

Perancangan *Board Game Breakout* Sebagai Media Edukasi Analisa Berita dalam Berinvestasi Saham

Sukhita Tatang Solihin¹, Jasson Prestiliano², T. Arie Setiawan Prasida³

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual/Universitas Kristen Satya Wacana

¹sukhitats@gmail.com, ²jasson.prestiliano@uksw.edu, ³arie.prasida@uksw.edu

ABSTRAK

Isu/berita menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kapan waktu yang tepat untuk mulai berinvestasi pada suatu perusahaan karena terdapat korelasi yang kuat antara pergerakan harga saham dengan peredaran informasi ke publik. Melalui *board game* para pemain dapat saling berinteraksi dan belajar untuk menganalisa isu/berita yang dapat berpengaruh terhadap perubahan harga saham dengan cara yang menyenangkan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan *mix method* dan menggunakan *Linear Strategy*. *Board game Breakout* merupakan sebuah media edukasi yang efektif untuk melatih investor pemula/calon investor menganalisa berita karena dapat mensimulasikan kegiatan berinvestasi saham yang berfokus pada isu/berita dengan cara yang menyenangkan.

Kata Kunci: *board game*; analisis berita; investasi saham

ABSTRACT

Issues/news become one of the most important factors in determining when is the right time to start investing in a company because there is a strong correlation between stock price movements and the release of information to the public. Through board games, players can interact with each other and learn to analyze issues/news that can affect changes in stock prices in a fun way. The method that will be used in this research is the descriptive method with a mixed method approach and using Linear Strategy. Breakout board game is an effective educational medium to train novice investors/prospective investors to analyze news because it can simulate stock investing activities that focus on issues/news in a fun way.

Keywords: *board game*; news analysis; stock investment

PENDAHULUAN

Investasi adalah kegiatan menanamkan modal atau aset yang dilakukan oleh seseorang atau suatu perusahaan dalam jangka waktu tertentu agar memperoleh timbal balik yang lebih besar di masa yang akan datang. Investasi penting dilakukan untuk melindungi aset yang dimiliki dari inflasi atau penurunan nilai mata uang yang terjadi setiap tahunnya. Salah satu instrumen investasi yang populer di masyarakat adalah saham. Saham adalah tanda bukti penyertaan kepemilikan modal/dana pada suatu perusahaan. Saham yang beredar di masyarakat memiliki harga yang fluktuatif. Banyak faktor yang mempengaruhi perubahan harga saham, baik itu faktor internal seperti kinerja perusahaan dan rasio keuangan, faktor eksternal seperti kebijakan pemerintah, dan juga faktor lain seperti isu-isu perusahaan (Oktavia & Genjar, 2018).

Pergerakan harga saham merupakan perwujudan dari reaksi investor terhadap informasi yang berkaitan dengan perusahaan karena sentimen masyarakat memegang peranan penting dalam pergerakan harga saham (Vanstone dkk., 2019). Informasi yang baik akan membawa dampak baik yang dapat menyebabkan harga saham suatu perusahaan mengalami kenaikan, sedangkan informasi yang buruk akan membawa dampak yang buruk juga yang dapat menyebabkan harga saham suatu perusahaan mengalami penurunan. Beberapa perusahaan yang hampir bangkrut bisa memiliki harga saham yang tinggi karena isu-isu yang beredar.

Isu/berita menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kapan waktu yang tepat untuk mulai berinvestasi pada suatu perusahaan karena terdapat korelasi yang kuat antara pergerakan harga saham dengan peredaran informasi ke publik. Pergerakan harga saham merupakan perwujudan dari reaksi investor terhadap informasi yang berkaitan dengan perusahaan karena sentimen masyarakat memegang peranan penting dalam pergerakan harga saham (Vanstone dkk., 2019). Informasi yang baik akan membawa dampak baik yang dapat menyebabkan harga saham suatu perusahaan mengalami kenaikan, sedangkan informasi yang buruk akan membawa dampak yang buruk juga yang dapat menyebabkan harga saham suatu perusahaan mengalami penurunan. Beberapa perusahaan yang hampir bangkrut bisa memiliki harga saham yang tinggi karena isu-isu yang beredar. Namun, banyaknya berita yang beredar di masyarakat membuat para investor kesulitan dalam memilih berita mana yang dapat dan tidak dapat mempengaruhi harga saham suatu perusahaan sehingga para investor mengalami kesulitan dalam menentukan kapan waktu yang tepat untuk mulai berinvestasi pada suatu perusahaan.

Menurut hasil wawancara dengan Dionisius Tri Setya Nugraha selaku salah satu pengurus dari organisasi Investor Saham Pemula (ISP) Salatiga ditemukan bahwa masih banyak investor pemula yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisa isu yang beredar di masyarakat yang dapat berpengaruh terhadap pergerakan harga saham. Hal tersebut didukung dengan hasil survey yang dilakukan kepada 50 orang responden, 78% dari total responden sering membaca berita, namun rata-rata ketepatan prediksi para responden sebesar 59,5%, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Shah dkk pada tahun 2018 menemukan bahwa tingkat ketepatan memprediksi *trend* saham jangka pendek dengan hanya menggunakan sentimen berita sebagai indikatornya sebesar 70,59%. Hal ini menandakan bahwa kemampuan menganalisa isu/berita para investor masih cukup rendah sehingga diperlukannya edukasi mengenai analisa isu/berita dalam berinvestasi saham.

Selaku penyelenggara jual beli saham di Indonesia, Bursa Efek Indonesia (BEI) turut berpartisipasi dalam mengedukasi para investor pemula. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh BEI yaitu kampanye *Yuk Nabung Saham* yang mulai berlangsung pada November 2015. BEI juga bekerja sama dengan beberapa kampus untuk memberikan edukasi langsung melalui workshop, seminar, hingga kompetisi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen fakultas ekonomi Universitas Stikubank Semarang, Dr. Drs. Basukianto, M.Si, didapatkan hasil bahwa pengenalan investasi saham dengan menggunakan metode *sharing* dan pengadaan *event-event* yang membahas tentang investasi saham memiliki kekurangan dimana edukasi yang dapat disampaikan hanya berbasis teori, sedangkan dalam prakteknya banyak hal yang tidak dapat diprediksi yang dapat terjadi ketika berinvestasi saham salah satunya adalah isu/berita terkini. Edukasi mengenai pengaruh berita dalam berinvestasi dibutuhkan untuk menyadarkan pentingnya berita bagi para investor, khususnya investor pemula.

