang sudah lama ingin mengembangkan board game finansial dengan branding DICE sendiri. Saya percaya banget board game itu media yang sangat efektif untuk belajar tanpa terasa sedang belajar. Selama ini kan literasi finansial di Indonesia masih kurang ya, banyak orang yang belum melek investasi, nabung, atau mengelola uang. Nah, lewat board game finansial, mereka bisa belajar konsep-konsep itu dengan cara yang seru dan interaktif. Ini bukan cuma bagus buat masyarakat, tapi juga bisa memperkuat citra DICE Board Game Cafe sebagai tempat yang nggak cuma buat main-main, tapi juga punya nilai edukasi.

Penulis : Dalam konteks visi membuat board game untuk meningkatkan literasi finansial, kira-kira seberapa besar peran desain dan kualitas produk ini dalam menarik minat pengunjung, terutama bagi mereka yang mungkin awam dengan dunia finansial?

Alex (Owner) : Jujur aja, orang pertama kali lihat board game itu kan dari tampilannya. Kalau konsepnya kuat, jelas, terus desain visualnya menarik, itu udah 50% bikin orang penasaran. Kayak, "Wah, ini game apa nih, keren banget!"



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apalagi kalo packaging-nya premium, megangnya aja udah beda. Kesannya langsung worth it gitu lho. Di sini, banyak pemain yang milih game ya karena mata dan sentuhan pertama mereka. Kalau kelihatannya murahan atau desainnya asal, ya mereka lewat aja. Untuk edukasi, visual yang bagus itu kunci supaya nggak terkesan kayak buku pelajaran yang membosankan. Jadi untuk tugas akhir kamu, jangan remehkan tampilan. Itu kesan pertama yang krusial.

Penulis : Nah, ada enggak sih contoh board game yang menurut Koh Alex udah berhasil banget nggabungin tiga elemen ini? Kenapa mereka bisa stand out gitu, dan apa yang bisa saya pelajari dari mereka untuk board game tugas akhir saya?

Alex (Owner) : Kalau yang finansial murni sih agak jarang ya yang bener-bener stand out banget dari sisi estetika dan konsep. Tapi kalo board game secara umum, yang sukses menggabungkan itu menurut saya kayak Scythe atau Everdell. Konsepnya kuat, art-nya luar biasa detail dan konsisten, terus komponen dan kotaknya itu tebal, ada emboss-nya, rasanya mewah. Itu bikin pemain ngerasa dapat pengalaman yang utuh, bukan cuma main game, tapi juga punya "karya seni" di rumah. Jadi mereka lebih bangga dan mau nunjukin ke teman-teman lain. Ini yang kita harapkan bisa dicapai juga di board game finansial kita, supaya orang senang memilikinya dan terus memainkannya.

Penulis : Gimana cara paling pas buat menyederhanakan konsep finansial yang kompleks ini tanpa menghilangkan esensi pembelajaran dan kedalaman strateginya?

Alex (Owner) : Kuncinya itu penyederhanaan tanpa kehilangan esensi. Jadi, kita nggak perlu bikin replika pasar saham sesungguhnya di board game. Cukup ambil prinsip dasarnya, misalnya 'beli rendah jual tinggi' atau 'diversifikasi aset'. Nah, detail pergerakan asetnya itu yang harus dihitung pakai spreadsheet. Kayak, kalau saham naik sekian, dampaknya ke properti gimana. Itu yang bikin game punya dinamika dan strategi yang mendalam, tapi nggak bikin pemain pusing karena terlalu banyak variabel yang nggak perlu. Pemain kan pengennya main, bukan jadi analis finansial beneran. Dengan begitu, edukasinya bisa didapat secara fun.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ini penting banget buat tugas akhir kamu biar nggak terlalu berat tapi tetap edukatif.

Penulis : Nah, kalau soal playtesting, ada saran atau pengalaman dari Koh Alex gimana cara efektifnya, terutama untuk memastikan mekanisme yang seimbang di tengah variabel aset yang fluktuatif?

