

**PERANCANGAN KONSEP *MOBILE GAME*  
SEBAGAI MEDIA SIMULASI PENGELOLAAN  
UANG SAKU UNTUK MAHASISWA**



**KARYA DESAIN**

Oleh  
**NONI KARTIKA ARUMBAWANA**  
**NIM: 1912584024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN KONSEP *MOBILE GAME*  
SEBAGAI MEDIA SIMULASI PENGELOLAAN  
UANG SAKU UNTUK MAHASISWA**



**KARYA DESAIN**

Oleh  
**NONI KARTIKA ARUMBAWANA**  
**NIM: 1912584024**


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

202

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN KONSEP *MOBILE GAME* SEBAGAI MEDIA SIMULASI PENGELOLAAN UANG SAKU UNTUK MAHASISWA** diajukan oleh Noni Kartika Arumbawana, NIM 1912584024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

Pembimbing II

  
Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP 19890613 202012 2 013/NIDN 0013068909

Cognate

  
Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., MT.

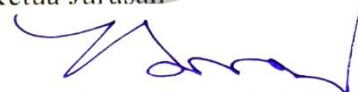
NIP 19780221 200501 1 002/NIDN 0021027802

Ketua Program Studi

  
Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan

  
Martino Dwi Nugroho S.Sn.,M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noni Kartika Arumbawana

NIM : 1912584024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN KONSEP *MOBILE GAME* SEBAGAI MEDIA SIMULASI PENGELOLAAN UANG SAKU UNTUK MAHASISWA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil pemikiran dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Demikian pernyataan ini dibuat dengan tanggungjawab dan kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Noni Kartika Arumbawana

NIM. 1912584024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noni Kartika Arumbawana

NIM : 1912584024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KONSEP *MOBILE GAME* SEBAGAI MEDIA SIMULASI PENGELOLAAN UANG SAKU UNTUK MAHASISWA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya ke dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Noni Kartika Arumbawana

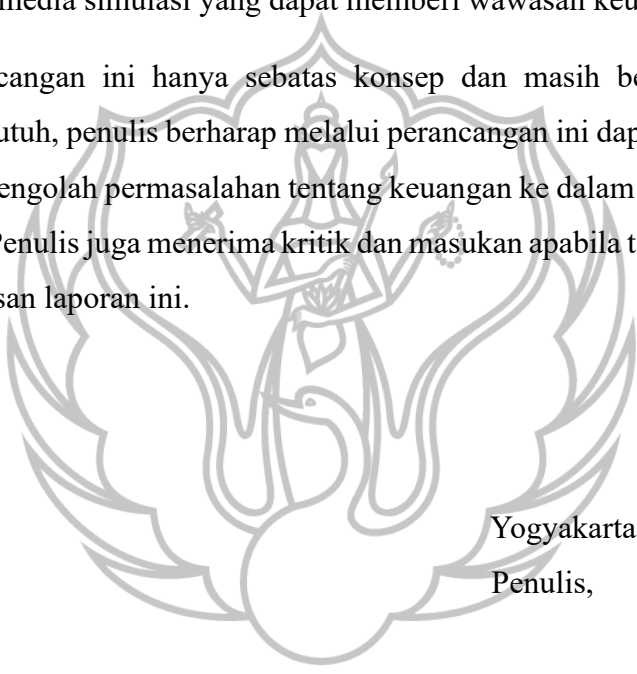
NIM. 1912584024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Konsep *Mobile Game* sebagai Media Simulasi Pengelolaan Uang Saku untuk Mahasiswa tepat pada waktunya.

Laporan ini membahas tentang perancangan media simulasi pengelolaan uang saku ke dalam media simulasi dengan luaran akhir berupa konsep *mobile game*. Perancangan ini sebagai bentuk respon dampak peningkatan konsumsi di kalangan muda dan bertujuan untuk merancang konsep *mobile game* tentang mengelola uang saku sebagai media simulasi yang dapat memberi wawasan keuangan mahasiswa.

Meski perancangan ini hanya sebatas konsep dan masih belum membuahkan produk yang utuh, penulis berharap melalui perancangan ini dapat memberi potensi baru untuk mengolah permasalahan tentang keuangan ke dalam sebuah media yang bermanfaat. Penulis juga menerima kritik dan masukan apabila terdapat kekurangan dalam penulisan laporan ini.



