Journal of Indonesian Management Vol: 2, No 1, 2025, Page: 1-15

# Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Investasi *Cryptocurrency* Dan Menghindari *Scam* Bagi Rentang Usia 18–25 Tahun

**Timotius Michael Rudianto[1*], T. Arie Setiawan Prasida[2], Martin Setyawan[3]**

[123] Universitas Kristen Satya Wacana

**Abstrak:** Dalam era digital yang semakin maju, sering terjadi *scam* pada *cryptocurrency*, untuk itu sangat penting untuk memahami bagaimana cara agar terhindar dari *scam* dengan metode yang unik. Melalui media *board game* pemain dapat belajar memahami *scam* dan mengetahui perubahan naik turunnya harga cryptocurrency tanpa mengalami risiko kerugiaan dan juga dapat berinteraksi dengan sesama pemain. Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan strategi linier dan pendekatan campuran. Board game Hold or Sell adalah cara yang bagus untuk belajar investasi dan cara menghindari penipuaan (*scam*) saat berinvestasi *cryptocurrency* secara cara yang menggembirakan.

**Kata Kunci:** Board Game, Scam, Investasi, Cryptocurrency

DOI: https://doi.org/10.47134/dkv.v2i1.3407
*Correspondence: Timotius Michael Rudianto
Email: timotiusmichael00@gmail.com

Received: 20-12-2024
Accepted: 20-01-2025
Published: 21-02-2025

**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Abstract:** In an increasingly advanced digital era, scams in cryptocurrency are common. Therefore, it is crucial to understand how to avoid scams using unique methods. Through the medium of a board game, players can learn to recognize scams and understand the fluctuations in cryptocurrency prices without experiencing the risk of loss, while also interacting with other players. This research will use a descriptive method with a linear strategy and a mixed approach. The "Hold or Sell" board game is a great way to teach beginner investors and potential investors how to avoid scams while investing in cryptocurrency in an enjoyable way.

**Keywords:** Board game, Scam, Investment, Cryptocurrency

## Pendahuluan

Dengan pesatnya kemajuan teknologi, berinvestasi menjadi lebih mudah bagi masyarakat karena berbagai instrumen investasi yang semakin beragam dan canggih. Banyak instrumen investasi baru yang diciptakan oleh teknologi blockchain seperti *bitcoin ethereum, binance, dogecoin, solana, cardano, XRP*. Sampai saat ini lebih dari seratus *cryptocurrency* baru muncul setiap hari, namun hanya sebagian kecil *cryptocurrency* yang dapat bertahan dan memiliki nilai investasi (Nurul Huda dkk., 2022).

Banyak *cryptocurrency* yang menjanjikan potensi keuntungan besar, namun juga disertai dengan risiko yang tinggi. Hal ini menghasilkan fenomena baru yang biasa disebut *FOMO (Fear of Missing Out). FOMO* biasanya muncul ketika harga *cryptocurrency* melonjak tajam, menarik perhatian media dan masyarakat, sehingga membuat investor baru yang kurang berpengalaman mudah dipengaruhi oleh rasa takut ketinggalan katrena telat membeli. Kondisi ini sering kali mengarah pada keputusan investasi yang tidak rasional (Maryati, 2019).

Menurut hasil wawancara dengan Nareka Marcel Fernanda, S.M selaku trader yang sudah memasuki dunia *cryptocurrency* dari 2019, ditemukan bahwa masih banyak anak muda belum mengenal *cryptocurrency* , terkena *scam* seperti penggunaan robot trading dan sebagian pernah mengalami kerugian dalam berinvestasi di *cryptocurrency*. Hasil wawancara juga didorong oleh hasil survey yang dilaksanakan terhadap 41 responden atas kota Salatiga, 48% dari keseluruhan responden sering mendengar *cryptocurrency*, namun sebesar 58,5%, kurang mengetahui resiko yang terjadi. Sementara untuk penelitian yang dilaksanakan oleh Liestyowati dkk pada 2023 ditemukan 45% responden menyatakan investasi *cryptocurrency* cukup mengambil risiko, 35% menganggap sangat berisiko. Dan 10% tidak menganggap investasi sebagai sumber risiko *cryptocurrency* (Liestyowati, 2023).

Lonjakan harga *Bitcoin* yang signifikan telah memicu banyak perdebatan tentang masa depan dan berkembangnya *cryptocurrency*. Kenaikan harga *Bitcoin* membuat banyak artis, tokoh publik dan pengusaha sekarang sedang berinvestasi *bitcoin*, sehinggga menarik perhatian masyarakat dan menjadikan *cryptocurrency* sebagai investasi yang sedang tren saat, namun juga menyebabkan sebagian orang terjebak dalam penipuan terkait investasi *cryptocurrency* (Liestyowati, 2023).

Menurut data Otoritas Jasa Keuangan (OJK), indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia berada di level 38,03% . Hal ini menunjukkan bahwa hanya sekitar 38 dari 100 orang yang memahami produk dan layanan jasa keuangan dengan baik (Databoks). Untuk generasi muda, angka ini lebih rendah lagi, dengan indeks literasi keuangan hanya 15,92% (Binus Student Activity Center, 2019).