Alex (Owner) : Playtesting itu nyawa banget! Tipsnya sih, pertama, variasi pemain. Jangan cuma main sama teman yang suka game berat, tapi ajak juga yang santai, bahkan yang belum pernah main board game. Kedua, catat setiap putaran. Ini penting buat tahu apa yang broken, apa yang terlalu powerful, atau apa yang kurang. Ketiga, fokus ke satu mekanisme dulu. Misalnya, di awal playtest fokus ke pergerakan asetnya dulu. Kalau itu udah oke, baru layer mekanisme lain. Dan yang paling penting, jangan takut buat bongkar ulang. Spreadsheet itu diibaratkan sebagai "laboratorium" kita buat simulasi, jadi kita bisa ubah angka-angka asetnya di sana untuk melihat dampak keseimbangan sebelum diimplementasikan ke kartu atau token game. Ini penting banget biar value edukasinya pas.

Penulis : Baik Koh Alex, terima kasih banyak atas semua insight yang luar biasa ini. Pembicaraan ini sangat membuka mata saya tentang bagaimana proyek tugas akhir saya bisa sejalan dan bahkan diperkuat dengan visi Koh Alex. Dari diskusi ini, saya jadi lebih optimis tentang potensi board game ini.

Lampiran 3 Transkrip wawancara dengan owner DICE boardgame cafe



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 4 Foto dengan owner DICE Board Game Cafe

Transkrip wawancara dengan pemilik DICE board game cafe

Penulis : Pagi, Mas Rizky! Makasih banyak ya udah nyempetin waktu buat ngobrol hari ini. Akhirnya bisa ketemu.

Rizky (Game Master) : Silakan duduk. Wah, menarik nih, board game finansial buat tugas akhir? Jarang-jarang ada yang ambil tema ginian!

Penulis : Hehe, iya Mas. Saya ngerasa ini penting banget sih. Soalnya dari pengalaman saya sama teman-teman, banyak yang belum terlalu ngeh soal keuangan. Nah, saya lagi riset mendalam buat board game ini, dan dari beberapa sumber, ada dua poin penting yang saya tangkap dari sisi Game Master. Pengen saya kulik lebih dalam lagi nih langsung dari ahlinya. Poin pertama nih, Saya sadar kalau penting banget bikin semacam kamus istilah keuangan (glosarium) biar pemain pemula nggak bingung. Nah, dari pengalaman Mas sebagai Game



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Master yang sering nemenin pemain baru, seberapa sering sih mereka ini bingung sama istilah-istilah di game, apalagi kalau itu istilah finansial? Saya deg-degan nih, jangan sampai game saya malah bikin pusing.

Rizky (Game Master) : Wah, sering banget! Jujur, hampir tiap kali ada pemain baru, apalagi yang belum akrab sama board game atau istilah finansial, pasti ada aja momen mereka blank. Istilah-istilah keuangan itu kadang kedengarannya berat ya. Kalau nggak dijelasin atau nggak ada 'kamusnya', mereka bisa langsung males duluan. Ini bikin game jadi nggak fun buat mereka. Jadi, glosarium itu bukan cuma tempelan, tapi alat bantu utama biar mereka nggak nyerah di awal putaran.

Penulis : Kira-kira, apa aja sih yang bikin mereka paling sering nyangkut pas nemu istilah baru? Terus, menurut Mas, glosarium yang paling enak itu yang kayak gimana sih? Biar gampang dipahami dan cepet dicari pemain. Mungkin ada tips biar glosarium di game saya nanti bisa terapin?

Rizky (Game Master) : Susahnya itu, mereka nggak cuma bingung artinya, tapi juga bingung 'ini ngaruhnya apa sih di game?'. Contohnya, mereka tahu kata 'saham', tapi nggak ngerti di game ini saham itu fungsinya buat apa. Atau 'diversifikasi', tapi di game maksudnya gimana. Nah, kalau format yang efektif, glosarium itu harus singkat, padat, dan langsung intinya. Jangan kayak buku teks tebal. Bisa dalam bentuk kartu contekan kecil, atau di halaman belakang buku panduan yang gampang dibuka. Yang paling penting, kasih contoh langsung penerapannya di game biar pemain langsung 'ngeh'. Bahkan kalau bisa, pakai ilustrasi sederhana. Intinya, bikin se-friendly mungkin buat yang awam.

Penulis : Poin kedua nih, Mas juga bilang kalau penting banget ada feedback langsung pas main dari Game Master biar pemain tetap semangat mainnya. Bisa ceritain lebih detail, kenapa feedback langsung ini penting banget?