Yogyakarta, Juni 2024

Penulis,

Noni Kartika Arumbawana

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selama perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Wali penulis.
5. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi masukan selama pengerjaan Tugas Akhir.
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi masukan selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia yang telah memberikan ilmu.
8. Keluarga penulis, Mama, Bapak, dan Adik yang telah memberi kesempatan penulis untuk menempuh pendidikan di seberang pulau dan memberi dukungan selama kuliah.
9. Mbak Sipa dan Mas Gyan sebagai pembimbing *internship* penulis dari Gambir Studio yang memberikan masukan seputar perancangan konsep *game*.
10. Teman-teman DKV angkatan 2019 Randatapak dan teman-teman Discord Diapet Against Diare yang memberikan ruang untuk berdiskusi dan memberi masukan seputar Tugas Akhir.

## ABSTRAK

### PERANCANGAN KONSEP *MOBILE GAME* SEBAGAI SIMULASI PENGELOLAAN UANG SAKU UNTUK MAHASISWA

Oleh: Noni Kartika Arumbawana

NIM: 1912584024

Globalisasi digital selain berdampak pada pesatnya informasi yang diterima dari internet, juga berdampak pada peningkatan konsumsi di masyarakat termasuk kalangan muda. Remaja yang tengah menempuh pendidikan di perguruan tinggi umumnya telah dibebaskan secara hak untuk menentukan pilihannya sendiri, namun masih mengandalkan orang tua untuk modal materi berupa uang saku. Uang saku yang didapatkan harus digunakan dengan bijak terutama bagi pelajar yang menempuh pendidikan di tempat yang jauh dari orang tua demi memenuhi kebutuhan hidup. Selain itu, mengelola uang saku juga menjadi salah satu wawasan dasar literasi keuangan dalam tingkatan personal. Literasi keuangan dapat digunakan sebagai alat untuk mengimbangi mahasiswa dalam mengelola uang saku yang terbatas agar dapat memenuhi kebutuhan akademisnya sebagai prioritas di atas keinginan-keinginan pribadi lainnya.

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang konsep mobile game tentang mengelola uang saku sebagai media simulasi untuk menambah wawasan keuangan mahasiswa. Perancangan melalui tahap pengumpulan data berupa studi literatur dan kuesioner serta tahap perancangan berupa identifikasi masalah, *brainstorming*, dan perancangan konsep kreatif dengan luaran berupa GDD (*Game Design Document*).

**Kata kunci:** mengelola uang saku, mahasiswa, *mobile game*, GDD, kehidupan sehari-hari



## **ABSTRACT**

### **MOBILE GAME CONCEPT DESIGN AS A POCKET MONEY MANAGEMENT SIMULATION FOR STUDENTS**

By: Noni Kartika Arumbawana

Student ID: 1912584024

*Apart from having an impact on the rapid increase in information received from the internet, digital globalization impact on increasing consumption in society, including among young people. Teenagers who are currently studying at university generally have the right to make their own choices, but still rely on their parents for material resource in the form of pocket money. Pocket money must be used wisely for their living needs, especially for students who live far from their parents. Pocket money management is also one of the basic insights into financial literacy at a personal level. Financial literacy can be used as a tool to balance students in managing limited pocket money in order to fulfill their academic needs as a priority above other personal desires.*

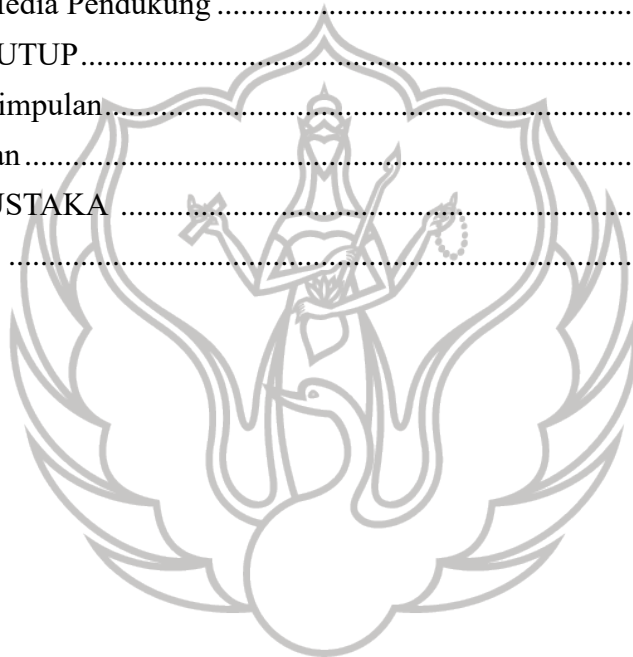
*This design aims to create mobile based simulation game design concept about pocket money management to increase students' financial awareness. The design process through collecting data from literature studies, questionnaires to the design steps from problem identification, brainstorming, and creative concept design into output as Game Design Document (GDD).*