Dikutip dari Boardgame.id, Akbar menjelaskan *board game* dapat diterapkan selaku media pembelajaran. *Board game* merupakan permainan yang menyenangkan dan dapat digunakan untuk belajar tanpa mengalami kerugian secara reaalita. Selain itu, *board game* juga dapat melatih strategi pemain untuk memenangkan permainkan, pada situasi inilah kreativitas setiap pemain akan diuji. (Akbar, 2020).

*Board game*, atau permainan papan, adalah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai elemen utama dalam permainan dan memiliki komponen tambahan seperti kartu, dadu, bidak, dan token. Selain memberikan hiburan, permainan ini juga memiliki nilai edukatif dan dapat dimainkan dalam berbagai situasi, mulai dari pertemuan keluarga hingga acara komunitas, serta selalu memberikan kesempatan untuk belajar dan berinteraksi dengan orang lain (Boardgame.id).

Manikmaya, perusahaan *publisher board game* di Indonesia, mengatakan bahwa *board game* adalah permainan fisik melalui komponen seperti token, pion, atau bidak yang

mampu bergerak di atas papan dan dilengkapi secara aturan. Aturan *board game* sangat beragam dan terus berubah *(Yohana, 2023).* Dalam hal ini, board game bisa menjadi alternatif dan mudah diakses bagi banyak orang untuk mensimulasikan tentang bagaimana risiko dan imbal hasil dari berinvestasi *cryptocurrency* dengan bebas resiko.

**Tinjauan Pustaka**

Adapun penelitian terdahulu yang membandingkannya dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang pertama dilaksanakan Sukhita Tatang Solihin dengan judul berjudul "Perancangan *Board Game Breakout* Sebagai Media Edukasi Analisa Berita dalam Berinvestasi Saham", penggunaan *board game* mampu berfungsi sebagai sarana pembelajaran dalam edukasi bagaimana cara berinvestasi dengan cara mensimulasikan kegiatan berinvestasi kedalam permainan *board game*. Para investor mampu berkomunikasi satu sama lain bersama pemain lain dan belajar simulasi investasi tanpa mengalami kerugian apapun dan (Solihin dkk., 2023).

Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh Vincensius Dinar Satria Wijaya yang berjudul "Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pelatihan Karyawan dalam Penerapan

Core Value AKHLAK di PT Pos Indonesia (Persero)", menjelaskan, *board game* sering digunakan sebagai media pelatihan yang menyenangkan dan efektif, Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa tujuan penerapan *board game* sebagai media edukasi berhasil dan efisien, karenanya para responden memperoleh informasi serta pembelajaran baru melalui *board game (Panich, 2024)*.

Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh Yohana Eka Putri, dengan judul "Perancangan Board Game Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun", berdasarkan hasil penelitian, *board game A Forest Journey* terbukti menjadi media baru yang efektif dalam mendukung mengidentifikasi gejala ADHD terhadap anak. Secara permainan papan tersebut, tahap tes guna mengidentifikasi gejala *ADHD* disajikan melalui cara yang menarik dan anak-anak dapat memainkan *board game* tersebut dengan seru dan menyenangkan (Yohana, 2023).

Berdasarkan kutipan tersebut, mampu menyimpulkan bahwa sarana pendidikan yang interaktif mengenai investasi *cryptocurrency* berkonsentrasi terhadap *skema* apa saja yang bisa terjadi dalam *cryptocurrency*. *Board game* dipilih karena para pemain memiliki kemampuan untuk berinteraksi dan belajar berinvestasi dengan bebas resiko.

**Metodologi**

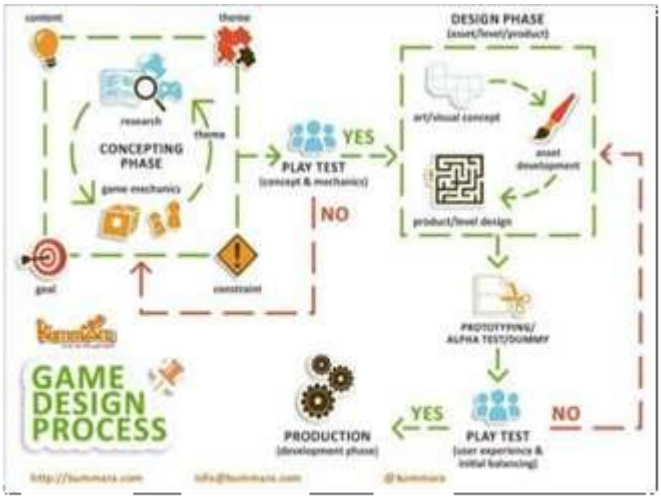
Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dari wawancara dari narasumber yang telah berpengalaman di bidang *cryptocurrency*. Pertanyaan diajukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan *cryptocurrency* di masa sekarang dan seberapa efektifitas *board game* untuk media edukasi *cryptocurrency*.

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan yang diperlukan dengan menggunakan strategi linear, dimana tahapan dilakukan secara berurutan pada setiap tahapnya. Tahapan dari penelitian mampu diamati dalam **Gambar 1**.