Rizky (Game Master) : Penting banget! Coba bayangin, pemain baru kadang nggak yakin mereka itu udah jalanin strategi yang bener atau salah. Kalau nggak ada feedback langsung, mereka bisa merasa nyasar, bingung, atau malah frustrasi. Ini bahaya banget buat mood mereka. Bisa-bisa mereka mikir, "Ah, aku nggak



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ngerti game ini," terus jadi males main lagi. Kalau ada feedback instan, mereka tahu apa yang kejadian, apa efeknya, dan kenapa begitu. Ini bikin mereka tetap fokus dan ngerasa ada yang ngebimbing. Apalagi di game edukasi, feedback itu bisa jadi momen "aha!" buat belajar.

Rizky (Game Master) : Dari saya sih, satu lagi, jangan takut bikin game yang ada tantangannya, asalkan ada 'jembatan' buat pemain baru. Glosarium sama feedback langsung itu ibarat jembatan-jembatan itu. Kalau game-nya terlalu simpel dan nggak ada isinya, pemain lama juga cepet bosan. Jadi keseimbangan itu kuncinya. Terus, sering-sering playtest ya sama berbagai macam orang. Itu yang paling penting.

Penulis : Oke, siap! Terimakasih banyak mas!

Lampiran 5 Transkrip wawancara dengan Game Master

Wawancara dengan pengunjung DICE (5 orang Mahasiswa)

Penulis : Halo kakak-kakak semua! Seru banget nih mainnya. Boleh ganggu sebentar nggak? Saya Rizky. Saya lagi riset nih buat proyek tugas akhir, tentang board game edukasi finansial. Pengen banget dengar pandangan langsung dari pengunjung DICE, sambil kalian lanjut main juga gapapa kok.

Raihan : (Sambil melihat ke Pewawancara) Oh, boleh-boleh. Tugas akhir ya?

Penulis : Sip, makasih banyak ya! Nah, dari pengalaman kalian main board game di sini, menurut kalian, seberapa penting sih kalau di game itu kita bisa berperan jadi karakter tertentu (role-playing) atau ada Game Master yang dampingin? Apa ini bikin mainnya jadi lebih seru dan gampang dipahami?

Raihan: Penting banget sih! Kalau ada role-playing itu jadi lebih masuk ke ceritanya, nggak cuma main angka-angka doang. Jadi lebih hidup gamenya.

Rara: Iya, setuju sama Raihan. Apalagi kalau ada Game Master yang dampingin, kita jadi nggak bingung kalau ada aturan yang nggak ngerti. Dia bisa jelasin atau kasih tips.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Penulis : Oke, menarik. Berarti elemen itu cukup ngebantu ya buat bikin mainnya makin asik.

Penulis : Kalau menurut kalian, board game itu bisa nggak sih jadi semacam media cerita interaktif? Misalnya, kayak kita diajak masuk ke sebuah skenario, terus di situ kita harus ambil keputusan finansial atau bahkan negosiasi? Apa itu bakal seru?

Carrol: Lebih seru dan nggak kerasa belajar. Kayak main drama tapi ada angka-angkanya.

Dimas: Betul ! kalau cuma teori doang kan bosen. Tapi kalau disimulasiin lewat cerita di game, terus kita harus ambil keputusan, itu lebih nempel ilmunya.

Penulis : Jujur nih, pas kalian milih board game buat dimainkan, desain visualnya seberapa ngaruh sih? Apakah tampilan game itu jadi salah satu hal pertama yang kalian perhatiin? Dan ngomong-ngomong soal suasana, kenyamanan cafe ini ngaruh banget nggak sih ke pengalaman kalian main berjam-jam di sini ?

Raihan: Ngaruh banget! Kalau desainnya bagus, pasti langsung penasaran pengen tahu lebih lanjut. Kayak, "Wah, ini game apa nih, gambarnya keren!"

Dimas: Desain visual itu kayak first impression sih. Kalau menarik, kita jadi lebih tertarik buat main.

Salma: Nyaman banget di sini. Betah berjam-jam. Kalau tempatnya nggak enak, pasti nggak akan balik lagi.

Penulis : Next ini khusus buat board game finansial ya. Menurut kalian, asiknya board game finansial itu di mana sih? Intinya game yang berhubungan sama negosiasi dan ngatur duit deh!

Raihan: Asiknya mungkin kita bisa coba-coba strategi keuangan tanpa harus keluar uang beneran. Sambil berkhayal jika punya uang beneran.