Dikutip dari Boardgame.id, Akbar menyebutkan bahwa *board game* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran. *Board game* menyediakan ruang lingkup yang aman bagi para pemain untuk gagal dan belajar dari kegagalan tersebut tanpa mengalami kerugian apapun dan para pemain dapat saling berdiskusi dan berinteraksi satu sama lain. Selain itu, *board game* juga dapat memberikan contoh dampak sebuah aksi secara instan. Dalam situasi inilah batas pemikiran dan kreativitas setiap pemain akan diuji agar dapat mencapai hasil yang diinginkan (Akbar, 2020).

Berdasarkan pada uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dirancang sebuah media edukasi interaktif tentang investasi saham yang berfokus pada analisa isu/berita berupa *board game*. *Board game* dipilih karena melalui *board game* selain para pemain dapat saling berinteraksi dan belajar untuk menganalisa isu/berita yang dapat berpengaruh terhadap

perubahan harga saham dengan cara yang menyenangkan. Para pemain juga akan mendapatkan pengalaman berinvestasi saham tanpa harus menggunakan aset sungguhan.

METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan *mix method* dan menggunakan *Linear Strategy*. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara aktual dan terperinci yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dialami oleh subjek atau objek.

Strategi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Linear Strategy* yang menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang dimulai secara berurutan dan berlanjut setelah tahap sebelumnya selesai. Terdapat 5 tahapan yang harus dilakukan dalam proses penelitian yaitu pengumpulan data, analisis data, perancangan dan pengujian. Bagan alur *Linear Strategy* dapat dilihat pada Gambar 1.

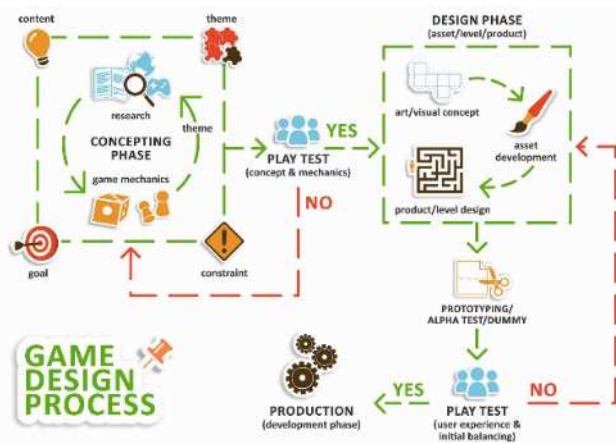


Gambar 1. Bagan *Linear Strategy*

Tahap pertama merupakan pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Stikubank Semarang, Dr. Drs. Basukianto, M.Si. dan Pengurus organisasi Investor Pemula (ISP) Salatiga, Dionisius Tri Setya Nugraha. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan melakukan *survey* mengenai pemahaman tentang investasi saham dan pengaruh berita terhadap praktik investasi saham kepada para investor saham pemula. Dari hasil pengumpulan data kemudian dilakukan proses analisa data untuk menentukan konsep yang sesuai dalam proses pembuatan *board game* untuk mencapai tujuan perancangan.

Tahap perancangan *board game* menggunakan konsep proses desain dari Kummara, salah satu developer *board game* Indonesia. Proses perancangan *board game* terdiri dari 3 fase yaitu:

1. *Concepting phase*: Pembuatan konsep dasar *board game* seperti tema, mekanik, peraturan, tujuan, hingga komponen mulai disusun dengan mengacu pada hasil analisis data yang telah didapat dan pembuatan *prototype* untuk melakukan *testplay*. Pada tahap ini *prototipe* yang digunakan adalah bentuk yang paling sederhana dengan menggunakan kertas dan spidol.
2. *Design Phase*: *Prototype* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian dimodifikasi dengan mengembangkan user interface permainan dengan menambahkan elemen desain didalamnya untuk memperoleh *user experience* yang lebih baik.
3. *Production (Development Phase)*: Tahap akhir proses perancangan dengan melakukan pengujian *board game* kepada target penelitian. Tahap pengujian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada para investor pemula untuk mengetahui keefektifan *board game* dalam mengedukasi tentang investasi saham.



Gambar 2. Game Design Process

PEMBAHASAN

Dari hasil pencarian data, ditemukan beberapa penelitian yang mengangkat topik terkait pengaruh berita terhadap pembentukan opini masyarakat, hubungan antara berita dengan saham, pengaruh kemampuan kognitif dan akademis terhadap perilaku investor, *board game* sebagai media edukasi dan *board game* sebagai media pemasaran. Dalam penelitian yang berjudul Hubungan Pemberitaan di Media Online dengan Pembentukan Opini Mahasiswa Universitas Islam Bandung ditemukan bahwa terdapat hubungan yang cukup berarti antara pemberitaan di media massa dengan pembentukan opini masyarakat. Media massa memiliki kekuatan untuk mempengaruhi bahkan membentuk pola pikir khalayak yang mengkonsumsi informasi yang disampaikan (Putra & Hirzi, 2022).

Dalam penelitian yang berjudul *Predicting the Effects of News Sentiments on the Stock Market* ditemukan bahwa dalam memprediksi *trend* saham jangka pendek, ketepatan akurasi prediksi mencapai 70,59% dengan hanya menggunakan sentimen berita sebagai indikatornya (Shah dkk., 2018).

Dalam penelitian yang berjudul *Academic Abilities, Education and Performance in the Stock Market* ditemukan bahwa kemampuan kognitif dan pendidikan berpengaruh terhadap performa investor individual di pasar saham. Investor yang memiliki kemampuan akademik yang kuat cenderung memiliki frekuensi dan kinerja perdagangan yang sedang-sedang saja yang dipengaruhi oleh kemampuan untuk menemukan perdagangan yang baik daripada menggunakan strategi perdagangan tertentu (Talipsepp dkk., 2020).