**Keyword:** *pocket money management, student, mobile game, GDD, daily life*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan .....	5
H. Metode Analisis Data .....	7
I. Skema Perancangan .....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Tinjauan Perancangan Terdahulu .....	9
B. Tinjauan Literasi Keuangan.....	10
C. Tinjauan Perilaku Konsumsi Mahasiswa sebagai Generasi Z.....	12
D. Tinjauan Mobile Game.....	13
E. Tinjauan Aspek Konsep Mobile Game yang Dirancang .....	20
1. Aspek Visual .....	20
2. Aspek Verbal.....	26
3. Mekanisme dan Alur Permainan.....	29
F. Analisis Data .....	32
G. Identifikasi Hasil Pengumpulan Data.....	33
1. Permasalahan Topik Perancangan.....	33
2. Permasalahan Teknis Perancangan .....	38
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	42
A. Tujuan Kreatif.....	42
B. Strategi Kreatif .....	42

C.	Program Kreatif.....	43
D.	Konsep Media .....	70
BAB IV PROSES PERANCANGAN .....		72
A.	Studi Visual .....	72
B.	Sketsa Visual .....	75
C.	Rancangan Akhir .....	87
1.	Rancangan Konsep Judul.....	87
2.	Rancangan Konsep Karakter .....	87
3.	Rancangan Konsep <i>User Interface</i> .....	92
4.	Rancangan Konsep <i>Item</i> .....	102
5.	Media Utama.....	102
6.	Media Pendukung .....	110
BAB V PENUTUP.....		112
A.	Kesimpulan.....	112
B.	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA .....		114
LAMPIRAN .....		118



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan.....	8
Gambar 2.1 Gamifikasi pada aplikasi pembelajaran <i>Duolingo</i> .....	17
Gambar 2.2 <i>Game</i> simulasi manajemen <i>Diner Dash 3</i> .....	19
Gambar 2.3 <i>Game</i> manajemen konstruksi <i>SimCity BuildIt</i> .....	19
Gambar 2.4 <i>Game Stardew Valley</i> .....	20
Gambar 2.5 Gaya 2D dan 3D.....	20
Gambar 2.6 Gaya pixel art <i>A Space for the Unbound</i> .....	21
Gambar 2.7 Gaya visual cutout <i>Paper Mario</i> .....	21
Gambar 2.8 Gaya cell shading <i>The Swords of Ditto</i> .....	22
Gambar 2.9 Gaya visual monokrom <i>Year Walk</i> .....	22
Gambar 2.10 Gaya flat art <i>Reign: Her Majesty</i> .....	22
Gambar 2.11 Contoh Penggunaan Tipografi pada Judul <i>Game Alex Kidd</i> .....	26
Gambar 2.12 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	34
Gambar 2.14 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	35
Gambar 2.15 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	36
Gambar 2.16 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	36
Gambar 2.17 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	36
Gambar 2.18 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	37
Gambar 2.19 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	38
Gambar 2.20 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	39
Gambar 2.21 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	39
Gambar 2.22 Diagram Hasil Kuesioner Google Formulir.....	40
Gambar 3.1 <i>Tone</i> Warna yang digunakan untuk perancangan konsep.....	45
Gambar 3.2 <i>Typeface</i> Niramit .....	45
Gambar 3.3 Grafis isometrik dari <i>game FreeCol</i> .....	46
Gambar 4.1 Referensi dari <i>artbook Zelda: Spirit Tracks</i> .....	72
Gambar 4.2 Referensi karakter dari <i>The World of Professor Layton</i> .....	72
Gambar 4.3 Referensi karakter dari <i>Good Pizza, Great Pizza</i> .....	73
Gambar 4.4 Referensi <i>user interface</i> dari <i>Bunnies Are So Cute</i> .....	73
Gambar 4.5 Referensi <i>user interface</i> dari <i>Toca Life World</i> .....	74
Gambar 4.6 Referensi visual <i>item</i> <i>Come to My Home for Kakao</i> .....	74