Salma: Betul banget. Jadi nggak cuma teori, tapi langsung ada experience-nya. Ini penting buat ngerti konsep nabung.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Penulis : Terakhir nih, menurut kalian, main board game bareng teman-teman itu bisa jadi alternatif yang seru buat nyoba hal baru nggak sih? Mungkin beda dari kegiatan nongkrong biasa?

Raihan: Banget! Daripada cuma ngopi atau ngobrol doang, main board game itu lebih interaktif dan ada tujuannya.

Rara: Iya, jadi ada kegiatan yang beda. Nggak cuma nongkrong, tapi juga mikir bareng.

Dimas: Seru sih, bisa mikir bareng teman. Jadi ada interaksi yang beda.

Salma: Ini kayak quality time yang lebih bermakna. Bisa belajar sesuatu juga.

Carrol: Pasti! Daripada cuma main HP masing-masing, mending main board game gini, lebih ada interaksi sosialnya.

Penulis : Oke, Sip!

Penulis : Makasih banyak ya Raihan, Rara, Dimas, Salma, dan Carrol atas waktunya dan insight-nya yang keren-keren. Ini bener-bener ngebantu banget buat proyek tugas akhir. Lanjutin mainnya ya, nSemoga kalian betah terus main di DICE!

Lampiran 6 Transkrip wawancara pengunjung

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

MUHAMMAD RIZKY HIDAYATULLAH

Email : rizkyhidayat3019@gmail.com / muhammad.rizky.hidayatullah.tgp21@mhs.wpnj.ac.id
LinkedIn : Rizky Hidayat

GRAPHIC DESIGNER & DIGITAL MARKETING

Hi, i'm rizky. Graphic designer with 4 years juggling in the field of visual communication. Not only focusing on graphic design, i also develop how the message delivered through social media, content creation and digital marketing. In my work, i develop Artificial Intelligence Design using Generative AI, started from prompting till implement it through image and content editing. In my previous work, i develop Out of Home Advertising for huge brand like HBO and many others. Also contribute in supporting brand design with emerging local brand from traditional food packaging until campus rebranding.

EDUCATION

Tomsk State University Russia - IISMA Program
Creative Industry (Digital Media) - GPA Отлично (5 out of 5)

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
8th Semester Graphic Design, Vocational Program (GPA: 3.70/4.00)

TOEIC
750

JOB EXPERIENCE

Graphic Designer Intern - PT.Paragon Pratama Teknologi January - July 2024
MSIB Kampus Merdeka

Achievement :

- Client Success **HBO House of The Dragons 2 Game of Thrones** Campaign, designing prototype design for client including : Project Map Building Kota Tua Jakarta, Transjakarta Advertising and MobileLED.
- Client Success **Scarlett Whitening** Campaign, design prototype Transjakarta Transit Station, Transjakarta Interior Advertising for client's pitch
- Client Success **Pepsodent** Campaign, designing prototype design for Out of Home Advertising

Responsibilities :

- Design Development: Created and improved **designs** for various **advertising campaigns** like **mobile LED, bus, and train ads**, customizing for client needs.
- Key Visual and Mockup Creation: Designed key visuals and mockups for different advertising media, making sure they met brand and campaign goals.
- Design Prototypes for Sales Pitching: Helped create design prototypes for **sales pitches**, aiding in successful presentations of new advertising ideas to clients.
- Design for **Digital Marketing**: Created designs for digital marketing platforms, including **Instagram** posts, **email marketing** campaigns, and **LinkedIn** content, enhancing brand visibility and engagement.
- Software Proficiency: Used design software like Adobe Photoshop and Illustrator to create high-quality visuals. Also implement Generative AI like Midjourney.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Company Overview: Stickearn, founded in 2017 by PT. Paragon Pratama Technology, is a pioneering advertising company based in Jakarta, specializing in innovative and technology-driven advertising solutions. The company offers a range of services including transport advertising, digital billboards, and mobile LED displays

PROJECT EXPERIENCE

Web Design Project - IISMA Program

September - December 2024

Unveiling the Harmonious Sound of Angklung: Indonesia's Traditional Musical Treasure

Objective:

To promote and educate a global audience, particularly in Tomsk, Russia, about the traditional Indonesian musical instrument Angklung through an innovative, interactive, and multimedia-rich website.

Impact:

Successfully created an engaging platform that educated visitors about Angklung, enhancing cultural awareness and appreciation among the target audience in Tomsk and beyond. The project exemplified the use of web design in promoting cultural heritage through modern digital means.