Dalam penelitian yang berjudul *Board Game Arkeologi sebagai Media Komunikasi Pemasaran Efektif* disebutkan bahwa penggunaan *board game* sebagai media pemasaran adalah cara yang efektif karena pengunjung yang memainkan *board game* tersebut mendapatkan informasi baru terkait situs sejarah dan tertarik untuk mengunjungi tempat serupa (Pudrianisa & Rizky, 2020).

Dalam penelitian yang berjudul *Sustainable Sea: A Board Game for Engaging Students in Sustainable Fisheries Management* ditemukan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan terhadap daya tahan peralatan memancing yang signifikan setelah mahasiswa memainkan *board game* tersebut (Parrondo dkk., 2021). Berdasarkan hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian yaitu edukasi analisa berita dalam berinvestasi saham. *Board game* digunakan sebagai media edukasi karena dalam *board game* pemain dapat belajar bagaimana menganalisa berita dengan cara yang lebih menyenangkan. *Board game* juga menyediakan

ruang lingkup yang aman bagi para pemain untuk gagal dan belajar dari kegagalan tersebut tanpa mengalami kerugian apapun.

Berita adalah sebuah laporan atau pemberitahuan mengenai terjadinya sebuah peristiwa atau keadaan yang bersifat umum dan baru saja terjadi yang disampaikan oleh wartawan di media massa yang memiliki tema-tema tertentu (Djuraid, 2006). Tidak semua kejadian dapat dijadikan berita, maka dari itu berita dapat diambil dari kejadian yang benar-benar terjadi atau fakta sehingga dapat dipilah dengan tema tertentu, seperti berita keuangan yang didalamnya memuat tentang investasi.

Menurut UU No. 25 Tahun 2007 tentang Penanaman Modal, investasi atau penanaman modal adalah segala kegiatan menanam modal, baik oleh penanam modal dalam negeri maupun penanam modal asing untuk melakukan usaha di wilayah negara Republik Indonesia. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), investasi adalah penanaman modal, biasanya dalam jangka panjang untuk pengadaan aktiva lengkap atau pembelian saham-saham dan surat berharga lain untuk memperoleh keuntungan.

Saham adalah tanda bukti penyertaan kepemilikan modal/dana pada suatu perusahaan, kertas yang tercantum dengan nominal, nama perusahaan dan diikuti dengan hak dan kewajiban yang dijelaskan kepada setiap pemegangnya, dan persediaan yang siap untuk dijual (Fahmi & Hadi, 2011).

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan berasal dari kata main yang dalam KBBI berarti kegiatan untuk menyenangkan hati. Menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman *game* atau permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur (Tekinbaş & Zimmerman, 2003). *Game* terbagi menjadi berbagai macam, salah satunya adalah *board game*. *Board game* adalah permainan yang memiliki sejumlah peraturan, dimana terdapat pembatasan dalam sejumlah pion dan jumlah pergerakan pion pada papan. Adanya pembatasan tersebut bertujuan untuk memberikan kesempatan pada pemain lain agar permainan dapat berjalan dengan baik (Gobet dkk., 2004). Dalam sebuah *board game* terdapat sebuah komponen yang mengatur cara bermain dalam sebuah permainan yang disebut dengan mekanik.

Breakout merupakan *board game* yang digunakan untuk belajar menganalisa isu/berita dalam berinvestasi untuk para investor pemula/calon investor saham yang dibuat dengan mensimulasikan kegiatan berinvestasi saham seperti menjual dan membeli emiten dengan harga yang berubah-ubah. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai macam issue yang perlu dianalisa untuk mengetahui dampaknya dan event yang dapat mempengaruhi harga emiten. Tiap pemain akan mendapatkan misi untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Analisa berita penting dalam berinvestasi saham, namun banyak investor yang tidak memahami sehingga diperlukan sebuah media yang dapat memberikan edukasi tentang analisa berita dan kaitannya dengan berinvestasi saham.

Penggunaan *board game* sebagai media edukasi diharapkan dapat menjadi media yang lebih baik dalam mengajarkan dan melatih para investor pemula/calon investor. Oleh karena itu, penelitian tentang penggunaan *board game Breakout* sebagai media edukasi analisa berita dalam berinvestasi diperlukan untuk mengetahui apakah *board game* dapat digunakan dalam proses edukasi tentang analisa berita dalam berinvestasi.

A. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah diawali dengan mencari faktor yang menjadi kendala dalam proses edukasi mengenai investasi saham, khususnya tentang analisa isu/berita pada

subjek penelitian yaitu para investor pemula yang didominasi oleh anak muda berumur 20-24 tahun.

Setelah melalui proses identifikasi, ditemukan bahwa dalam proses edukasi mengenai investasi saham para investor pemula/calon investor kesulitan dalam memahami bagaimana cara menganalisa isu/berita dan dampaknya terhadap harga saham sehingga perlu adanya pengembangan media untuk dapat membantu para investor pemula/calon investor dalam menganalisa isu/berita. Kemudian dalam prakteknya, pembelajaran mengenai investasi saham harus dilakukan dengan cara yang menarik dan serealistis mungkin. Sedangkan dalam pemahamannya, para investor diharapkan bukan hanya sekedar mengerti tetapi juga terampil dalam menganalisa isu/berita dalam berinvestasi saham.

B. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan untuk mendapat informasi yang akan digunakan sebagai acuan dan pembanding dalam proses pembuatan *board game* sebagai media edukasi investasi saham. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Dionisius Tri Setya Nugraha selaku salah satu pengurus organisasi Investor Saham Pemula (ISP) Salatiga. Menurut beliau masih banyak investor saham pemula yang mengalami kesulitan dalam menganalisa isu/berita yang beredar di masyarakat. Hal ini didukung dengan hasil survey yang dilakukan kepada 50 investor saham pemula. Dari data yang telah terkumpul, rata-rata ketepatan prediksi investor saham pemula hanya sebesar 59,5%.