Gambar 4.7 Sketsa konsep judul <i>game</i> .....	75
Gambar 4.8 Sketsa konsep karakter Rina dan teman-teman Rina .....	75
Gambar 4.9 Sketsa konsep karakter lain .....	76
Gambar 4.10 Sketsa konsep <i>user interface title screen</i> .....	76
Gambar 4.11 Sketsa konsep <i>user interface map</i> .....	77
Gambar 4.12 Sketsa konsep <i>user interface time display</i> .....	77
Gambar 4.13 Sketsa konsep <i>user interface cuaca</i> .....	78
Gambar 4.14 Sketsa konsep <i>user interface profil</i> .....	78
Gambar 4.15 Sketsa konsep <i>user interface dompet dan reksa dana</i> .....	79
Gambar 4.16 Sketsa konsep <i>user interface notes</i> .....	79
Gambar 4.17 Sketsa konsep <i>user interface item purchase</i> .....	80
Gambar 4.18 Sketsa konsep <i>user interface player menu</i> .....	80
Gambar 4.19 Sketsa konsep <i>user interface cerita</i> .....	81
Gambar 4.20 Sketsa konsep <i>user interface catatan keuangan</i> .....	81
Gambar 4.21 Sketsa konsep <i>user interface diary</i> .....	92
Gambar 4.22 Sketsa konsep <i>user interface job listing dan event</i> .....	82
Gambar 4.23 Sketsa konsep <i>user interface e-commerce</i> .....	83
Gambar 4.24 Sketsa konsep <i>user interface achievement dan friend list</i> .....	83
Gambar 4.25 Sketsa konsep <i>user interface pengaturan</i> .....	84
Gambar 4.26 Sketsa konsep <i>user interface home screen</i> .....	84
Gambar 4.27 Sketsa konsep <i>user interface inventory dan item detail</i> .....	85
Gambar 4.28 Sketsa konsep <i>user interface buku resep dan memasak item</i> .....	85
Gambar 4.29 Sketsa konsep <i>item</i> .....	86
Gambar 4.30 Sketsa <i>layout GDD</i> .....	86
Gambar 4.31 Rancangan konsep judul <i>game</i> .....	87
Gambar 4.32 Rancangan konsep karakter Rina .....	87
Gambar 4.33 Rancangan konsep karakter Ayah dan Ibu Rina.....	88
Gambar 4.34 Rancangan konsep karakter Ika.....	88
Gambar 4.35 Rancangan konsep karakter Lisa.....	89
Gambar 4.36 Rancangan konsep karakter Andi.....	89
Gambar 4.37 Rancangan konsep karakter Bima .....	90
Gambar 4.38 Rancangan konsep karakter Bayu .....	90

Gambar 4.39 Rancangan konsep karakter Pak Doni.....	90
Gambar 4.40 Rancangan konsep karakter Bu Kos.....	91
Gambar 4.41 Rancangan konsep karakter Yuna.....	91
Gambar 4.42 Rancangan konsep karakter Kiki.....	91
Gambar 4.43 Rancangan konsep <i>user interface title screen</i> .....	92
Gambar 4.44 Rancangan konsep <i>user interface map</i> .....	92
Gambar 4.45 Rancangan konsep <i>user interface</i> variasi tampilan <i>map</i> .....	93
Gambar 4.46 Rancangan konsep <i>user interface time display</i> .....	93
Gambar 4.47 Rancangan konsep <i>user interface</i> cuaca.....	94
Gambar 4.48 Rancangan konsep <i>user interface</i> profil.....	94
Gambar 4.49 Rancangan konsep <i>user interface</i> dompet dan reksa dana.....	95
Gambar 4.50 Rancangan konsep <i>user interface notes</i> .....	95
Gambar 4.51 Rancangan konsep <i>user interface player menu</i> .....	96
Gambar 4.52 Rancangan konsep <i>user interface</i> cerita.....	96
Gambar 4.53 Rancangan konsep <i>user interface</i> catatan keuangan .....	97
Gambar 4.54 Rancangan konsep <i>user interface diary</i> .....	97
Gambar 4.55 Rancangan konsep <i>user interface job listing</i> dan <i>event</i> .....	98
Gambar 4.56 Rancangan konsep <i>user interface e-commerce</i> .....	98
Gambar 4.57 Rancangan konsep <i>user interface achievement</i> dan <i>friend list</i> .....	99
Gambar 4.58 Rancangan konsep <i>user interface</i> pengaturan.....	99
Gambar 4.59 Rancangan konsep <i>user interface</i> contoh variasi <i>mini game</i> .....	100
Gambar 4.60 Rancangan konsep <i>user interface home screen</i> .....	100
Gambar 4.61 Rancangan konsep <i>user interface inventory</i> dan <i>item detail</i> .....	101
Gambar 4.62 Rancangan konsep <i>user interface</i> buku resep dan memasak <i>item</i> .....	101
Gambar 4.63 Rancangan konsep <i>item</i> .....	102
Gambar 4.64 Desain sampul GDD.....	102
Gambar 4.65 Desain daftar isi GDD .....	103
Gambar 4.66 Desain konsep <i>game</i> GDD .....	104
Gambar 4.67 Desain konsep visual GDD .....	105
Gambar 4.68 Desain konsep verbal GDD.....	108
Gambar 4.69 Desain deskripsi mekanisme dan alur permainan GDD.....	109
Gambar 4.70 Poster.....	110