Social Media Marketing - IISMA Program

December 2024

Cubicless Co-working Space

Developed a comprehensive social media marketing strategy for Cubic Less, a co-working space for freelancers located in Sudirman, SCBD Jakarta, designed to attract Gen Z professionals.

Key Contributions:

- **Strategic Planning:** Crafted clear objectives to increase social media followers by 20%, enhance brand awareness, and boost website traffic by 15%.
- **Audience Analysis:** Conducted detailed research on Gen Z demographics, identifying key interests and online behaviors to tailor content effectively.
- **Platform Optimization:** Selected Instagram, TikTok, and LinkedIn as primary platforms based on audience engagement patterns and business goals.
- **Content Development:** Created a monthly content plan with diverse formats, including posts, videos, and infographics, scheduled through a weekly content calendar.
- **Engagement Initiatives:** Implemented interaction strategies such as prompt responses, contests, and polls to foster community engagement.
- **Performance Metrics:** Established KPIs to measure the campaign's success, focusing on follower growth, engagement rates, and website traffic.

Achievements: Successfully increased brand visibility and engagement by implementing a tailored social media strategy, showcasing the brand's unique offerings to a targeted Gen Z audience.

Creepsy - Casava Chips

September 2023 - Present

Food Packaging, Branding & Marketing

I led the creative direction for CREEPSY's Sanjai Chips campaign, aiming to bridge the gap between foreign snack preferences and the undiscovered gem that is Sanjai chips, a traditional Padang snack.

Accomplishments:

1. Logo Design
2. Packaging Design
3. Print Materials
4. Digital Campaign
5. Photoshoot Direction
6. Video Production



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Information and Communication Technology Unit (UPA-TIK) Company Profile and Branding

March 2023 - August 2023

I played a crucial role in visually narrating the dynamic transformation journey of the Information and Communication Technology Unit (UPA TIK) at Politeknik Negeri Jakarta. The unified visual identity, including branding, infographics, and print materials, helps illustrate UPA TIK's contributions to Politeknik Negeri Jakarta, research, and community service.

Re-branding Campus "The New PNJ" Merchandise, Food Packaging and Calendar

September 2022 - January 2023

As a Graphic Designer, I led the rebranding project for Politeknik Negeri Jakarta (PNJ), creating a cohesive visual identity across merchandise, food packaging, and the annual calendar. I developed modern, consistent designs that reflected the institution's updated image, including branded apparel, functional and visually appealing food packaging, and an engaging calendar highlighting key events. This rebranding effort successfully enhanced PNJ's brand recognition and fostered stronger engagement within the campus community.

Giajeng Green Smoothies Visual Identity Enhancement and Rebranding

March 2022 - August 2022

Rebranding initiative for Giajeng Green Smoothies, a local drink brand known for its healthy beverages since 2016. The project aimed to refresh the brand's visual identity, particularly for health and eco-friendly events where the brand has a strong presence. The new packaging design highlighted the product's health benefits and environmental focus, aligning perfectly with Giajeng's values. This project demonstrates my ability to create visually appealing designs that capture a brand's essence and enhance its market visibility.

SKILLS

Social Media & Digital Marketing	Generative AI Design
Web Design	Content Creation
Typography	Photography
Graphic Design	Prompt Engineer

SOFTWARE EXPERTISE

Tilda	Adobe Photoshop
Figma	Midjourney
Adobe Illustrator	Canva
Adobe Indesign	Capcut - Video Editing

LANGUAGE

INDONESIA - Native
ENGLISH - Fluent
RUSSIA - Beginner



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Similarity Report ID: oid:3618:103086880

PAPER NAME DG8B_Muhammad Rizky Hidayatullah_P ERANCANGAN BOARD GAME BERTEMA FINANSIAL UNTUK CUSTOMER DICE BO ARD	AUTHOR Muhammad Rizky Hidayatullah
--	--

WORD COUNT 12577 Words	CHARACTER COUNT 81751 Characters
PAGE COUNT 88 Pages	FILE SIZE 62.4MB
SUBMISSION DATE Jul 1, 2025 9:14 AM GMT+7	REPORT DATE Jul 1, 2025 9:16 AM GMT+7

● 10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 10% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Lampiran 8 Hasil turnitin / Cek plagiarisme

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**