Dari 50 investor saham pemula, 80% mengatakan media edukasi satu arah yang digunakan dalam proses edukasi saham belum cukup efektif. Menurut Dr. Drs. Basukianto, M.Si, dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Stikubank Semarang, pengenalan investasi saham dengan menggunakan metode *sharing* dan pengadaan *event-event* yang membahas tentang investasi saham memiliki kekurangan dimana edukasi yang dapat disampaikan hanya berbasis teori, sedangkan dalam prakteknya banyak hal yang tidak dapat diprediksi yang dapat terjadi ketika berinvestasi saham. Diperlukannya media edukasi yang dapat memuat hal-hal yang tidak terprediksi agar dapat menggambarkan situasi dan kondisi pasar saham yang sebenarnya. *Board game* dinilai cocok digunakan sebagai media edukasi bagi para investor pemula karena para pemainnya dapat saling berinteraksi dan *board game* dapat menyediakan ruang lingkup yang aman bagi para pemain untuk gagal dan belajar dari kegagalan tersebut tanpa mengalami kerugian.

Selanjutnya proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan perbandingan *gameplay*, mekanik dan komponen antara beberapa *board game* dengan tema serupa yaitu *Stockastic*, *Stocklab*, dan *Stockpile*. Dari ketiga *board game* tersebut memiliki banyak kesamaan mulai dari tema, peran pemain, fokus utama permainan, hingga komponen yang digunakan. Pada bagian *mekanik* dan *gameplay*, ketiga *board game* tersebut sama-sama menggunakan *auction/bidding* dan *stock holding* dalam *gameplay*nya. Perbedaan paling signifikan diantara ketiga *game* tersebut adalah mekanik *variable player powers* pada *game Stockastic*, penggunaan reksa dana pada *game Stocklab* dan mekanik *commodity speculation* pada *game Stockpile*.

C. Analisis Data

Hasil pengumpulan data kemudian dianalisis untuk mendapatkan sebuah konsep *board game* yang sesuai dengan tujuan perancangan. Dari hasil analisis data, analisa isu/berita akan menjadi fokus utama dalam *board game* yang akan dirancang. Pemain akan dihadapkan pada beberapa isu/berita yang harus dianalisa agar dapat mengetahui dampak berita tersebut terhadap harga saham tertentu. Agar konsep dan tujuan perancangan dapat tersampaikan dengan baik kepada target penelitian, maka *board game* sebagai media edukasi akan dibuat menarik dan menyenangkan.

D. Perancangan

1. Concepting Phase

Data yang telah dianalisis kemudian dijadikan sebagai pedoman materi untuk disampaikan kepada target penelitian melalui media board game. Konsep permainan merepresentasikan proses jual beli saham dimana pemain akan berperan sebagai investor yang dapat membeli saham perusahaan dari sektor usaha tertentu. Pemain akan diajak untuk memahami dan menganalisa isu/berita yang tersedia agar dapat mengetahui dampaknya terhadap harga saham.

Tujuan dari permainan ini adalah mengelola aset berupa portofolio saham agar mendapatkan keuntungan semaksimal mungkin. Pemain akan dikenalkan dengan beberapa *event* dalam dunia saham yang terdapat pada kartu *event*. Pemain juga akan diberikan misi untuk mendapatkan penghasilan tambahan.

Pemain akan mendapat sejumlah koin pada awal permainan dan pada setiap awal ronde sebagai modal. Dalam 1 ronde terdapat 3 fase, yaitu fase *opening*, fase transaksi, dan fase *closing*. Isu/berita akan muncul pada tiap fase *opening*, pemain akan diminta untuk menganalisa dampak yang diberikan isu/berita tersebut terhadap harga saham yang bersangkutan. Apabila pemain salah menyimpulkan, maka pemain tersebut akan mendapat hukuman berupa pengurangan aksi. Pemain kemudian mengambil kartu misi yang harus diselesaikan pada fase transaksi. Fase transaksi berlangsung selama 2 sesi dan pemain diberikan kesempatan maksimal melakukan 3 aksi. Aksi yang dapat dilakukan pemain yaitu membeli saham yang tersedia di pasar atau menjual saham yang dimiliki. Pemain juga diperbolehkan untuk tidak melakukan aksi apapun. Pemain yang telah menyelesaikan misinya akan mendapat *reward* berupa sejumlah koin. Perubahan harga saham akan terjadi pada fase *closing* dengan menggunakan dadu perubahan harga dan dadu besaran perubahan untuk menentukan besaran perubahan harga dari masing-masing sektor usaha. Permainan akan selesai apabila terdapat pemain yang telah menyelesaikan 3 misi terlebih dahulu dan pemain dengan jumlah kekayaan terbanyak akan menjadi pemenangnya.

Simulation menjadi mekanisme utama dalam *board game* ini dimana keseluruhan *gameplay* dirancang agar menyerupai kegiatan berinvestasi saham yang sesungguhnya. Dalam *board game* ini pemain akan berperan sebagai investor yang menginvestasikan kekayaannya pada saham sebagai bentuk implementasi mekanisme *investment* dan *stock holding*. *Board game* ini juga akan mengadaptasi mekanisme *commodity speculation* dalam proses analisa isu/berita dan dampaknya terhadap harga saham. Pemain dengan jumlah kekayaan terbanyak di akhir permainan akan menjadi pemenangnya sebagai bentuk implementasi dari mekanisme *victory points as a result*.

Cerita dari permainan ini adalah sekelompok investor pemula dan calon investor yang baru mempelajari tentang investasi saham, karena belum terlalu memahami tentang analisa teknikal dan fundamental, para investor menjadikan berita sebagai pedoman

dalam memutuskan waktu yang tepat untuk menjual dan membeli saham. *Board game* ini diberi judul “*Breakout*” yang diambil dari istilah dalam analisa teknikal yang merujuk pada kondisi dimana pergerakan harga saham berhasil melewati batas bawah atau batas atas harga sahamnya. Momen *Breakout* merupakan saat yang tepat bagi para investor untuk melakukan penjualan atau pembelian saham.

Setelah konsep dasar sudah siap, selanjutnya dilakukan *testplay* dengan menggunakan *prototype* sederhana yang terbuat dari kertas karton dan tulisan spidol. *Tesplay* dilakukan berulang kali hingga mendapatkan *gameplay* yang sesuai dan pesan dapat tersampaikan dengan tepat. *Prototype* akan terus diperbarui menyesuaikan dengan masukan yang diperoleh.

2. Design Phase

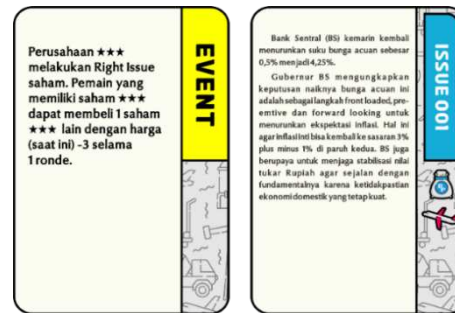
Prototype yang telah sesuai dengan konsep dan tujuan perancangan kemudian dikembangkan dengan memberikan ilustrasi dan teks yang ditata sedemikian rupa. Selain ilustrasi dan teks, pemberian warna juga menjadi poin penting untuk membantu pemain dalam membedakan antara kartu saham sektor usaha yang satu dengan yang lainnya.

Saham-saham yang tersedia dibagi menjadi 5 sektor usaha, yaitu sektor keuangan yang menggunakan warna biru, sektor barang konsumsi yang menggunakan warna jingga, sektor infrastruktur yang menggunakan warna magenta, sektor properti dan konstruksi yang menggunakan warna hijau muda dan sektor pertambangan yang menggunakan warna ungu. Pada kartu saham (selanjutnya disebut *emiten card*) juga terdapat penanda jenis saham berdasarkan *market cap* atau kapitalisasi pasarnya pada bagian pojok kanan atas. Saham perusahaan *blue chip* atau perusahaan yang memiliki kondisi keuangan prima ditandai dengan warna hijau dan 3 bintang di atas penanda harganya, saham perusahaan *middle cap* atau saham perusahaan yang masih berkembang dan memiliki kondisi keuangan yang cukup stabil ditandai dengan warna kuning dan 2 bintang di atas penanda harganya dan saham *small cap* atau yang biasa disebut sebagai saham gorengan yang memiliki kapitalisasi pasar dibawah Rp 1 triliun ditandai dengan warna merah dan 1 bintang di atas penanda harganya. Desain *emiten card* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain *Emiten Card*

Pergerakan harga saham pada permainan dipengaruhi oleh isu/berita dan event yang terdapat pada permainan. *Issue card* memuat penggalian isu/berita tentang saham sektor usaha tertentu yang hanya berdampak pada sektor usaha yang dimuat dalam isu/berita tersebut. Tiap *issue card* ditandai dengan nomor dimana setiap nomor akan memiliki dampak yang berbeda dengan *issue card* yang lainnya. Sedangkan pada *event card* berisi kondisi tertentu yang berdampak pada seluruh sektor usaha atau sektor usaha tertentu. Desain *issue card* dan *event card* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Desain *Event Card* dan *Issue Card*

Terdapat beberapa *issue card* yang berdampak pada perubahan harga 2 sektor usaha sekaligus dimana salah satu sektor usaha yang terdampak bersifat acak. Pemain akan menggunakan dadu sektor usaha untuk menentukan sektor usaha mana yang terpengaruh dan meletakkan token sektor usaha di atas *issue card* tersebut sebagai penanda sektor usaha yang terpengaruh. Desain dadu sektor usaha dan token sektor usaha dapat dilihat pada Gambar 5.



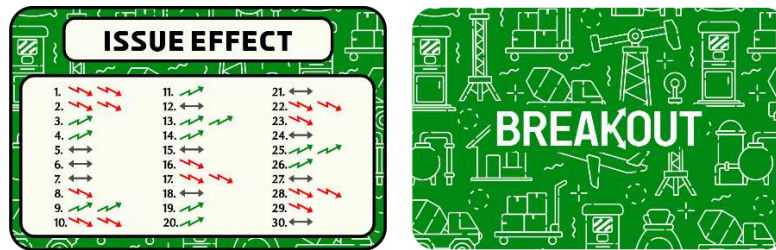
Gambar 5. Desain Dadu Sektor Usaha dan Token Sektor Usaha

Dalam proses analisis berita yang terdapat dalam *issue card*, pemain akan mengemukakan hasil analisisnya. Token *margin* digunakan sebagai penanda pergerakan harga yang diletakkan diatas *issue card*. Terdapat 3 jenis token *margin*, yang masing-masing berjumlah 11 token, yaitu token *margin* naik yang ditandai dengan panah ke atas berwarna hijau melambangkan kenaikan harga, token *margin* turun yang ditandai dengan panah ke bawah berwarna merah melambangkan penurunan harga dan token *margin* tetap yang ditandai dengan panah menyamping berwarna abu-abu melambangkan tidak terjadinya perubahan harga. Desain token *margin* dapat dilihat pada Gambar 6.



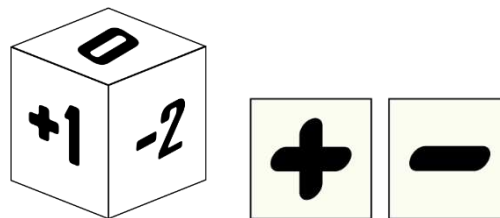
Gambar 6. Desain Token *Margin*

Setelah seluruh pemain menyampaikan hasil analisisnya terhadap berita yang aktif, pemain kemudian mencocokkan hasil analisisnya dengan yang terdapat pada kartu *issue effect*. Kartu *issue effect* berisi dampak yang sesungguhnya yang disebabkan oleh isu/berita pada *issue card*. Desain kartu *issue effect* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Desain Kartu *Issue Effect*

Dalam menentukan besaran perubahan harga yang terjadi, pemain akan menggunakan dadu perubahan harga. Hasil perubahan harga kemudian ditandai pada *price indicator* yang terdapat di area permainan dengan menggunakan token perubahan harga. Desain dadu perubahan harga dan token perubahan harga dapat dilihat pada Gambar 8.



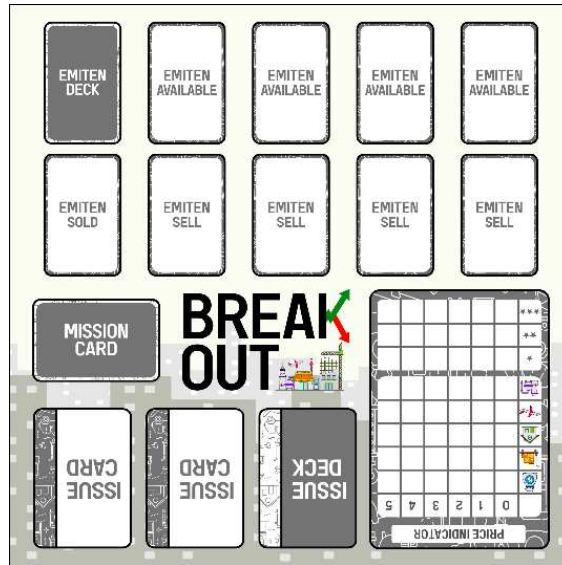
Gambar 8. Desain Dadu Perubahan Harga dan Token Perubahan Harga

Selain *issue card* dan *event card*, *mission card* juga menjadi salah satu komponen penting dalam permainan. Dengan menyelesaikan misi yang tertera pada *mission card*, pemain akan mendapat sejumlah hadiah berupa koin yang dapat digunakan sebagai modal untuk membeli saham yang tersedia. Permainan akan memasuki ronde terakhir ketika salah satu pemain telah menyelesaikan 3 misi. Pemain hanya bisa memiliki 1 misi dan baru diperbolehkan mengambil misi yang baru apabila pemain telah menyelesaikan misi sebelumnya. Jika merasa misi yang diperoleh terlalu sulit, pemain dapat menukar *mission card* yang dimiliki dengan yang baru dengan biaya 5 koin. Desain *mission card* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Desain *Mission Card*

Dalam menjalankan permainan, komponen-komponen permainan akan diletakan pada posisi tertentu yang terdapat dalam papan area permainan. Desain papan permainan dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Desain Papan Permainan

Koin menjadi mata uang dalam permainan ini. Terdapat 5 jenis pecahan nominal koin yaitu nominal 1 koin yang diberi warna abu-abu sejumlah 25 keping, nominal 2 koin yang diberi warna kuning sejumlah 25 keping, nominal 5 koin yang diberi warna jingga sejumlah 30 keping, nominal 10 koin yang diberi warna merah sejumlah 30 keping dan nominal 20 koin yang diberi warna biru sejumlah 25 keping. Desain koin dapat dilihat pada Gambar 11.



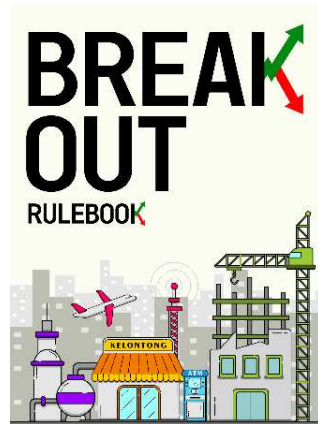
Gambar 11. Desain Koin

Permainan dapat dimainkan oleh 4-6 orang. Pemain yang mendapat giliran pertama akan memegang *First Player Token*. Desain token penanda pemain pertama dapat dilihat pada Gambar 12.



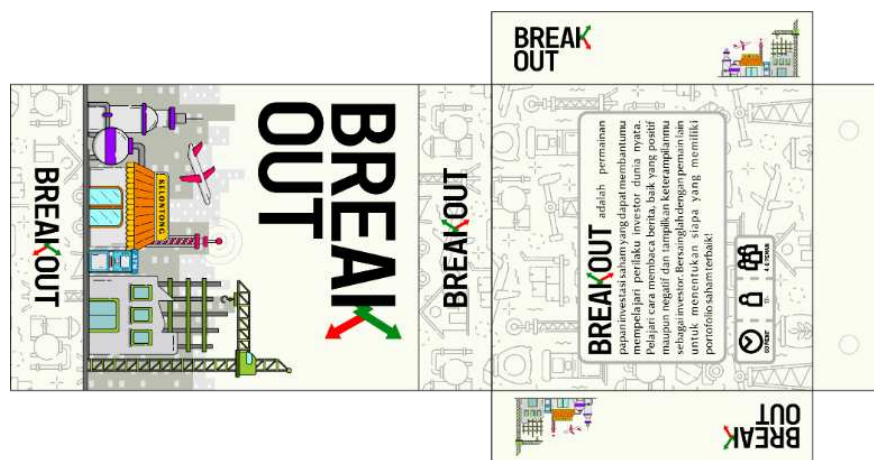
Gambar 12. *First Player Token*

Dalam buku panduan terdapat beberapa informasi berupa komponen permainan, cara bermain, aturan permainan, *objective* permainan dan *game setup*. Buku panduan dibuat dalam beberapa halaman. Desain buku panduan dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Desain Buku Panduan

Box kemasan dibuat berbentuk persegi panjang. Pada bagian atas box terdapat logo, judul *game* dan ilustrasi kemasan. Pada bagian bawah *box* terdapat sinopsis *game*, durasi permainan, jumlah pemain, dan batas usia pemain. Pada bagian sisi-sisi kemasan terdapat logo *game* dan ilustrasi. Desain *box* kemasan dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Desain Box Kemasan

3. Development Phase

Komponen yang telah dibuat kemudian diujikan melalui *testplay* untuk dikembangkan kembali berdasarkan saran yang diterima. *Testplay* dilakukan untuk menguji *user experience* dari para pemain terhadap *user interface board game*. Pengembangan *user interface* akan berupa setup permainan, peletakan komponen, penggunaan warna pada komponen, dan peletakan token. *Testplay* dilakukan berulang hingga *board game* sudah baik dan tepat dalam menyampaikan informasi dan tujuan sebagai media edukasi analisa berita dalam berinvestasi serta *board game* sudah dapat dimainkan dengan nyaman oleh pemain.

E. Analisis Hasil Pengujian

Setelah selesai dirancang, *board game* selanjutnya memasuki tahap pengujian. Pengujian pertama dilakukan kepada ahli *board game* dari Hompimpa Games yaitu Hery Prasetya. Berdasarkan hasil wawancara didapat hasil bahwa *board game Breakout* sangat seru untuk dimainkan, edukasi yang dimuat dalam permainan dapat tersampaikan dengan baik, *gameplay* yang disajikan sudah seimbang, *artwork* yang diaplikasikan pada tiap komponen dalam *board game* juga sudah bagus dengan sedikit catatan yaitu untuk lebih memberikan *highlight* sektor usaha pada *emiten card*. Penjelasan dalam *rulebook* sudah jelas, akan lebih baik jika masing-masing pemain mendapatkan *player id card* untuk membantu pemain ketika lupa aturan permainan.

Mekanik *simulation* terimplementasi dengan sangat baik karena ketika sedang memainkan *board game*, pemain merasa seperti sedang berinvestasi saham sungguhan. Proses pengujian *board game Breakout* dengan ahli *board game* dari Hompimpa Games dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Pengujian *board game Breakout* dengan ahli *board game* dari Hompimpa Games

Pengujian selanjutnya dilakukan dengan ahli bidang investasi saham yaitu Samuel Martono, S.E., M.M. selaku dosen Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Kristen Satya Wacana. Berdasarkan wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwa materi edukasi yang dimuat dalam *board game Breakout* sudah sesuai dan jalannya permainan sudah sangat menggambarkan kegiatan berinvestasi saham. Penggunaan media *board game* sebagai media edukasi investasi saham juga dinilai sangat menarik.

Kompleksitas dari komponen yang digunakan cukup membingungkan ketika awal permainan, namun dapat dipahami seiring berlangsungnya permainan. Komponen *issue card* dan *event card* pada game dinilai sebagai pembeda dan menjadi fokus utama dalam permainan yang dipadukan dengan adanya indikator perubahan harga membuat pemain menjadi lebih berhati-hati ketika mengambil keputusan. Pengujian selanjutnya dilakukan melalui *playtest* terhadap 30 target *audience* berusia 17-23 tahun di Salatiga. Pengumpulan data menggunakan Skala Likert untuk mengetahui persentase pendapat target *audience* setelah memainkan *board game Breakout*. Kuesioner yang dibagikan terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian pertama untuk mengetahui apakah target *audience* sudah pernah berinvestasi dan atau mempelajari investasi saham atau belum berisi pilihan yang terdiri dari Sudah atau Belum.

Pada bagian kedua berisi pertanyaan tentang tingkat pemahaman target *audience* terhadap topik yang disajikan berisi pilihan Sangat Tidak Paham, Tidak Paham, Paham, dan Sangat Paham. Pada bagian ketiga berisi pertanyaan seputar *board game Breakout* dan pengalaman target *audience* setelah memainkan *board game Breakout* berisi pilihan yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Data pengalaman target *audience*

No.	Pertanyaan	Sudah	Belum
1	Apakah anda sudah pernah berinvestasi saham?	50%	50%
2	Apakah anda sudah pernah mempelajari tentang investasi saham sebelumnya?	56,7%	43,3%

Tabel 2. Data tingkat pemahaman target *audience* terhadap topik yang disajikan

No.	Pertanyaan	Sangat Tidak Paham	Tidak Paham	Paham	Sangat Paham
1.	Seberapa paham anda terhadap topik yang disajikan? (investasi saham)	6,7%	26,7%	50%	16,7%

Tabel 3. Hasil evaluasi *board game* dari *audience*

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Saya menjadi lebih tahu tentang investasi saham (secara general/gambaran kasar)	0%	0%	63,3%	36,7%
2.	Saya menjadi lebih paham mengenai investasi saham (jenis saham, pergerakan harga, istilah khusus)	0%	0%	56,7%	43,3%
3.	Saya jadi tahu apa saja yang perlu diperhatikan ketika berinvestasi saham	0%	0%	46,7%	53,3%
4.	Saya jadi lebih paham mengenai pentingnya analisis berita dalam berinvestasi saham	0%	0%	33,3%	66,7%
5.	<i>Game</i> ini memudahkan saya untuk memahami proses investasi saham	0%	0%	73,3%	26,7%
6.	<i>Game</i> ini membantu saya untuk berlatih menganalisa berita	0%	0%	40%	60%
7.	<i>Gamenya</i> menyenangkan untuk dimainkan	0%	0%	13,3%	86,7%
8.	Cara main <i>game</i> ini mudah dipahami	0%	6,7%	50%	43,3%
9.	Waktu bermain sudah pas (Tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat)	0%	13,3%	60%	26,7%
10.	<i>Gamenya</i> bisa menjelaskan fase atau tahapan dalam proses berinvestasi saham dengan jelas (secara umum)	0%	0%	43,3%	56,7%
11.	Komponen yang terdapat dalam <i>game</i> sudah jelas penggunaannya	0%	0%	43,3%	56,7%

12.	Ukuran dari masing-masing komponen sudah sesuai	0%	0%	23,3%	76,7%
13.	Desain <i>emiten card</i> mudah dipahami	0%	0%	33,3%	66,7%
14.	<i>Icon</i> pada token penanda (perubahan harga, sektor usaha) mudah dipahami	0%	0%	40%	60%
15.	<i>Layout</i> papan permainan mudah dipahami	0%	6,7%	26,7%	66,7%
16.	Teks pada <i>issue card</i> dan <i>event card</i> mudah dipahami	0%	0%	36,7%	63,3%
17.	Teks pada <i>mission card</i> mudah dipahami	0%	0%	30%	70%
18.	Gambar pada kartu dan papan enak dipandang	0%	0%	26,7%	73,3%
19.	Gambar pada kartu dan papan cocok dan mewakili masing-masing sektor usaha	0%	0%	30%	70%
20.	Materi dalam <i>rulebook</i> mudah dipahami	0%	0%	40%	60%
21.	Saya ingin memainkan <i>game</i> ini lagi bersama teman-teman	0%	0%	26,7%	73,3%

Dari hasil pengujian terhadap *audience*, didapat hasil 50% *audience* sudah pernah berinvestasi saham sedangkan 50% lainnya belum pernah. Sebanyak 56,7% *audience* sudah pernah mempelajari tentang investasi saham dan 43,3% sama sekali belum pernah mempelajari tentang investasi saham. Dari keseluruhan *audience*, 16,7% sangat paham tentang topik yang disajikan dalam *board game*, yaitu investasi saham dan 50% cukup paham, sedangkan 26,7% tidak paham tentang investasi saham, serta 6,7% sangat tidak paham tentang investasi saham.