Gambar 4.71 *Mock up merchandise*.....111  
Gambar 4.72 Katalog .....111



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Mahasiswa sebagai peserta didik perguruan tinggi termasuk ke dalam kategori remaja akhir, yaitu usia 18-21 tahun (Hurlock, 1990). Mahasiswa sudah mulai belajar untuk masuk ke dalam lingkungan yang lebih luas untuk mempersiapkan dirinya menjalani peran orang dewasa (Rumini & Sundari, 2004). Mahasiswa juga dikategorikan sebagai individu yang memasuki tahap perkembangan dewasa awal dari kematangan afektif, kognitif, dan psikomotor. Walau demikian, mahasiswa masih belum mandiri secara finansial dan masih membutuhkan pemenuhan kebutuhan kuliah dari orang tua. Di dalam rentang usia ini pula, mahasiswa termasuk generasi Z, yakni mereka yang lahir di rentang tahun 1997-2012 atau usia 10-25 tahun (BPS, 2021). Dalam survei yang dilakukan oleh Harris Poll menunjukkan bahwa Generasi Z adalah generasi yang kreatif dan mereka adalah *digital native* (Pineda, 2020). Karena generasi ini tumbuh dan hidup bersamaan dengan perkembangan teknologi digital, generasi Z tidak dapat dilepaskan dengan teknologi digital.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi digital yang saat ini diminati oleh berbagai kalangan masyarakat terutama kalangan mahasiswa adalah internet. Namun, internet sebagai bentuk globalisasi informasi juga membawa dampak pada meningkatnya konsumsi masyarakat. Menurut Ben Soebiakto (2018), internet telah mengambil peran yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, terutama dalam memicu perilaku konsumtif di kalangan generasi muda. Kemudahan dalam mengakses *e-commerce*, bertransaksi secara daring, dan menerima berbagai informasi dari berbagai belahan dunia secara cepat juga menjadi faktor penyebab meningkatnya perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa. Faktor lain yang juga berperan yaitu pengaruh *marketing*. Kotler (1996) mengungkapkan bahwa perkembangan dalam ilmu *marketing* telah membuat masyarakat menjadi sangat berkeinginan pada kepemilikan material. Dimana akses informasi telah berkembang pesat, produk-produk yang ditawarkan tidak lagi menasar pada



kebutuhan manusia yang sempit, melainkan telah menasar pada keinginan manusia yang tidak terbatas. Oleh karena itu, mahasiswa yang secara individu memiliki kebutuhan akan keberhasilan studim perlu menyikapi efek globalisasi ini dengan bijak agar tidak mengganggu prioritas pengeluaran saat ini dan berdampak pada kebutuhan jangka panjang di masa depan.