**Gambar 1**. Metode Penelitian

Tahap pertama adalah pengumpulan data kualitatif. Data kualitatif ini didapatkan dengan wawancara langsung mengenai fenomena baru, yaitu munculnya *FOMO (Fear of Missing Out)* pada aset *cryptocurrency*. Tahap kedua adalah analisis data. Setelah data dianalisis, hasilnya digunakan sebagai pedoman yang akan diberitahukan pada responden penelitian secara media *board game*. Konsep permainannya mensimulasikan bagaimana naik turunnya harga *cryptocurrency* yang sangat ekstrem, di dalam permainan ini pemain juga bisa melakukan *scam* dan menghindarinya. Pemain akan dihadapkan bagaimana *fluktuasi* harga *cryptocurrency* yang sangat berisiko (Sousa, 2024).

Pada tahap Perancangan akan dilakukan perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan *board game*. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *game making process* milik Kummara yang prosesnya terdiri dari beberapa tahapan, yakni: (1) *concepting phase,* di mana dilakukan pembuatan konsep game yang menyangkut tema, mekanik, dan aturan permainan sesuai dengan hasil analisis data; (2) *design phase,* di mana dilakukan pembuatan prototipe untuk mengidentifikasi kekurangan dalam permainan dan *visual* dari *board game*; dan (3) *development phase,* di mana merupakan tahapan untuk memproduksi hasil akhir dari *board game* (PT Arka Buana Kummara, 2021). Selain itu, perlu dilakukan *playtest* untuk menguji serta mencari kekurangan dari *board game* pada setiap tahapnya supaya meminimalisir terjadinya kecacatan dalam *board game*. Metode *game making process* milik Kummara tersebut dapat dilihat pada **Gambar 2**.




Gambar 2. Game Making Process.
**Sumber:** PT Arka Buana Kummara, 2021

**Gambar 2**. Metode *game making process*

## Hasil dan Pembahasan

Temuan dari pengumpulan data, diketahui sejumlah penelitian yang membahas tentang pengaruh *FOMO (Fear of Missing Out),* yaitu ketakutan dan kecemasan karena melihat orang lain mendapatkan keuntungan dari fluktuasi harga *Cryptocurrency* yang signifikan dan sulit diprediksi. Dalam *fluktuasi* ini banyak juga pada developer *Crypto* memanfaatkan momen untuk melakukan penipuan (*scam*) dengan cara melahirkan *Crypto* baru dan kabur setelah harga *Crypto* yang diciptakan naik tinggi (Field, dkk., 2023).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh M.R. Mutawakkil Amsy (2024), investasi *cryptocurrency seperti Bitcoin, Ripple, Dogecoin,* dan *Ethereum* menawarkan potensi keuntungan besar memiliki risiko yang tinggi bagi para investor, dengan *volatilitas* / *fluktuasi* perubagan harga yang cepat mencapai ratusan persen membuat pergerakan harga sulit diprediksi. Selain *volatilitas* harga, risiko investasi *cryptocurrency* juga sering terjadi penipuan berupa *scam* berupa lahirnya *crypto* baru dengan kenaikan harga yang sangat tinggi lalu turun dengan sangat ekstrim sehingga membuat investor tidak dapat menjualnya. (M.R. Mutawakkil Amsy, 2024).

### Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimulai secara pengalaman berinvestasi di *cryptocurrency* dan melihat fenomena *scam* yang terjadi pada mayoritas investor pemula adalah remaja yang ingin cepat mendapatkan hasil dari investasi. Subjek penelitian adalah para investor pemula yang berusia antara 18 - 25 tahun. Sesudah melewati tahap identifikasi, ditemui banyak investor pemula terkena masalah *scam*/penipuan. Dalam pembelajaran mengenai investasi *cryptocurrency* saat ini hannya menggunakan media berupa video atau artikel yang dinilai terlalu membosankan dan kurang adanya interaksi. Sementara untuk pengetahuannya, para investor diharap untuk paham resiko yang didapat ketika terjun ke dunia *cryptocurrency* dan bukan hanya sekedar mengikuti teman yang sudah meraih keuntungan (*profit*).

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaaksanakan dalam mendapatkan data yang mampu diterapkan selaku referensi dan perbandingan selama proses pembuatan *board game*. Pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dilksanakan mlalui melakukan wawancara dengan Nareka Marcel Fernanda, S.M selaku trader yang sudah memasuki dunia *cryptocurrency* dari 2019. Menurut beliau masih banyak kasus seperti anak muda pada FOMO terhadap naiknya harga suatu *cryptocurrency*, dan ada juga yang terkena *scam* di dunia *cryptocurrency* berupa robot *trading*, penipuan di *platform exchange*, *web phising*, terkena *Rugg pull (Liu, 2024)*.

Pengenalan investasi *cryptocurrency* dengan menggunakan media sosial dengan mengkaji mengenai investasi *cryptocurrency* mempunyai kekurangan berupa edukasi yang penyampaian terlalu umum dan membosankan, sedangkan dalam praktek berinvestasi, Investasi *cryptocurrency* melibatkan banyak peristiwa yang tidak mampu diprediksi. Maka dari itu diperlukan media edukasi yang dapat mensimulasikan bagaimana terjadinya resiko dan penipuan dalam *cryptocurrency* dan cara mengatasinya. *Board game*

cukup menarik dipergunakan untuk media dalam mengajar investor pemula, karenanya memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain dan mengatur strategi bermain agar terhindar dari kekalahan tanpa mengalami kerugian di dunia nyata.

**A. Analisis Data**

Selanjutnya, hasil pengumpulan data dianalisis dalam menghasilkan gagasan board game yang tepat. Atas hasil analisis, pemain akan dihadapkan pada simulasi untuk jual beli *cryptocurrency* dan ada beberapa tantangan *scam* yang harus dihindari. *Board game* harus dibuat menarik dan menyenangkan guna dimainkan supaya konsep dan tujuan game mampu tersampaikan secara baik kepada responden.

**B. Perancangan**

1) *Concepting Phase*

Data yang sudah dianalisa digunakan dalam menyampaikan materi kepada responden dengan *board game*. Dalam permainan mensimulasikan transaksi jual beli *cryptocurrency* dimana pemain bertindak selaku investor *cryptocurrency.* Pemain akan dihadapkan masalah berupa *scam* dan harus menghindarinya.

Tujuan *board game* ini yaitu untuk mengelola aset *cryptocurrency* agar mendapatkan keuntungan maksimal dan menghindari *scam* dari pemain lain. Pemain dapat dikenalkan secara beragam *event* di dunia *cryptocurrency* melalui kartu *event.* Pemain dapat membeli kartu *event* untuk menciptakan isu yang dapat mempengaruhi perubahan pasar dan diberi misi untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Pada awal permainan, setiap pemain akan diberikan sejumlah koin sebagai modal. Di awal setiap ronde, pemain membuka kartu *event* yang dapat memengaruhi harga pasar *cryptocurrency*. Pemain kemudian diberi dua aksi yang dapat digunakan untuk membeli atau menjual *cryptocurrency*, membeli kartu *spesial*, atau membeli kartu *event*. Pemain juga dapat memilih tidak mengambil tindakan. Token dapat diberikan kepada pemain setelah mereka menyelesaikan misi. Permainan berakhir ketika ada satu pemain yang berhasil bertahan dari *scam* yang terjadi, atau ketika kartu *event* utama habis.

Simulasi menjadi mekanik utama untuk *game* ini, di mana umumnya *gameplay* direncanakan untuk seperti aktivitas investasi *cryptocurrency* sebenarnya, dengan beberapa variasi agar pemain dapat saling melakukan *scam* pada pemain lain. Dalam permainan, pemain dapat memainkan peran selaku investor yang bisa memperdagangkan *cryptocurrency*. Di akhir permainan, pemenang adalah pemaindengan aset terbanyak, dengan menerapkan mekanisme *victory points* sebagai hasil dari strategi pemain selama permainan.

Permainan ini mengisahkan mengenai kelompok investor yang baru belajar mengenai investasi *cryptocurrency* karenanya kurang pemahaman dalam analisis teknikal dan fundamental, para investor diajarkan bagaimana langkah awal untuk mengetahui pergerakan harga *cryptocurrency* dan mengetahui kemungkinan apa saja yang terjadi di dalam berinvestasi pada *cryptocurrency*. *Board game* ini memiliki judul "*Hold or Sell*" diambil dari istilah dari suatu kondisi dimana seseorang harus mengambil keputusan tahan atau jual aset *crypto* yang dimiliki.

Sesudah ide dasar selesai, *testplay* dilaksanakan dengan teman secara *prototype*

sederhana yang terbuat atas kertas dan tulisan pensil. *Testplay* dilaksanakan secara berulang hingga menemukan *gameplay* yang mengedukasi dengan baik, *Prototype* terus diperbarui sesuai dengan input dari para pemain yang mencuba memainkan sampai dapat haasil yang sesuai.

*Design Phase*

*Prototype* yang telah selaras secara konsep dan dapat menyampaikan edukasi, selanjutnya diberi ilustrasi dan teks yang di *layout* agar menyenangkan untuk dimainkan. Dalam *board game*, *crypto* dibagi menjadi 4 jenis, yaitu *top tier*, *stable crypto*, *metaverse*, dan *animal*. Desain *crypto* dalam Gambar 3.

**Gambar 3**. Desain *crypto*

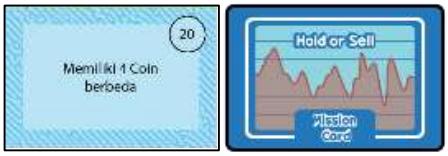
*Event card dan special card* yang adanya pada permainan memengaruhi perubahan harga *crypto*. *Event card* berisi berita mengenai *crypto* dan memengaruhi perubahan harga *crypto*. Tiap *event card* ditandai dengan logo dadu dengan setiap warna akan memengaruhi kenaikan atau penurunan harga terhadap *crypto* tertentu. Sedangkan pada *spesial card* berisi kemampuan spesial untuk melakukan *scam* pada pemain lain atau berdampak *spesial* untuk menghindari *scam* yang terjadi. Desain *event card* dan *special card* mampu diamati dalam Gambar 4.

Event card Spesial card

**Gambar 4**. Desain *Event card* dan *Special Card*

*Mission card* adalah bagian penting dari *game*. Melalui penyelesaian misi yang ada terhadap *mission card*, pemain dapat memperoleh token, yang mampu diterapkan dalam pembelian *crypto* sebagai modal. Pemain hanya dapat mempunyai satu misi, dan setelah penyelesaian misi sebelumnya, dapat mengambil kartu misi baru. *Mission*

*card* mampu ditukar melalui misi baru secara membayarkan 5 token ketika pemain merasa misinya yang diperoleh lebih sulit. Desain misi kartu mampu diamati dalam Gambar 5.

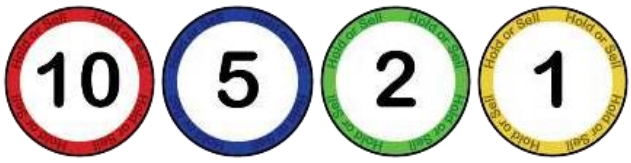



**Gambar 5**. Desain *Mission Card.*

Saat memainkan *game* ini, beberapa komponen ditempatkan di tempat yang sudah ditandai di area papan permainan, Kotak putih digunakan untuk memberikan harga *crypto card* menggunakan spidol. Desain papan permainan mampu diamati dalam Gambar 5.

**Gambar 5**. Desain Papan Permainan.

Token menjadi mata uang dalam *game*. Terdapat 160 token dengan 4 pembaigan nominal yaitu token nominal 1 berwarna kuning , token nominal 2 berwarna hijau, token nominal 5 berwarna biru, token nominaal 10 berwarna merah, dengan masing masing memilik jumlah 40 keping. Gambar 6 menunjukkan desain token tersebut.

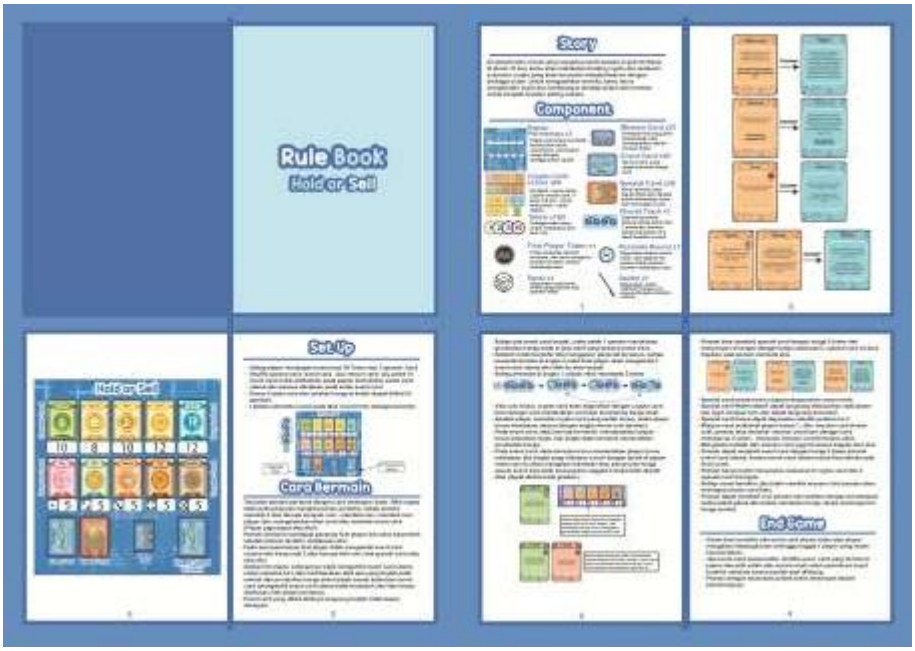



**Gambar 6**. Desain Token.

Pemain pertama dapat memegang *First Player Token*, dan akan terus berpindah setelah pemain terakhir meklakukan aksi. Gambar 7 menunjukkan desain token penanda yang akan digunakan dalam semua pemain pertama.

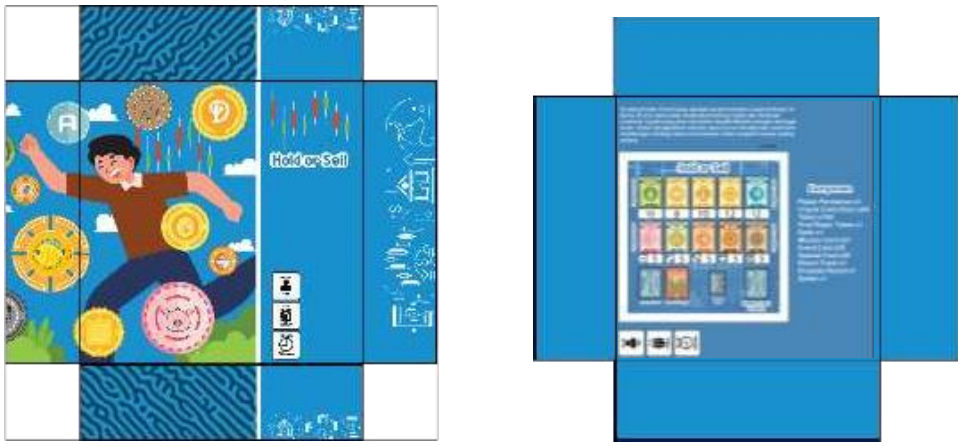
**Gambar 7**. *First Player Token*

Buku panduan (*rulebook*) memuat beberapa informasi terhadap jumlah komponen permainan, cara bermain, dan *game setup*. Panduan bermain terdiri dari berbagai halaman, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 8.




**Gambar 8**. Desain buku panduan.

Kemasan berupa persegi dan box kemasan, judul game, durasi permainan, total pemain, dan batas umur pemain di atasnya. Pada bawah *box* ada gambaran set up *board game*, narasi cerita dari *game* dan *list* komponen. Gambar 9 menunjukkan desain box kemasan, yang memiliki beberapa ilustrasi dan patern terhadap sisi-sisi box.




*Box* tutup *Box* alas

**Gambar 9**. Desain *Box* Kemasan

1. *Development Phase*

Komponen yang sudah dicetak masuk ke tahap pengujian secara *testplay* guna diperbaiki sesuai dengan rekomendasi yang diterima. *Testplay* dilaksanakan dalam menguji saran yang diberikan pemain selama bermain game ini. *Testplay* dilaksanakan berulang kali untuk mencegah kesalahan mekanis untuk permainan. Ini dilaksanakan hingga *board game* benar-benar berfungsi dengan baik dan menyampaikan pelajaran dan tujuan dengan benar tentang *fluktuasi* harga *cryptocurrency* dan macam *scam* yang terjadi serta *board game* telah mampu dimainkan tanpa kesalahan mekanisme.

## C. Analisis Hasil Pengujian

Sesudah dirancang, *board game* diuji oleh Hery Prasetya, seorang ahli dari Hompimpa Games. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *game board Hold or Sell* sangat menyenangkan dalam dimainkan dan unik karena mengangkat topik *cryptocurrency* yang belum ada sebelumnya, edukasi yang disampaikan pada permainan disampaikan juga dengan baik dan gameplay disajikan seimbang, *event card* dapat mensimulasikan *fluktuasi* naik turun harga *cryptocurrency* dengan baik, pada *crypto card* sudah mewakilkan macam jenis *crypto*. Untuk spesial *card* mendapat sedikit catatan untuk menambahkan judul pada kartu *scam* dan *counter* sehingga lebih jelas dan pemain tidak lupa. Penjelasan dalam *rulebook* sudah jelas, untuk papan permainan perlu dikembangkan lagi karena mekanik perubahan harga menggunakan spidol (*marker-based pricing*), cukup sulit untuk mencari bahan papan.

Mekanik simulasi diterapkan dengan bagus karenanya apabila memainkan *board game Hold or Sell*, pemain merasa lagi melakukan transaksi jual beli *cryptocurrency* secara *real time*. Tindakan uji board game *Hold or Sell* melalui ahli *board game* dari Hompimpa Games mampu diamati dalam Gambar 10.

**Gambar 10**. Pengujian *board game Hold or Sell* dengan ahli *board game* dari Hompimpa *Games*

Pengujian kedua dilaksankaan bersama ahli trader *cryptocurrency* adalah Nareka Marcel Fernanda, S.M selaku trader profesional dan pemilik media edukasi trading bernama *brotherhod.stocks*. Dari hasil wawancara yan dilaksanakan, diperoleh temuan *board game Hold or Sell* memberikan edukasi yang cukup menggambarkan bagaimana *cryptocurrency* yang sangat beresiko dengan *fluktuasi* naik turunnya harga *cryptocurrency* yang sangat exstrem dan kejadian *scam* yang ada. Pemain juga dapat mengalami keuntungan yang besar dan ada pemain yang mengalami kebangkrutan, sehingga permainan terasa seperti nyata. Penggunaan media *board game* sebagai media edukasi mengatasi *scam* pada *cryptocurrency* juga dinilai sangat menarik. Pada *board game* ini juga memberi edukasi agar pemain tidak terkena *FOMO* (*Fear of Missing Out*) dimana pemain melihat lawan mendapat keuntungan dan pemain berusaha mengejar dengan membeli coin yang sudah naik tinggi, tetapi setelah dibeli coin mengalami penurunan harga sehingga menyebabkan kerugian. Komponen *event card* dan *spesial card* pada game menjadi fokus utama dalam permainan yang dapat memberi perubahan harga pada *crypto card*, dan *spesial card* merupakan scam dan cara mengatasi scam yang terjadi pada *cryptocurrency*, sehingga mengedukasi pemain menjadi lebih waspada ketika ingin berinvestasi *cryptocurrency*.

Pengujian dilaksanakan pada 28 audience target usia 18-25 tahun di kota Salatiga sesudah menguji para ahli. Guna mengetahui seberapa paham target audience sesudah bermain *board game Hold or Sell*, hasil pengujian dievaluasi dengan menerapkan Skala Likert. Pemain diberi kuesioner bagian pertama sebelum bermain guna mengetahui apakah khalayak tujuan telah pernah berinvestasi atau mengkaji investasi kripto atau belum, secara opsi "Sudah atau Belum". Sesudah bermain, pemain dikasi kuisioner kedua yang isinya pertanyaan tentang *board game Hold or Sell* dan pengalaman khalayak tujuan sesudah bermain *board game Hold or Sell*, secara pilihan yang

mencakup Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Tabel 1 dan 2 menunjukkan hasil survei.

**Tabel 1.** Data pengalaman target *audience*

| No. | Pertanyaan | Sudah | Belum |
|---|---|---|---|
| 1. | Apakah anda pernah berinvestasi *crypto*? | 14,3% | 85,7% |
| 2. | Apakah anda sudah pernah mempelajari tentang investasi *crypto* sebelumnya? | 28,6% | 71,4% |

**Tabel 2.** Hasil evaluasi *board game* dari *audience*

| No. | Pertanyaan | STS | TS | S | SS |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Saya jadi tahu apa saja yang perlu diperhatikan ketika berinvestasi *Crypto* | 0 | 0 | 60,7% | 39,3% |
| 2. | Saya menjadi lebih tahu tentang fluktuasi ( perubahan naik-turun) harga crypto yang ekstrim (secara general/gambaran kasar). | 0 | 0 | 32,1% | 67,9% |
| 3. | Saya jadi lebih paham mengenai scam dan cara mengatasinya dalam investasi crypto | 0 | 3,6% | 67,9% | 28,6% |
| 4. | Game ini memudahkan saya untuk memahami simulasi jual beli crypto | 0 | 0 | 57,7% | 42,9% |
| 5. | Cara main game ini mudah dipahami | 0 | 0 | 67,9% | 32,1% |
| 6. | Gamenya menyenangkan untuk dimainkan | 0 | 0 | 35,7% | 64,3% |
| 7. | Waktu bermain sudah pas (Tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat) | 0 | 3,6% | 60,7% | 35,7% |
| 8. | Komponen yang terdapat dalam game sudah jelas penggunaannya | 0 | 0 | 64,3% | 35,7% |
| 9. | Ukuran dari masing-masing komponen sudah sesuai | 0 | 0 | 50% | 50% |
| 10. | Layout papan permainan mudah dipahami | 0 | 0 | 46,4% | 53,6% |
| 11. | Teks pada event card dan spesial card mudah dipahami | 0 | 7,1% | 71,4% | 21,4% |
| 12. | Teks pada mission card mudah dipahami | 0 | 14,3% | 51,7% | 28,6% |
| 13. | Gambar pada crypto card cocok dan mewakili masing-masing jenis crypto | 0 | 3,6% | 57,1% | 39,3% |
| 14. | Rulebook mudah dipahami | 0 | 7,1% | 82,1% | 10,7% |
| 15. | Saya ingin memainkan game ini lagi bersama teman-teman | 0 | 0 | 46,4% | 53,6% |

Pengujian pada *audience* menunjukkan bahwa 14,3% dari mereka sudah pernah berinvestasi dalam *Crypto*, sementara 85,7% yang lain belum pernah. Sebanyak 28,6 % *audience* sudah pernah mendengar mengenai investasi *crypto*, dan 71,4 % sama sekali belum pernah mendengar mengenai investasi *crypto.*

Pemahaman responden mengenai materi edukasi yang terkandung pada board game Hold or Sell sesudah memainkan mampu dilihat dalam pernyataan nomor 1-4. Sebanyak 85,9% responden meningkatkan pemahamannya tentang perubahan harga *crypto* dan cara mengatasi *scam* yang terjadi ketika berinvestasi *crypto*. Pernyataan nomor 5-7 adalah pernyataan mengenai *gameplay* yang diterapkan untuk *board game Hold or Sell*. Sebesar 85,1% responden setuju terkait *board game Hold or Sell* mampu mensimulasikan bagaimana perubahan harga *crypto* yang ekstrem dan sangat berisiko semakin mudah dimengerti dan mengembirakan dalam memainkannya melalui durasi permainan yang sesuai. Pernyataan nomor 8–13 menjelaskan komponen yang diterapkan pada *board game Hold or Sell*. Mencapai 86,3% responden setuju dengan komponen yang diterapkan pada *board game Hold or Sell* cukup jelas pemakaiannya dan Ukuran setiap bagian sudah selaras. Mencapai 75,8 % responden berpartisipasi untuk survei setuju dengan materi pada *rulebook* mudah dipahami. Mencapai 88,3% dari responden yang menjawab mengatakannya ingin bermain *board game Hold or Sell* kembali bersama teman-temannya.

Hasil data tersebut mampu menyimpulkan bahwa gameplay *Hold or Sell* mudah dimengerti dan menggembirakan untuk pemain, materi edukasi yang ada pada *board game* juga teah selaras dengan kebutuhan *audience* dan sasaran *audience* semakin lebih mengerti tentang pentingnya mengetahui *scam* pada *crypto*. Penggunaan *event card* dan mekanik perubahan harga menggunakan spidol (*marker-based pricing*) yang cukup ribet membuat pemain mengalami sedikit kendala perubahan harga *crypto card* dalam awal permainan, Tetapi, seiring berjalannya permainan, pemain memperoleh pemahaman yang lebih baik. Tampilan yang ada di *board game Hold or Sell* telah selaras dengan selera khalayak tujuan.

## Simpulan

Edukasi mengenai investasi *crypto* sangat penting, terutama untuk menghindari *scam* dan fenomena *FOMO (Fear of Missing Out)* yang sering dialami oleh investor pemula. *Board game Hold or Sell* merupakan alat yang efektif untuk melatih investor pemula dalam memahami dinamika pasar *crypto* dan mengetahui bagaimana *scam* terjadi dan perubahan harga pada *crypto* yang sangat exstrem bisa membuat investor untung atau rugi. Melalui simulasi yang menyenangkan dan interaktif, *board game* ini dapat membantu pemain untuk lebih bijak dalam mengambil keputusan investasi, serta mengedukasi tentang bahaya *scam* pada *crypto*. Dengan pendekatan yang praktis dan menyenangkan, *board game* edukasi *crypto* dapat menjadi sarana yang tepat untuk investor pemula agar terhindar dari jebakan *scam* dan *FOMO*, serta membuat keputusan investasi yang lebih rasional dan berbasis riset.