Pernyataan nomor 1-6 merupakan pernyataan tentang pemahaman responden terhadap materi edukasi yang terdapat dalam *board game Breakout* setelah memainkannya. Sebanyak 86,95% responden menjadi lebih paham mengenai investasi saham dan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika berinvestasi saham, khususnya analisa berita. Pernyataan nomor 7-10 merupakan pernyataan tentang *gameplay* yang digunakan dalam *board game Breakout*. Sebanyak 87,59% responden setuju bahwa *board game Breakout* dapat menjelaskan tahapan dalam proses investasi saham menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk dimainkan dengan durasi waktu permainan yang sudah pas. Pernyataan nomor 11-12 merupakan pernyataan tentang komponen yang digunakan dalam *board game Breakout*. Sebanyak 91,67% responden setuju bahwa komponen yang digunakan dalam *board game Breakout* cukup jelas penggunaannya dan ukuran dari masing-masing komponen sudah sesuai. Pernyataan nomor 13-19 merupakan pernyataan tentang desain yang digunakan dalam *board game Breakout*. Sebanyak 94,24% responden setuju bahwa desain yang digunakan dalam *board game Breakout* sudah cocok dan mudah dipahami. Sebanyak 90% responden setuju bahwa materi dalam *rulebook* mudah dipahami. Sebanyak 97,33% responden ingin memainkan *board game Breakout* kembali bersama teman-teman. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa *gameplay board game Breakout* mudah dipahami dan menyenangkan bagi pemain, materi edukasi yang terdapat dalam *board game* juga sudah sesuai dengan target *audience* dan target *audience* menjadi lebih paham mengenai pentingnya analisa berita dalam berinvestasi saham. Penggunaan komponen yang cukup kompleks membuat pemain

mengalami sedikit kendala dalam memahami fungsi dari masing-masing komponen pada awal permainan, namun pemain menjadi lebih paham seiring berlangsungnya permainan. Tampilan dalam *board game Breakout* sudah sesuai dengan selera target *audience*.

KESIMPULAN

Analisa berita merupakan salah satu hal yang penting untuk dilakukan oleh para investor dalam berinvestasi saham khususnya investor pemula. Investor perlu melakukan analisa isu/berita yang beredar karena mencerminkan sentimen masyarakat terhadap suatu perusahaan. *Board game Breakout* merupakan sebuah media edukasi yang efektif untuk melatih investor pemula/calon investor menganalisa berita karena dapat mensimulasikan kegiatan berinvestasi saham dengan berfokus pada isu/berita dengan cara yang menyenangkan. Para investor pemula maupun calon investor saham dapat belajar memahami dan menganalisa berita serta berlatih untuk membuat keputusan yang tepat berdasarkan hasil analisa yang dilakukan tanpa mengalami kerugian apapun. Namun demikian terdapat beberapa kekurangan dari segi penggunaan komponen yang cukup kompleks. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan penyesuaian komponen agar menjadi lebih sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. (2020, Januari 16). *Alasan Utama Mengapa Board Game Cocok Dijadikan Media Pembelajaran*.
- Djuraid, H. N. (2006). *Panduan Menulis Berita: (Pengalaman Lapangan Seorang Wartawan)*. UPT Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fahmi, I., & Hadi, Y. L. (2011). *Teori Portofolio dan Analisis Investasi*. Alfabeta.
- Gobet, F., Retschitzki, J., & de Voogt, A. (2004). *Moves in Mind The Psychology of Board Games* (1 ed.). Psychology Press.
- Oktavia, I., & Genjar, K. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Harga Saham. *UNEJ e-Proceeding*, 414–422.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2014). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 19/POJK.03/2014 tentang Layanan Keuangan Tanpa Kantor Dalam Rangka Keuangan Eksklusif.
- Parrondo, M., Rayon-Viña, F., Borrell, Y. J., & Miralles, L. (2021). Sustainable Sea: A Board Game for Engaging Students in Sustainable Fisheries Management. *Applied Environmental Education and Communication*, 20(4), 406–421. <https://doi.org/10.1080/1533015X.2021.1930608>
- Pudrianisa, S. L. G., & Rizky. (2020). *Board Game Arkeologi sebagai Media Komunikasi Pemasaran Efektif*. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 2(2), 130–136.
- Putra, D. K., & Hirzi, A. T. (2022). Hubungan Pemberitaan di Media Online dengan Pembentukan Opini pada Mahasiswa Universitas Islam Bandung. *Jurnal Riset Jurnalistik dan Media Digital*, 36–41. <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i1.835>
- Shah, D., Isah, H., & Zulkernine, F. (2018). Predicting the Effects of News Sentiments on the Stock Market. *IEEE International Conference on Big Data (Big Data)*.
- Talpssepp, T., Liivamägi, K., & Vaarmets, T. (2020). Academic Abilities, Education and Performance in The Stock Market. *Journal of Banking and Finance*, 117. <https://doi.org/10.1016/j.jbankfin.2020.105848>
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Vanstone, B. J., Gepp, A., & Harris, G. (2019). Do News and Sentiment Play A Role in Stock Price Prediction? *Applied Intelligence*, 49(11), 3815–3820. <https://doi.org/10.1007/s10489-019-01458-9>