Literasi keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap dan perilaku keuangan seseorang untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan (OJK). Menurut Sina (2012: 135) dalam (Kanserina, 2015:5), literasi keuangan merupakan alat yang dapat digunakan untuk memahami bagaimana memanfaatkan pendapatan untuk menabung, berinvestasi, proteksi dan memenuhi kebutuhan hidup secara bijak. Mengontrol pengeluaran dari uang saku pada dasarnya termasuk salah satu perencanaan dalam literasi keuangan. Mahasiswa yang memiliki pengetahuan tentang cara mengelola keuangan dan mempertimbangkan kebutuhan mendesak yang mungkin timbul sewaktu-waktu akan menjadi lebih selektif dalam kegiatan konsumsi dan meminimalisir perilaku konsumtif, disamping berbagai faktor yang mempengaruhi pengembangan kebutuhan seperti lingkungan, budaya, pengalaman atau gaya hidup yang berbeda pada setiap individu. Maka dari itu, akan lebih efektif jika wawasan keuangan dipraktikkan melalui media yang dapat memberikan gambaran yang lebih dekat dengan hal-hal kecil yang dialami dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu media yang diminati di masa berkembangnya teknologi digital saat ini adalah *mobile game*. Pokkt, Decision Lab, dan Mobile Marketing Association (MMA) melihat adanya peningkatan jumlah pengguna ponsel di Indonesia. Penelitian ini juga menemukan bahwa bermain *game* merupakan aktivitas yang paling banyak dilakukan di smartphone, disamping mengakses media sosial (Maulida, 2018). *Mobile game* dengan mekanisme permainan berupa simulasi juga dapat menyampaikan pembelajaran secara interaktif dari *smartphone* sebagai perangkat yang umum digunakan oleh remaja di masa kini. Dengan mengolah ide dari permasalahan mengelola uang saku ke dalam konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari melalui media *mobile game*, diharapkan dapat

memberikan potensi untuk memberi wawasan manajemen uang saku kepada mahasiswa terlebih di dalam masa beradaptasi di dunia perkuliahan.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang konsep *mobile game* sebagai media simulasi pengelolaan uang saku untuk mahasiswa?

### **C. Batasan Masalah**

Oleh karena pengembangan *game* melibatkan banyak orang dengan keahlian khusus dalam satu tim, perancangan hanya sebatas pada konsep visual, konsep verbal, dan deskripsi alur permainan yang umumnya diperlukan sebagai elemen dasar sebuah *game* sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Deskripsi alur permainan pada perancangan ini dibutuhkan untuk memberikan gambaran bagaimana bentuk aspek simulasi dalam konsep *game* ini selain sebagai pendukung aspek verbal dan visual. Perancangan ditujukan untuk remaja 18-21 tahun yang tengah menempuh pendidikan di perguruan tinggi.

### **D. Tujuan Perancangan**

Merancang konsep *mobile game* mengelola uang saku sebagai media simulasi untuk meningkatkan kesadaran keuangan mahasiswa.

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Institusi  
Menambah sudut pandang lain dari topik dan media yang memiliki potensi dalam industri kreatif di masa kini.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual  
Memberi referensi mengangkat masalah yang dekat dengan keseharian dan mengkomunikasikan ide tersebut lewat konsep *mobile game*.
3. Bagi Masyarakat dan Target Audiens  
Memberi wawasan mengelola uang saku dari bermain *game* dengan konsep yang dirancang.
4. Bagi Industri *Game*  
Menambah ide pengembangan *game* yang mengangkat tentang masalah sehari-hari.

## F. Definisi Operasional

### 1. *Game*

Sebuah bentuk hiburan yang dapat dimainkan dan biasanya untuk kesenangan, namun juga dapat menjadi media pembelajaran. Permainan dapat dimainkan oleh satu maupun banyak orang sekaligus. Komponen utama dalam permainan adalah capaian (*goals*), peraturan (*rules*), tantangan (*challenge*), dan interaksi.

### 2. *Mobile game*

*Game* yang dipasang dan dimainkan dari perangkat ponsel pintar (*smartphone*). *Mobile game* dapat dimainkan oleh satu orang atau banyak pemain dengan sambungan koneksi internet.

### 3. *Simulation management game*

Sebuah *subgenre game* yang berfokus dalam mengelola sumber daya yang dimiliki untuk mengembangkan proses dalam konteks tertentu. Berbeda dari *game* strategi yang juga menggunakan strategi dan perencanaan, capaian *game* manajemen tidak bertujuan mengalahkan musuh, melainkan membangun proses dari tujuan yang akan dicapai dari *game* tersebut.

### 4. Manajemen uang saku

Uang saku (KBBI) adalah uang yang dibawa untuk keperluan sewaktu-waktu atau uang jajan. Manajemen (KBBI) adalah penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran. Manajemen uang saku berarti kegiatan mengelola uang saku yang didapatkan dengan bijak untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari atau mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

### 5. Literasi keuangan

Menurut Murphy (2009), literasi keuangan adalah pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan seorang individu untuk membuat keputusan dan menggunakan sumber daya keuangan mereka secara efektif. Sedangkan menurut Chen dan Volpe (1998), literasi keuangan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengelola keuangan agar kehidupannya lebih sejahtera di masa mendatang. Tingkat wawasan tentang

keuangan dapat memengaruhi sikap seorang individu dalam mengelola keuangannya.

