

## **Metode *Shorthand* untuk Menganalisis Desain Karakter pada *Board game* Edukasi Keuangan “*Think Twice!*” bagi Generasi Z**

**Nadya Budi Tjandra**  
[ntjandra@student.siputra.ac.id](mailto:ntjandra@student.siputra.ac.id)

School of Creative Industry, Visual Communication Design  
Universitas Ciputra Surabaya

### **ABSTRAK**

Literasi keuangan sangat penting untuk kesejahteraan individu, namun tingkat literasi keuangan di Indonesia masih rendah, terutama di kalangan generasi Z. *Board game* bisa menjadi media edukasi yang efektif, dan desain karakter adalah salah satu komponen utamanya. Penelitian ini bertujuan mengetahui minat dan preferensi visual karakter serta sejauh mana desain karakter mendukung pemahaman dan keterlibatan pemain. Penelitian menggunakan metode *mixed method*, dimana metode kuantitatif melalui survei terhadap 36 responden generasi Z (umur 17 - 25) dan kualitatif melalui wawancara dengan pakar *board game* dan teori *visual shorthand*. Dengan objek karakter *board game* “*Think Twice!*” yang masih dalam tahap pengembangan dan memiliki empat karakter dengan latar belakang jurusan yang berbeda. Hasilnya, desain karakter dinilai positif oleh responden dengan skor rata-rata di atas 4.0 (skala 1 - 5). Desain karakter “*Think Twice!*” dinilai efektif dalam menerapkan prinsip *visual shorthand* yang menekankan penyampaian karakter dan konteks melalui bentuk visual sederhana dan mudah dikenali. Namun, penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden yang semuanya mahasiswa dan belum menguji hubungan antara desain karakter dan mekanika permainan. Disarankan untuk melibatkan responden dari latar belakang yang lebih beragam agar hasilnya lebih *representative* kepada generasi Z lainnya.

Kata kunci: *Board game* edukatif, Desain karakter, Generasi Z, Literasi keuangan, *Visual shorthand*

## **ABSTRACT**

*Financial literacy plays an important role in individual well-being; however, the level of financial literacy in Indonesia remains relatively low, particularly among Generation Z. Board games can serve as an effective educational medium, with character design being one of its key components. This study aims to identify the interest and visual preferences toward character design, as well as to examine how character design supports players' understanding and engagement.*

*This research employs a mixed-method approach, combining quantitative and qualitative methods. The quantitative data were collected through a survey involving 36 Generation Z respondents (aged 17–25), while the qualitative data were obtained through interviews with board game experts and by applying the visual shorthand theory. The object of this study is the board game character design of “Think Twice!”, which is currently in the development stage and features four characters with different academic backgrounds.*

*The results indicate that the character designs were positively evaluated by respondents, with an average score above 4.0 (on a scale of 1–5). The character design of “Think Twice!” is considered effective in applying visual shorthand principles, emphasizing the delivery of character identity and context through simple and easily recognizable visual forms. However, this study is limited by the number of respondents, all of whom are university students, and it does not examine the relationship between character design and game mechanics. Future research is recommended to involve respondents from more diverse backgrounds to achieve results that are more representative of the broader Generation Z population.*

*Keywords: Board game, Character design, Generation Z, Financial literacy, Visual shorthand*

## **PENDAHULUAN**

Literasi keuangan merupakan kemampuan atau keterampilan yang sangat penting dan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan keuangan dari seorang (Ernayani et al., 2024). Dimana melalui literasi keuangan, seorang dapat membahas isu keuangan secara terbuka, memahami cara merencanakan dan mengalokasikan dana dengan tepat dan cermat untuk mencapai kesejahteraan finansial. Literasi keuangan juga berperan penting dalam pengambilan keputusan keuangan sehari-hari dalam berbagai peristiwa ekonomi (Putri & Lestari, 2019).

Di Indonesia, literasi keuangan juga menjadi salah satu aspek penting dan masih perlu ditingkatkan lagi kesadarannya. Tujuannya adalah untuk mengajarkan masyarakat Indonesia dalam mengelola keuangan dan mempersiapkan untuk masa yang akan datang. Beberapa tahun kedepan generasi Z yang akan mengambil alih peran sebagai penerus bangsa Indonesia, dengan harapan dapat meningkatkan kesejahteraan keuangan dan perekonomian di Indonesia (Viana et al., 2021). Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang mengukur indeks literasi keuangan dan inklusi keuangan penduduk Indonesia pada tahun 2024 masih tergolong rendah terutama pada kelompok umur 15-18 tahun dengan indeks inklusif komposit sebesar 57,96% dan indeks konvensional sebesar 57,16%.