**Daftar Pustaka**

Artanti, I, D, A, N., Widiana, I, W., Tegeh, I. M. (2023) Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Volume 3, Number 2, Tahun 2023, pp. 94-101 E-ISSN: 2798-0006

Barus, B. S & Yazidillah, M. A. I. Y. (2023), Studi Tinjauan Pustaka Analisis Risiko Cryptocurrency sebagai Alat Untuk Berinvestasi. Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH). Volume 3, Number 12, Desember 2023 p-ISSN 2774-5147 ; e-ISSN 2774-5155

Huda, Nurul, Yeremias Lake Armiro Korbaffo, Y. L. A. K. (2022). Money Management Dalam Investasi *Cryptocurrency*. Jurnal Manajemen dan Bisnis (PERFORMA) Vol. 19, No.02, Bulan 2022: 50–57

Julianto (2023) Literasi Terhadap Teknologi Mata Uang Digital (Cryptocurrency) Pada Pendengar Setia Radio Prokom FEBI IAIN Pontianak. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 3, No. 2 Mei 2023 e-ISSN: 2962-4800; p-ISSN: 2962-360X, Hal 97-107

Liestyowati,. Sudarmanto, E,. Ramadhani, H,. Rijal, S., & Nurdiani, T. W. (2023) Tren Investasi Aset Digital: Studi tentang Perilaku Investor Muda terhadap Cryptocurrency di Tengah Perubahan Pasar Keuangan di Kota Bandung. Jurnal Akuntansi dan Keuangan West Science, Vol. 2, No. 03, September 2023, pp. 142~149.

Liu, L. (2024). Co-designing a culturally-sensitive theory-driven advance care planning game with Chinese older adults and healthcare providers. *Palliative Medicine*, *38*(3), 343–351. https://doi.org/10.1177/02692163231222776

Muhammad, F. (2022) Menimbang Perlunya Regulasi Yang Lebih Komprehensif Tentang Non-Fungible Tokens (NFT). Majalah Hukum Nasional Volume 52 Nomor 2 Tahun 2021 P-ISSN: 0126-0227; E-ISSN: 2772-0664 DOI : 10.33331/ mhn.v52i2.171

*Penelope B*. (2019). The Impact of Board Games on Financial Literacy Among College Students. Journal of Financial Education, 45(2), 112-125.

Putri, M. K., Lestari, P. & Indrarini, R. (2022). Tingkat Literasi Investasi *Cryptocurrency* Pada Muslim Generasi Z. Sibatik Jurnal. Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan

Pysmennyi, V. (2021). Using Financial *Board games* in Teaching Financial Literacy At General Secondary Education Institutions. Problems of Education, (1 (94)), 146 157.

Panich, S. (2024). Development of Game-Based Learning on Personal Income Tax Literacy and Mathematical Decision Making for Strategic Tax Planning. *9th International STEM Education Conference, ISTEM-Ed 2024 - Proceedings*. https://doi.org/10.1109/iSTEM-Ed62750.2024.10663196

Putri, Y. K., Prasida. T. A. S,. & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Board Game Sebagai

Sousa, M. (2024). Cities: Skylines: The Digital and Analog Game Design Lessons for Learning About Collaborative Urban Planning. *Communications in Computer and Information Science*, *1984*, 257–271. https://doi.org/10.1007/978-3-031-51452-4_18

Saputri, N. D. M. (2023). The FoMO Phenomenon: Impact on Investment Intentions in Millennial Generation with Financial Literacy as Moderation. Jurnal Akuntansi

Fakultas Ekonomi, Universitas Sriwijaya, Indonesia, e –ISSN : 2548-9224 p–ISSN : 2548-7507 Volume 7 Nomor 3, Juli 2023.

Smith, J. A., & lainnya. (2020). Design and Evaluation of a Financial Literacy Board Game for High School Students. Educational Finance Review, 28(3), 245-260.

Solihin, S. T,. Prestiliano, J. & Prasida, A. S (2023). Perancangan Board Game Breakout Sebagai Media Edukasi Analisa Berita dalam Berinvestasi Saham. Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA), Vol.07, No.02, Tahun 2023.

Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana DOI: https://doi.org/10.9744/nirmana.24.2.81-88 e-ISSN 2721-5695, Vol. 24, No. 2, Juli 2024.

Thomas, C. & Arthur G. (2019) Student-Centered Game–Based Learning: A Conceptual Framework And Survey of The State of The Art . Money Higher Education (2020) 79: 15–457 4 https://doi.org/10.1007/s10734-019-00417-0

Zaimovic, A., & Meskovic, A. T. M. N. M (2023) Mapping Financial Literacy: A Systematic Literature Review of Determinants And Recent Trends. *Sustainability* 2023, *15*(12), 9358; https://doi.org/10.3390/su15129358