#### 6. *Game Design Document* (GDD)

Sebuah dokumen yang berisi konsep dasar atau elemen-elemen yang dibutuhkan untuk membuat game secara umum. GDD dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembang atau untuk mengkomunikasikan ide proyek *game* kepada investor. Isi GDD juga dapat disesuaikan dari kebutuhan perancang sebelum diaktualisasi menjadi sebuah *game*.

### G. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan gambaran langkah-langkah yang disusun secara sistematis untuk menentukan proses perancangan yang akan dibuat dari permasalahan hingga tujuan. Metode yang digunakan dalam perancangan konsep *mobile game* ini secara garis besar terdiri dari tahap pengumpulan data topik permasalahan dan tahap perancangan media.

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan lewat studi literatur sumber-sumber yang dapat dijadikan referensi seperti buku, jurnal, atau artikel yang berkaitan dengan literasi keuangan dan kuesioner untuk mengumpulkan data dari sasaran audiens yang memenuhi kriteria terkait pengalaman mengelola uang saku.

##### a. Data Primer

##### 1) Data Verbal

Data yang didapatkan dari buku, jurnal, atau artikel yang berkaitan dengan wawasan keuangan untuk cerita dan mekanisme permainan.

##### 2) Data Visual

Data yang dapat digunakan untuk referensi gaya visual dan desain konsep *mobile game* yang akan dibuat.

##### b. Data Sekunder

Data yang didapatkan dari kuesioner terkait tentang pengalaman dan habit mengelola uang saku untuk memahami permasalahan dari sudut pandang target audiens.

## 2. Metode Perancangan

Data yang telah dianalisis menjadi bahan untuk hasil dari perancangan berupa GDD (*Game Document Design*) dengan melakukan proses kreatif desain dan mengacu pada dasar-dasar desain *game* (*basic game design*).

### a. Identifikasi Masalah

Dari informasi yang dikumpulkan pada latar belakang terkait pengelolaan uang saku, mahasiswa, dan *mobile game*, diketahui permasalahan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa masih mengandalkan uang saku untuk memenuhi kebutuhan hidup.
- 2) Perlunya kesadaran mengontrol pengeluaran untuk meminimalisir perilaku konsumtif akibat globalisasi teknologi.
- 3) Media interaktif seperti *game* dapat digunakan untuk memberikan wawasan tentang keuangan.

### b. Brainstorming dan Ideasi

- 1) Melakukan ideasi konsep *game* yang akan dirancang dari permasalahan yang telah diidentifikasi.
- 2) *Game* dengan mekanisme permainan yang mengandalkan *decision making* dapat membantu melatih remaja dalam mengelola uang saku.
- 3) *Game* kasual bergenre simulasi manajemen dapat memberi ruang pemainnya untuk bereksperimen dengan berbagai aktivitas dan visual yang dekat dengan keseharian di dalam *game*.

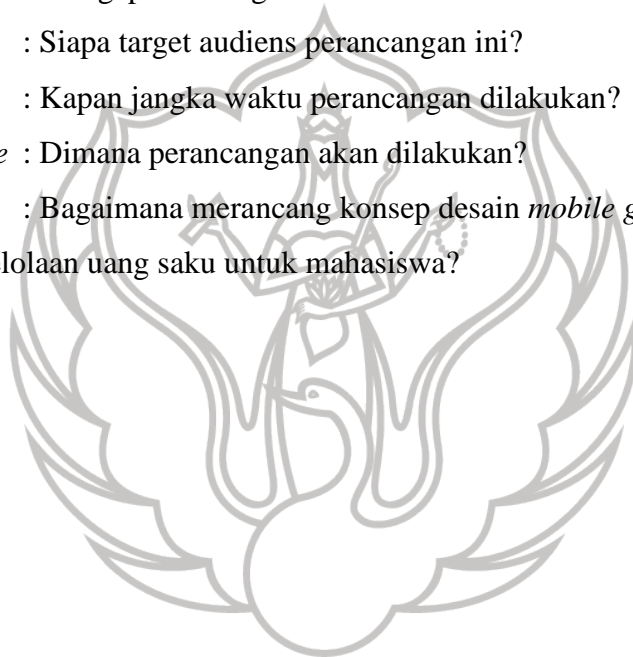
### c. Perancangan Media

- 1) Konsep Verbal
  - a) Gaya Kepenulisan Narasi
  - b) Storyline
  - c) Karakter
- 2) Merancang konsep visual
  - a) *User Interface*