Kelompok usia ini merupakan masa transisi ke dewasa yang rawan dengan perilaku konsumtif, impulsif, dan sedikit perencanaan finansial. Berdasarkan data tersebut, generasi Z di Indonesia masih memiliki literasi keuangan yang rendah, yang akan berdampak yang negatif pada kesejahteraan keuangan dan perekonomian di Indonesia (Elsalonika & Ida, 2025). Untuk itu, diperlukan media yang kreatif dan sesuai dengan generasi muda agar lebih tertarik mempelajari literasi keuangan salah satunya melalui permainan edukatif seperti *board game*. Fari *Board game* telah terbukti efektif menjadi salah satu alat pembelajaran yang efektif dan ideal untuk generasi Z, karena mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan dengan seimbang. *Board game* dengan desain yang menarik, interaksi sosial antar pemain dan mekanik menantang menjadi daya tarik tersendiri (Sousa et al., 2023).

*Board game* adalah salah satu jenis permainan konvensional non digital yang masih diminati oleh generasi muda sampai saat ini, dirancang sebagai media yang memungkinkan pemainnya berinteraksi, melakukan kegiatan fisik, dan bersaing dalam suatu permainan (Tamon, 2025). Dalam konteks edukasi, *board game* bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan juga menyenangkan karena dianggap lebih menarik daripada metode pembelajaran tradisional (Wandah Wibawanto, 2024). *Board game* juga dapat melatih kemampuan berpikir logis dan strategis dengan menggunakan

*decision making* para pemain dalam memenangkan permainan. Berdasarkan analisis tren, minat remaja terhadap *board game* di kalangan remaja terus meningkat dan memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif (Karenita, 2025).

*Board game* memiliki beberapa komponen yang saling melengkapi dan berkontribusi pada pengalaman pemain saat bermain. Salah satu komponen yang penting adalah bidak permainan, yang berperan dalam menciptakan pengalaman bermain yang lebih memikat. Bidak permainan biasanya digunakan menjadi penanda pemain dalam permainan, selain itu bidak juga bisa menggantikan identitas pemain di dalam permainan. Pemilihan desain karakter yang unik juga dapat meningkatkan ketertarikan visual *board game* (Wandah Wibawanto, 2024).

Meskipun sudah banyak penelitian mengenai literasi keuangan secara teoritis masih sedikit yang membahas preferensi dan respons generasi Z terhadap desain karakter, khususnya dalam konteks *game* edukasi. Lalu, bagaimana preferensi visual generasi Z terhadap desain karakter *boardgame* edukasi literasi keuangan “Think Twice!” serta sejauh mana desain karakter dapat mendukung pemahaman dan keterlibatan pemain? Dengan rumusan masalah ini, bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui minat generasi Z terhadap visualisasi desain karakter *board game* edukasi literasi keuangan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan desain karakter yang lebih efektif dan relevan dengan target audiens di masa yang akan datang.

Objek penelitian adalah “Think Twice!” yang saat ini masih dalam tahap perancangan dan dikembangkan untuk meningkatkan literasi keuangan pada generasi Z. *Board game* ini dipilih karena memiliki desain visual karakter yang menarik dan dirancang agar relevan dengan konteks pembelajaran keuangan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan *mixed method*, yang merupakan suatu pendekatan yang menggabungkan antar metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan dan mengambil data secara lebih mendalam di suatu penelitian tertentu yang menghasilkan bukti lebih kuat dan data yang lebih lengkap wawasannya (Creswell, 2021). Pendekatan ini untuk mendapatkan pemahaman secara lebih mendalam mengenai penggunaan visual karakter *board game* yang cocok mengenai *board game* edukasi dengan tema finansial.

Data penelitian ini diperoleh dari 2 sumber data yaitu teknik pengumpulan data pertama menggunakan kuesioner. Kuesioner digunakan karena penelitian ini memerlukan data dari responden dengan jumlah data yang besar (Utomo & Wardaya, 2023). Kuesioner ini ditujukan kepada responden remaja Generasi Z dengan rentang usia 17–25 tahun untuk mengumpulkan pendapat mereka tentang tingkat ketertarikan terhadap empat karakter *board game* “Think Twice!”, yang dinilai dari ekspresi, atribut dan pakaian, dan seberapa menarik karakter tersebut.

Untuk memperkuat dan memvalidasikan data kuesioner akan dilakukan wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini bebas tanpa pedoman dan tidak ada pedoman yang telah tersusun secara lengkap (Sugiyono, 2013). Yang akan diwawancarai adalah pakar *board game*, dari wawancara ini diperoleh pandangan ahli terkait efektivitas desain karakter dalam mendukung tujuan edukatif permainan.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini memaparkan hasil visualisasi karakter dalam *board game* edukasi keuangan “Think Twice!”. Data diperoleh melalui studi literatur, survei dan wawancara dengan menggunakan teori *visual shorthand*. Tujuan penelitian adalah menganalisis dan mengevaluasi kesesuaian desain karakter yang sudah dikembangkan dengan minat generasi Z serta relevansinya terhadap tema pembelajaran literasi keuangan.

### **TEORI VISUAL *SHORTHAND***

Sebagai pendekatan analisis desain, penelitian ini menggunakan konsep *visual shorthand* sebagai variabel desain yang akan diuji. *Visual shorthand* merupakan kombinasi antara elemen visual dan juga ciri fisik yang digunakan untuk mencapai identitas, kepribadian dan latar belakang dari suatu karakter dengan cepat melalui persepsi visual spontan. Konsep ini berfungsi untuk menyampaikan persepsi yang memungkinkan pemain dalam memahami karakter tanpa adanya narasi tambahan, dengan mengandalkan stereotip dan simbolik yang familiar (Amanda WarnBerg, 2025). Penerapan konsep ini banyak digunakan di dalam animasi dan *video game*, karena memudahkan pemain dalam mendalami karakter yang dimainkan tanpa perlu penjelasan naratif.



Gambar 1. Anger  
Sumber: Disney, Pixar (2015) Film animasi *Inside Out*

Contohnya pada karakter *Anger* dari film animasi *Inside Out* (gambar 1) yang mempunyai *visual shorthand* yang efektif. *Cue shorthand* karakter ini ada di dalam bentuk kotak dan warna merahnya secara instan menonjolkan kesan kaku, bahaya dan intensitas. Hal ini diperkuat dengan *cultural shorthand* melalui pakaiannya, kemeja dan dasi yang bisa merepresentasikan pekerja kantoran yang sedang stres. Dan api yang sering keluar di atas kepalanya menjadi atribut atau *contextual shorthand* yang melambangkan juga perasaan meledak-ledak.

Dalam penelitian ini, teori *visual shorthand* digunakan untuk membedah elemen desain empat karakter “Think Twice!” seperti ekspresi, warna, pakaian dan atribut. Setiap komponen visual dalam desain karakter berfungsi untuk membangun narasi yang menyampaikan cerita dan membangun koneksi dengan audiens (Shane Sapmayada, 2024). Ketika *shorthand* bertujuan untuk merepresentasikan budaya tertentu, desain tersebut harus lebih dilihat secara detail mengenai tradisi hingga ekspresi untuk menyampaikan nilai dan keyakinan budaya (Sutanto, 2024).

### DESAIN KARAKTER

Terdapat empat karakter yang dirancang untuk *board game* “Think Twice!”, yang dimana keempat karakter ini merupakan mahasiswa dengan beragam jurusan dan latar belakang. Berdasarkan teori *visual shorthand*, karakter-karakter ini dirancang dengan kombinasi elemen visual yang secara cepat menyampaikan identitas dan kepribadiannya.

Karakter yang dibuat menggunakan gaya gambar *chibi*, yang kalau diartikan *chibi* berarti kecil dan pendek dari bahasa Jepang. Gaya gambar ini umumnya berupa representasi karakter secara berlebihan, dengan tubuh yang kecil dan kepala yang besar. Gaya ini digunakan untuk menampilkan karakter dalam versi lebih lucu (Berndt, 2021).



Gambar 2. Ezra Megantara  
sumber: dokumentasi penulis

Karakter yang pertama (gambar 2) bernama Ezra Megantara yang merupakan mahasiswa DKV (desain komunikasi visual). Berdasarkan teori *visual shorthand*, ekspresi wajahnya yang ceria dengan lidahnya yang menjulur keluar berfungsi sebagai *shorthand cue* untuk menciptakan sifat yang usil. Pakaian yang modis tapi tetap rapi, dengan membawa tas selempang dengan pin dan gantungan *carabiner* menjadi simbol visual dari budaya kreatif dan kepribadian eksperimental berfungsi sebagai *cultural shorthand*. Warnanya juga sebagai *shorthand cue*, warna dominan merah memberikan kesan energi yang bersemangat dan kreativitas. Sementara itu, atribut tambahan kuas, ember cat dan bercakan cat pada wajah digunakan sebagai *contextual shorthand* untuk memperkuat identitas akademiknya sebagai mahasiswa DKV.



Gambar 3. Gavin Arseno  
sumber: dokumentasi penulis

Karakter kedua (gambar 3) bernama Gavin Arseno yang merupakan mahasiswa IT (teknik informasi). Berdasarkan teori *visual shorthand*, ekspresi senyum menyeringai dipilih sebagai *shorthand cue* untuk menyiratkan sifat yang cerdas dan logis yang sering diasosiasikan dengan individu di bidang IT. Pakaian yang kasual, hanya memakai baju kaos polos, dan kacamata berfungsi sebagai *cultural shorthand* yang merepresentasikan pola pikir praktis dan fungsional mahasiswa IT. Warnanya yang dominan hijau sebagai *shorthand cue* yang melambangkan logika dan ketenangan. Atribut yang digunakan seperti tas ransel besar, laptop dan *mouse*

yang menggantung di tasnya digunakan sebagai *contextual shorthand* untuk memperkuat identitas mahasiswa IT.



Gambar 4. Chloe Muller  
sumber: dokumentasi penulis





Karakter ketiga, (gambar 4) bernama Chloe Muller yang merupakan mahasiswa bisnis dan manajemen. Berdasarkan teori *visual shorthand*, Ekspresi wajah yang lembut dan profesional berfungsi sebagai *shorthand cue* untuk kepribadian yang tenang, terstruktur namun gampang untuk didekati. Ciri fisik rambut pirang dan mata biru menandakan *cultural shorthand* untuk menandakan latar belakang internasional yang merupakan orang Jerman. Pakaiannya yang formal, menggunakan setelan, dasi dan jas yang di jinjing menjadi salah satu *cultural shorthand* yang paling dominan dimana secara instan mengidentifikasi sebagai orang yang berkerja di dunia korporat. Warna dominan biru menandakan *shorthand cue* yang melambangkan profesionalisme. Atribut tambahan yang berupa tablet sebagai *contextual shorthand* berfungsi untuk mengidentifikasikan sebagai mahasiswa yang berkompeten dan terorganisir.



Gambar 5. Aileen Pangestu  
sumber: dokumentasi penulis

Karakter yang terakhir (gambar 5) Aileen Pangestu yang merupakan mahasiswa jurusan ilmu komunikasi. Ekspresinya yang ceria dengan mulutnya yang terbuka lebar menjadi *shorthand cue* untuk menandakan kepribadian yang *ekstrovert* dan mudah didekati menjadi penanda seorang komunikator. Pakaianya yang santai tapi tetap *stylish* menjadi *cultural shorthand* yang mencerminkan kepekaan akan tren dan kreativitas. Warna dominan kuning juga melambangkan ceria dan komunikatif sebagai *shorthand cue*. Atribut seperti kamera di leher, *earphone*, serta buku catatan kecil dengan pensil di telinga digunakan sebagai *contextual shorthand* yang kuat. Elemen–elemen ini mengasosiasikan karakter praktik media dan kreasi konten yang menegaskan identitasnya sebagai mahasiswa komunikasi.

Seluruh pembahasan mengenai empat karakter di atas kemudian dirangkum dalam tabel 1. Tabel ini menyajikan hasil analisis menggunakan teori *Visual Shorthand*, yang melihat bagaimana elemen–elemen visual seperti ekspresi, pakaian, dan atribut tambahan yang dapat langsung menggambarkan identitas, kepribadian, serta latar belakang karakter tanpa memerlukan penjelasan naratif tambahan.

Nama Karakter	Jurusan	Visualisasi	<b>Visual Shorthand</b>
Ezra Megantara	Desain komunikasi visual		<b>Ekspresi:</b> Ceria dan menjulurkan lidah > sifat usil <b>Warna:</b> merah > bersemangat dan kreatif <b>Pakaian:</b> tas selempang dan pin > budaya kreatif eksperimental <b>Atribut:</b> kuas, cat > identitas mahasiswa DKV
Gavin Arsena	Teknik informatika		<b>Ekspresi:</b> Menyeringai > cerdas, logis <b>Warna:</b> hijau > logika dan ketenangan <b>Pakaian:</b> kacamata dan kaos polos > Praktis <b>Atribut:</b> laptop & mouse > identitas mahasiswa IT
Chloe Muller	Bisnis dan manajemen		<b>Ekspresi:</b> Profesional > tenang dan kompeten <b>Warna:</b> biru > profesionalisme <b>Pakaian:</b> Setelan dan jas > dunia korporat <b>Atribut:</b> Tablet > manajemen
Aileen Pangestu	Ilmu komunikasi		<b>Ekspresi:</b> mulut terbuka > <i>ekstrovert</i> <b>Warna:</b> kuning > ceria dan komunikatif <b>Pakaian:</b> santai, <i>stylish</i> > sadar tren <b>Atribut:</b> Kamera, earphone > Media Kreatif

Tabel 1. Hasil analisis menggunakan Teori *Visual Shorthand*  
sumber: dokumentasi penulis

## DATA HASIL KUESIONER

Distribusi responden berdasarkan usia, jenis kelamin, latar belakang pendidikan dan juga frekuensi memainkan *board game* ada pada tabel 2. Sebagian besar responden berusia 21 tahun (58.3%), yang merupakan salah satu kelompok usia generasi Z dalam penelitian ini. Berdasarkan jenis kelamin, jumlah responden laki-laki lebih sedikit dibandingkan dengan yang perempuan yaitu masing masing 30.6% dan 69.4%. Berdasarkan latar belakang pendidikan, seluruh responden (100%) saat ini berstatus sebagai mahasiswa.

No		Total Responden	Persentase (%)
1	<b>Umur</b>		
	19	5	13.9%
	20	4	11.1%
	21	21	58.3%
	22	5	13.9%
	23	1	2.8%
2	<b>Jenis kelamin</b>		
	Laki - laki	11	30.6%
	Perempuan	25	69.4%
3	<b>Status</b>		
	Sekolah menengah atas	0	0%
	Perguruan tinggi	36	100%
	Pascakelulusan	0	0%
4	<b>Frekuensi responden dalam memainkan <i>board game</i></b>		
	Sering	4	11.1%
	Kadang - kadang	19	52.8%
	Jarang	13	36.1%
	Tidak pernah	0	0%

Tabel 2. Tabel biodata responden  
sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan data pada tabel 3, Monopoly merupakan jenis *board game* yang paling banyak dimainkan oleh responden (27.5%), diikuti oleh Uno (11.6%) dan ular tangga (10.1%). Beberapa *board game* modern seperti Catan, Ludo, Modern art juga disebut oleh responden, dan masih banyak *board game* lainnya. Dengan frekuensi bermain “kadang-kadang” (52,8%), maka kesimpulannya adalah responden *familiar* dengan *board game* tetapi bukan merupakan pemain intensif. Artinya, responden bisa merepresentasikan

target audiens potensial (*casual players* dari kalangan generasi Z) yang menjadi sasaran literasi keuangan melalui game.

No	Jenis Board game	Total responden	Persentase (%)
1	Monopoly	19	27.5%
2	Uno	8	11.6%
3	Ular tangga	7	10.1%
4	Catan	6	8.7%
5	Ludo	5	7.2%
6	Modern art	3	4.3%
7	Lainnya	21	30.4%

Tabel 3. Jenis Board Game yang pernah dimainkan responden  
sumber: dokumentasi penulis

Berikut adalah hasil survei yang diberikan kepada 36 responden pertanyaan yang dilontarkan berupa pertanyaan mengenai desain keempat karakter dalam board game “Think Twice!”. Penilaian dilakukan menggunakan skala 1–5, dengan nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan nilai 5 berarti sangat setuju.

Ezra Megantara							
No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Rata-rata
1	Apakah pakaian atau atribut karakter ini mendukung tema karakter ?	0	1	8	22	5	3.86
2	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan suasana dan kepribadian karakter ?	0	2	7	21	6	3.86
3	Apakah benda yang dibawa karakter membantu menjelaskan perannya?	0	0	6	12	18	4.33
4	Secara keseluruhan, seberapa menarik karakter ini menurutmu?	0	3	4	24	5	3.86

Keterangan: Skala 1 = sangat tidak setuju, 5= sangat setuju

Tabel 4. Hasil penilaian karakter Ezra Megantara  
sumber: dokumentasi penulis

Pembahasan pada karakter pertama bisa dilihat pada tabel 4. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian, aspek pakaian, atribut dan warna dari karakter Ezra ini sudah cukup sesuai dengan konsep karakternya. Daya tariknya dari karakter ini juga sesuai dan menarik untuk generasi Z. Selain itu, ekspresi wajah karakter dinilai telah berhasil menggambarkan kepribadian ceria, sesuai dengan persepsi sebagian besar responden.

Meskipun demikian masih ada beberapa responden yang memberi masukan tambahan bahwa penggunaan warnanya masih kurang cerah dan warna-warni. Selain itu, atribut ember cat yang dibawa bisa digantikan dengan palet warna, agar lebih sesuai dengan identitas mahasiswa desainnya.

<b>Gavin Arsena</b>							
<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Rata - rata</b>
1	Apakah pakaian atau atribut karakter ini mendukung tema karakter ?	0	0	4	18	14	4.28
2	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan suasana dan kepribadian karakter ?	0	0	5	17	14	4.25
3	Apakah benda yang dibawa karakter membantu menjelaskan perannya?	0	0	1	9	26	4.68
4	Secara keseluruhan, seberapa menarik karakter ini menurutmu?	0	2	7	15	12	4.03

Keterangan: Skala 1 = sangat tidak setuju, 5= sangat setuju

Tabel 5. Hasil penilaian karakter Gavin Arsena  
 sumber: dokumentasi penulis

Pembahasan pada karakter kedua bisa dilihat pada tabel 5. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian, pakaian, atribut dan warna dari karakter ini sudah sesuai dengan konsep karakter Gavin sebagai mahasiswa IT. Karakternya juga menarik dan relevan bagi Generasi Z sebagai target utamanya.

Selain itu, ekspresi wajah karakter Gavin yang berhasil menggambarkan kepribadiannya. Atribut kacamata yang digunakan turut memperkuat kesan *nerdy* atau intelektual pada karakter ini, dan menjadi salah satu elemen yang paling disukai oleh responden karena mampu menambah kedalaman identitas visual karakter.

<b>Chloe Muller</b>							
<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Rata - rata</b>
1	Apakah pakaian atau atribut karakter ini mendukung tema karakter ?	0	0	5	24	7	4.05
2	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan suasana dan kepribadian karakter ?	0	0	5	14	17	4.33
3	Apakah benda yang dibawa karakter membantu menjelaskan perannya?	0	3	3	20	10	4.03
4	Secara keseluruhan, seberapa menarik karakter ini menurutmu?	0	1	5	15	15	4.22

Keterangan: Skala 1 = tidak setuju, 5= sangat setuju

Tabel 6. Hasil penilaian karakter Chloe muller  
sumber: dokumentasi penulis

Pembahasan pada karakter ketiga bisa dilihat pada tabel 6. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian, karakter Chloe Muller memperoleh respon positif dari responden. Aspek pakaian, atribut, dan warna dinilai telah mendukung konsep karakter dengan baik. Chloe digambarkan sebagai sosok mahasiswi bisnis yang rapi, profesional, dan terstruktur.

Tetapi, beberapa responden memberikan masukan bahwa jas yang dibawa sebaiknya dikenakan langsung agar tampilan karakter terlihat lebih profesional dan konsisten dengan kesan formal yang ingin ditonjolkan.

<b>Aileen Pangestu</b>							
<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Rata - rata</b>
1	Apakah pakaian atau atribut karakter ini mendukung tema karakter ?	0	2	5	20	9	4.00
2	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan suasana dan kepribadian karakter ?	0	0	3	15	18	4.41
3	Apakah benda yang dibawa karakter membantu menjelaskan perannya?	0	4	5	12	15	4.05
4	Secara keseluruhan, seberapa menarik karakter ini menurutmu?	0	1	4	15	16	4.28

Keterangan: Skala 1 = tidak setuju, 5= sangat setuju

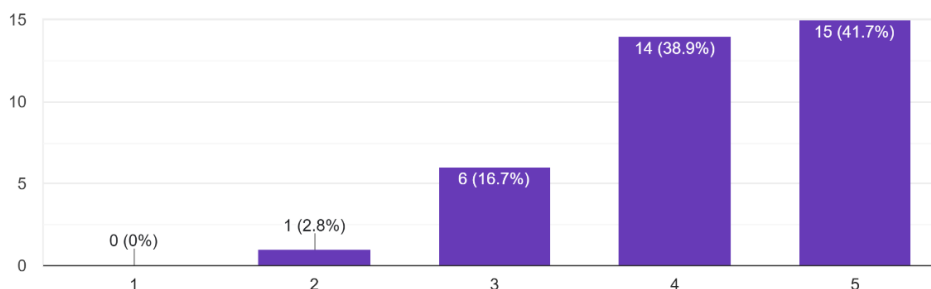
Tabel 7. Hasil penilaian karakter Aileen Pangestu  
 sumber: dokumentasi penulis

Yang terakhir, pembahasan karakter yang keempat bisa dilihat pada tabel 7. Berdasarkan penilaian rata-rata responden pakaian, atribut dan warna dari karakter Aileen Pangestu ini sudah lumayan sesuai dengan potret mahasiswa ilmu komunikasi.

Tetapi ada masukan dari beberapa responden yang menyatakan bahwa atributnya bisa berpotensi menyebabkan ambigu karena lebih identik dengan mahasiswa desain komunikasi visual (DKV).

Menurut anda, apakah karakter mahasiswa cocok digunakan dalam boardgame bertema edukasi keuangan?

36 responses



Gambar 6. Hasil survei karakter *Board Game*  
sumber: dokumentasi penulis

Berdasarkan pada gambar 6, sebanyak 41,7% responden memilih “sangat setuju” dan 38,9% memilih “setuju” bahwa penggunaan karakter mahasiswa cocok diterapkan dalam *board game* bertema edukasi keuangan. Hanya sebagian kecil 2,8% responden yang “kurang setuju” dengan pernyataan ini. Mayoritas responden mengatakan karakter dengan representasi mahasiswa cocok sebagai karakter yang dimainkan karena relevan dengan masalah yang sering dialami oleh kelompok usia tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa konsep karakter mahasiswa ini mempunyai potensi besar untuk digunakan dalam *board game* edukatif bertemakan keuangan. Analisis ini akan diperdalam melalui hasil wawancara dengan pakar *board game*, untuk memperoleh pandangan profesional mengenai karakter yang sudah dirancang bisa merepresentasikan tema edukasi keuangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pakar *board game*, penggunaan karakter mahasiswa dalam *board game* edukasi pada dasarnya tidak ada masalah, karena sudah relevan dengan target audiens. Tetapi dari segi visualnya, sebenarnya karakter masih kurang menggambarkan tema literasi keuangan.

Pakar menyarankan pengembangan desain menggunakan pendekatan teori profil keuangan seperti *The Saver*, *The Planner*, *The Investor* dan *The Spender*. Dengan menggunakan pendekatan ini, dapat menambahkan landasan yang lebih konseptual dalam membuat karakteristik karakter tersebut berdasarkan perilaku tingkat resiko keuangan masing-masing. Dengan demikian, pose, warna dan atribut tambahan bisa membuat karakter terasa lebih unik.

<b>Karakter</b>	<b>Pakaian</b>	<b>Atribut</b>	<b>Warna</b>	<b>Rata - rata total</b>
Ezra Megantara	3.86	4.33	3.86	4.02
Gavin Arsena	4.28	4.68	4.25	4.40
Chloe Muller	4.05	4.03	4.33	4.13
Aileen Pangestu	4.00	4.05	4.41	4.15

Tabel 8. Hasil rata-rata penilaian karakter  
sumber: dokumentasi penulis

Secara keseluruhan, rata - rata penilaian desain karakter *board game* “*Think Twice!*” memperoleh skor diatas 4.0 dengan ini dapat di simpulkan bahwa desain karakter sudah efektif dengan prinsip *visual shorthand*. Dari hasil di atas, Gavin yang mendapatkan skor tertinggi dengan rata - rata 4.40, terutama pada aspek atributnya (4.68) yang dinilai paling kuat pada penilaian karakter. Hal ini menyimpulkan bahwa atribut sebagai *contextual shorthand* menjadi salah satu peran penting dalam visual karakter.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter dalam *board game* edukasi keuangan “*Think Twice!*” dengan menggunakan teori *visual shorthand* sebagai dasar analisis. Hasil analisis kuesioner dan wawancara dengan pakar *board game*, menunjukkan bahwa desain karakter yang sudah dirancang telah dinilai secara positif oleh mayoritas responden, dengan skor

rata-rata di atas 4,0 pada seluruh aspek penilaian. Temuan utama menunjukkan bahwa atribut karakter berperan sebagai elemen *contextual shorthand* yang paling efektif dan memperkuat identitas, peran, dan konteks karakter dalam permainan. Karakter Gavin memperoleh skor tertinggi dengan rata-rata 4,40 terutama pada aspek atribut (4,68) yang menegaskan bahwa kejelasan simbolik dan konteks visual membantu pemain dalam memahami peran karakter dengan jelas.

Karakter mahasiswa yang diangkat dalam permainan ini juga masih relevan dan mudah diterima di kalangan generasi Z dengan sebanyak 41,7% responden memilih “sangat setuju” dan 38,9% memilih “setuju”, karena merepresentasikan fase kehidupan yang dimana masih dekat dengan isu kemandirian finansial. Beberapa elemen seperti pose dan detail aksesoris masih perlu dievaluasi lebih lanjut. Namun, kombinasi dari elemen visual sudah menunjukkan pentingnya desain karakter dalam membangun komunikasi visual yang cepat dan efektif di permainan edukatif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, dimana responden yang terlibat semua adalah mahasiswa, sehingga persepsi visual yang diperoleh belum bisa merepresentasikan generasi Z di Indonesia secara keseluruhan. Penelitian ini juga lebih berfokus pada aspek desain karakter dan belum menguji keterhubungan antara desain karakter dan juga mekanika permainan maupun pengalamannya.

Penelitian selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan pengembangan profil keuangan sebagai dasar konseptual karakter, agar latar belakang lebih relevan dengan konsep edukasi keuangan. Selain itu juga ruang lingkup perlu diperluas dan melibatkan lebih banyak responden dengan berbagai latar belakang. Dengan cara ini, diharapkan strategi yang dihasilkan dapat lebih tepat sasaran untuk memenuhi kebutuhan generasi Z secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda WarnBerg. (2025) ‘Storytelling Through Character Design. <https://his.diva-portal.org/smash/get/diva2:1981591/FULLTEXT01.pdf>’.
- Berndt, J. (2021) ‘More Mangaesque than the Manga : &quot;Cartooning&quot; in the Kimetsu no Yaiba Anime. *Transcommunication*, 8(2), 171–178. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-196835>’.
- Creswell.Prof. John W. Creswell (2021) ‘Apa Itu Mixed Methods Research? – BERITA UPI. <https://berita.upi.edu/prof-john-w-creswell-apa-itu-mixed-methods-research/>’.
- Elsalonika, A., & Ida, I. (2025) ‘Perilaku keuangan Generasi Z: Peran penerapan financial technology, literasi keuangan, dan efikasi diri. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 9(2), 365–379. <https://doi.org/10.24912/JMBK.V9I2.32838>’.
- Ernayani, R., Zulaecha, H. E., Rachmania, D., Alfiana, A., & Hakim, M.Z. (2024) ‘Edukasi Literasi Keuangan bagi Masyarakat: Membangun Kemandirian Finansial. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1713–1722. <https://doi.org/10.33379/ICOM.V4I3.4797>’.
- Karenita, R. (2025) ‘Fenomena Tren Permainan Tabletop di Era Digital sebagai Peluang Media Edukasi. *Jurnal VICIDI*, 15(1), 120–137. <https://doi.org/10.37715/VICIDI.V15I1.5266>’.
- Prof. Dr Sugiyono. (2013) ‘METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D. ALFABETA, CV.’
- Putri, N. A., & Lestari, D. (2019) ‘PENGARUH GAYA HIDUP DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP PENGELOLAAN KEUANGAN TENAGA KERJA MUDA DI JAKARTA. *AKURASI: Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 31–42. <https://doi.org/10.36407/AKURASI.V1I1.61>’.
- Shane Sapmayada, A. (2024) ‘Jurnal Seni Rupa, V., & Membangun Narasi Visual Melalui Desain Karakter: Studi Kasus Karakter Ikonik. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(2), 491–501. <https://doi.org/10.61930/VISART.V2I2.819>’.

- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023) 'Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2023.1160591>'.
- 'Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) OJK. [https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-\(SNLIK\)-2024.aspx](https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-(SNLIK)-2024.aspx)' (2024), (October 17).
- Sutanto, S. (2024) 'extual hermeneutics interpretation of chinese descendants in the animated film "turning red"., 217-227. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-52726-5\\_20](https://doi.org/10.1007/978-3-031-52726-5_20)'.
- Tamon, Z.T. (2025) 'Perancangan Board game "Sigma Hotel" sebagai Media Reduksi Stres bagi Generasi Z. *BARIK*, 7(1), 70–82. <https://doi.org/10.26740/JDKV.V7I1.65868>'.
- Utomo, C. W., & Wardaya, M. (2023) 'Resin Coaster Business Innovation Through Design Thinking. *VCD Journal of Visual Communication Design*, 08(1), 18–41.'
- Viana, E. D., Febrianti, F., & Dewi, F.R. (2021) 'Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan dan Minat Investasi Generasi Z di Jabodetabek. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, 12(3), 252–264. <https://doi.org/10.29244/JMO.V12I3.34207>'.
- Wandah Wibawanto. (2024) 'BOARD GAME EDUKASI - Google Books. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=K9U4EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=boardgame+edukasi&ots=2IaRjvSroV&sig=C-CpN6oUEot-M9B2CRDSnePIRpE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=boardgame%20edukasi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=K9U4EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=boardgame+edukasi&ots=2IaRjvSroV&sig=C-CpN6oUEot-M9B2CRDSnePIRpE&redir_esc=y#v=onepage&q=boardgame%20edukasi&f=false)', November.