

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui perumusan masalah, penentuan metode yang diambil, pengumpulan data, hingga proses perancangan, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dirancang sebagai sebuah media simulasi untuk meningkatkan kesadaran keuangan mahasiswa.

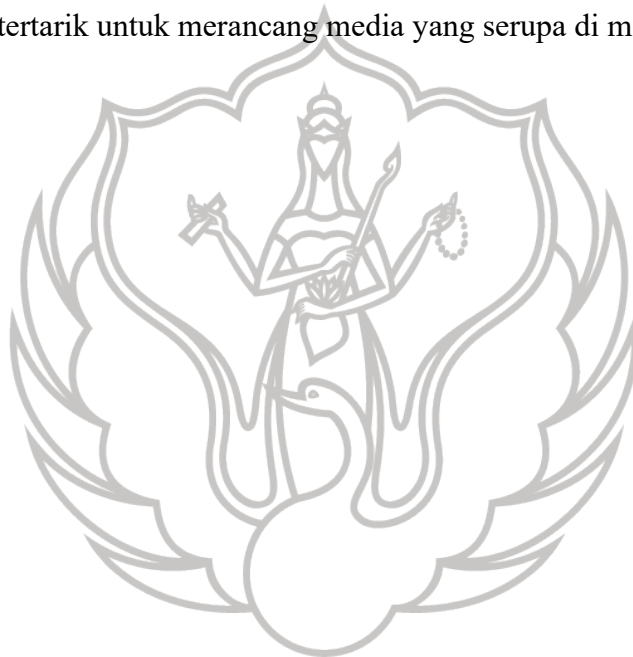
Media yang dirancang penulis berupa konsep *mobile game* untuk menyampaikan pentingnya mengelola uang saku di kalangan mahasiswa bukan berupa ajakan atau slogan seperti, “Ayo berhemat”, “Ayo menabung”, atau “Jangan boros”, tetapi berupa pendekatan yang mendorong pemain untuk berpikir, “Kalau aku habiskan uangku sekarang, mungkin nanti aku tidak bisa mencukupi kebutuhanku”. Dari sana, pemain akan belajar membuat pertimbangan dan keputusan yang mengutamakan prioritas mereka. Melalui permainan dan cerita Rina, pemain diharapkan dapat merefleksikan kepada diri mereka sendiri agar bijak mengelola uang saku. Dengan demikian, kesadaran akan keuangan pribadi bisa tumbuh.

B. Saran

Perlu diketahui bahwa pengembangan sebuah *game* membutuhkan keterlibatan banyak orang dengan keahlian khusus dalam satu tim untuk membuat aspek-aspek yang dibutuhkan sesuai dengan alur produksi sebuah *game*. Aspek-aspek tersebut dapat meliputi pra produksi: penjaringan ide, pembuatan konsep, perancangan *prototype*; produksi: pengembangan *prototype*, penentuan *budget*, pembuatan *asset in-game*, suara, animasi, pemrograman; hingga pasca produksi: pemeliharaan, distribusi dan promosi. Perancangan ini merupakan tahap awal dari proses tersebut, yakni salah satu bentuk penyampaian gagasan tentang respon mengenai permasalahan mengelola uang saku ke dalam sebuah media *mobile game* yang menjadi potensi untuk dikembangkan ke depannya. Gagasan

disampaikan melalui sebuah konsep yang terdiri dari elemen-elemen utama seperti aspek verbal, aspek visual, dan inti mekanisme permainan yang masih terbatas. Oleh karena itu, rancangan konsep *mobile game* ini perlu pengembangan lebih lanjut agar lebih memaksimalkan penyampaian pesan yang ada di dalamnya.

Penulis berharap perancangan ini dapat membuka peluang baru untuk mengolah sebuah permasalahan yang dekat dengan keseharian sebagai sebuah ide yang *relatable* untuk tema sebuah *game* terutama *game* lokal. Dengan adanya perancangan ini, penulis juga berharap dapat memberikan inspirasi kepada institusi akademik khususnya mahasiswa yang tertarik untuk merancang media yang serupa di masa mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Behrmann M, N. M. (2012). *State of the Art of the European Mobile Games Industry*. Mobile GameArch Project.
- Dal, Y. J. (2016). *Mobile Gaming in Asia: Politics, Culture and Emerging Technologies*. Springer.
- Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. New York: A K Peters/CRC Press.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2019). *Buku 9 – Perencanaan Keuangan, Seri Literasi Keuangan Perguruan Tinggi*.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders Publishing.

Jurnal Skripsi

- Afandy, C., & Niangsih, F. F. (2020). *Literasi keuangan dan manajemen keuangan pribadi mahasiswa di provinsi Bengkulu*. *The Manager Review*, 2(2), 68-98.
- Andriyat Krisdiawan, R. ., & Darsanto. (2019). *Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile*. *TEKNOKOM*, 2(1), 31–40.
- Anggit Sasmita Aji, Y. (2023). *Perancangan Artbook Battle Royale Game Berbasis Fighting “Kiskendo: Legend Fighting.”* <https://lib.isi.ac.id>.
- Anggraini, V., Sriyunianti, F., & Yentifa, A. (2022). *Pengaruh Financial Literacy, Financial Attitude Dan Locus of Control Terhadap Financial Management Behavior (Studi Kasus Pada Mahasiswa Bidikmisi Dan Non Bidikmisi Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Padang)*. *Jurnal Akuntansi, Bisnis Dan Ekonomi Indonesia (JABEI)*, 1(1), 116-128.

- Azizah, N. S. (2020). *Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup pada perilaku keuangan pada generasi milenial. Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi), 1(2), 92-101.*
- Hasbi Asshadiqi, Muhammad (2022) *Perancangan Game Digital Edukasi untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Santri Pondok Modern Gontor.* Skripsi thesis, ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/10816/>.
- Laturette, K., Widianingsih, L. P., & Subandi, L. (2021). *Literasi Keuangan Pada Generasi Z. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 9(1), 131-139.*
- Partadisastra, Amanda Mirasherly, dtt. (2022). *"Dampak Globalisasi Informasi Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa Jakarta."* Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi 5.1.
- Rafif, Muhammad Fajar, dan Asidigisianti Surya Patria. (2021). *"Perancangan Mobile Game sebagai Media Literasi Keuangan untuk Remaja."* ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia 7.2 : 268-281.
- Susanto, Y. B., Setiawan, J., & Ariyanto, S. (2022). *Financial Planning For Millennials And Gen-Z (Study Of Millennials And Gen-Z Financial Behavior).* *Ultima Management: Jurnal Ilmu Manajemen, 14(1), 156-168.*
- Wulanda Apriliani R., 1312294024 (2019) *PERANCANGAN CONCEPT ART GAME "CIUNG WANARA UDAGAN KASAMPURNAAN"*. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/4420/>.
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya literasi keuangan bagi pengelolaan keuangan pribadi. *Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen, 6(1), 11-26.*

Artikel Web

- French, John. (2022). *How to write a game design document (with examples).* <https://gamedevbeginner.com/how-to-write-a-game-design-document-with-examples/>. Diakses pada 12 November, 2023.

“Game.” Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>. Diakses pada 21 November, 2023..

Nadila, Syarfina Mahya. (2022). *Generasi Z: Si Paling Healing vs Si Pembawa Perubahan - Pusat Riset Masyarakat dan Budaya -BRIN*. <https://pmb.brin.go.id/generasi-z-si-paling-healing-vs-si-pembawa-perubahan/>. Diakses pada 12 November, 2023.

Gamelab Indonesia. *Gamifikasi Manajemen Sumber Daya Melalui Game Simulasi | Berita | Gamelab Indonesia*. <https://www.gamelab.id/news/125-gamifikasi-manajemen-sumber-daya-melalui-game-simulasi>. Diakses pada 21 November, 2023.

Kontributor Wikipedia. (2023, Februari 20). Time management game. Di *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses pada 14:20, November 21, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Time_management_game&oldid=1140588402.

Kontributor Wikipedia. (2023, Juni 26). Game character. In *Wikipedia, Di Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses pada 07:44, November 29, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_character&oldid=1161952290.

Kontributor Wikipedia. (2023, Oktober 10). Isometric video game graphics. Di *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses pada 13:10, November 16, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Isometric_video_game_graphics&oldid=1179558103.

Kontributor Wikipedia. (2023, November 4). Mobile game. Di *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses pada 14:29, November 12, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mobile_game&oldid=1183515606.

Kontributor Wikipedia. (2023, November 9). Construction and management simulation. Di *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses pada 13:31, November 10, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Construction_and_management_simulation&oldid=1184266029.

Kontributor Wikipedia. (2023, November 13). Game mechanics. Di *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diakses pada 13:43, November 19, 2023, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_mechanics&oldid=1184903211.

Kumparan. (2021). *Macam-macam Kebutuhan menurut Tingkatannya dalam Ilmu Ekonomi* | *kumparan.com*. <https://kumparan.com/berita-update/macam-macam-kebutuhan-menurut-tingkatannya-dalam-ilmu-ekonomi-1wgDgP0pV1f/4>. Diakses pada 10 November, 2023.

Lindsey, Katelyn. *Typography and Usability in Game Design* | *Katelyn Lindsey | Final Project* (*dtc-wsuv.org*). <https://dtc-wsuv.org/klindsey17/typographyFinal/>. Diakses pada 12 November, 2023.

Rouse, Margaret. (2012). *What are Mobile Games? - Definition from Techopedia*. <https://www.techopedia.com/definition/24261/mobile-games>. Diakses pada 12 November, 2023.

Ramezani, Paria. (2024). *What Is Casual Game Art? (Styles and Benefits)*. <https://pixune.com/blog/casual-game-art/>. Diakses pada 12 November, 2023.

Tyler, Dustin. (2023). *How to Create Video Game Atmosphere*. <https://www.gamedesigning.org/learn/atmosphere/>. Diakses pada 12 November, 2023.

Tyler, Dustin (2023). *How to Develop A Game Plot and Write Video Game Stories*. <https://www.gamedesigning.org/learn/game-plot/>. Diakses pada 12 November, 2023.