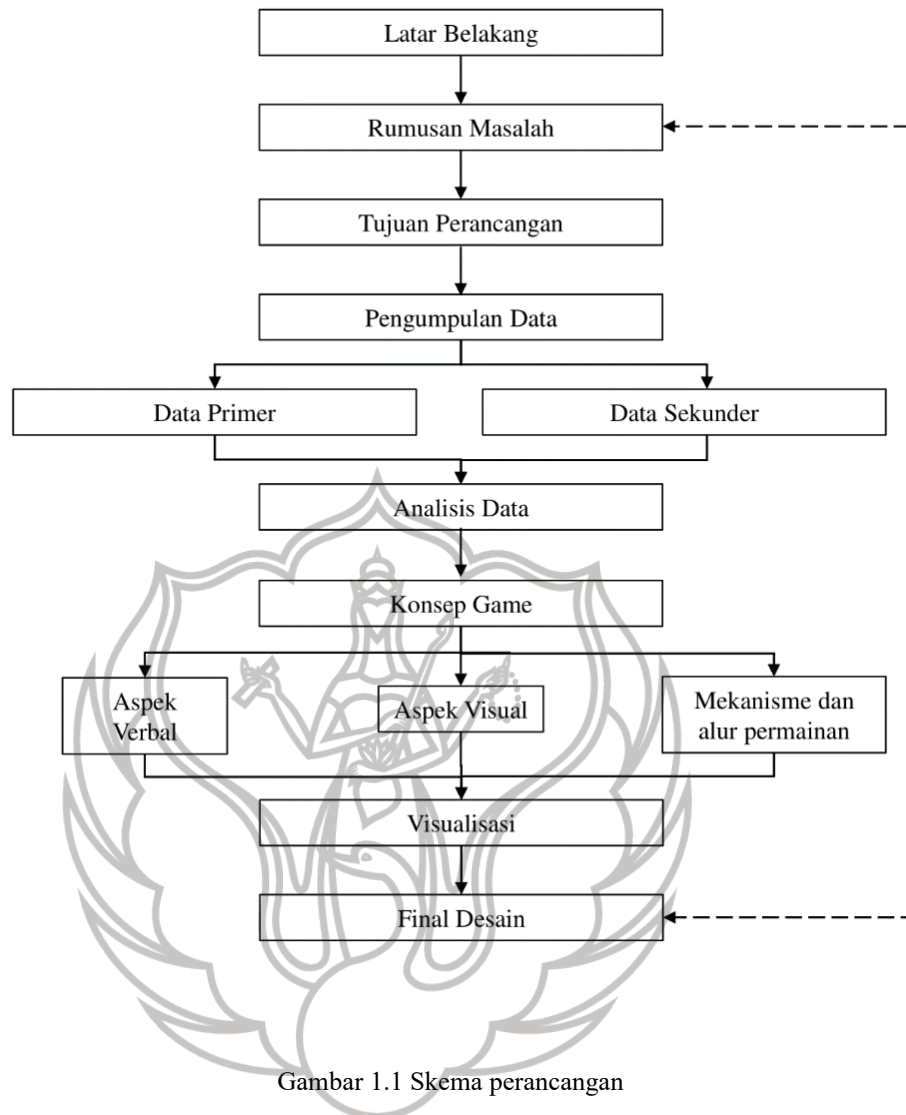
- b) Visual karakter
- c) *Item*
- 3) Deskripsi mekanisme dan alur permainan
  - a) *Gameplay*
  - b) *Challenge*
  - c) *Goals*
- 4) Visualisasi dan layout konsep

#### **H. Metode Analisis Data**

1. *What* : Media apa yang akan dirancang?
2. *Why* : Mengapa rancangan ini harus dilakukan?
3. *Who* : Siapa target audiens perancangan ini?
4. *When* : Kapan jangka waktu perancangan dilakukan?
5. *Where* : Dimana perancangan akan dilakukan?
6. *How* : Bagaimana merancang konsep desain *mobile game* simulasi pengelolaan uang saku untuk mahasiswa?



## I. Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan