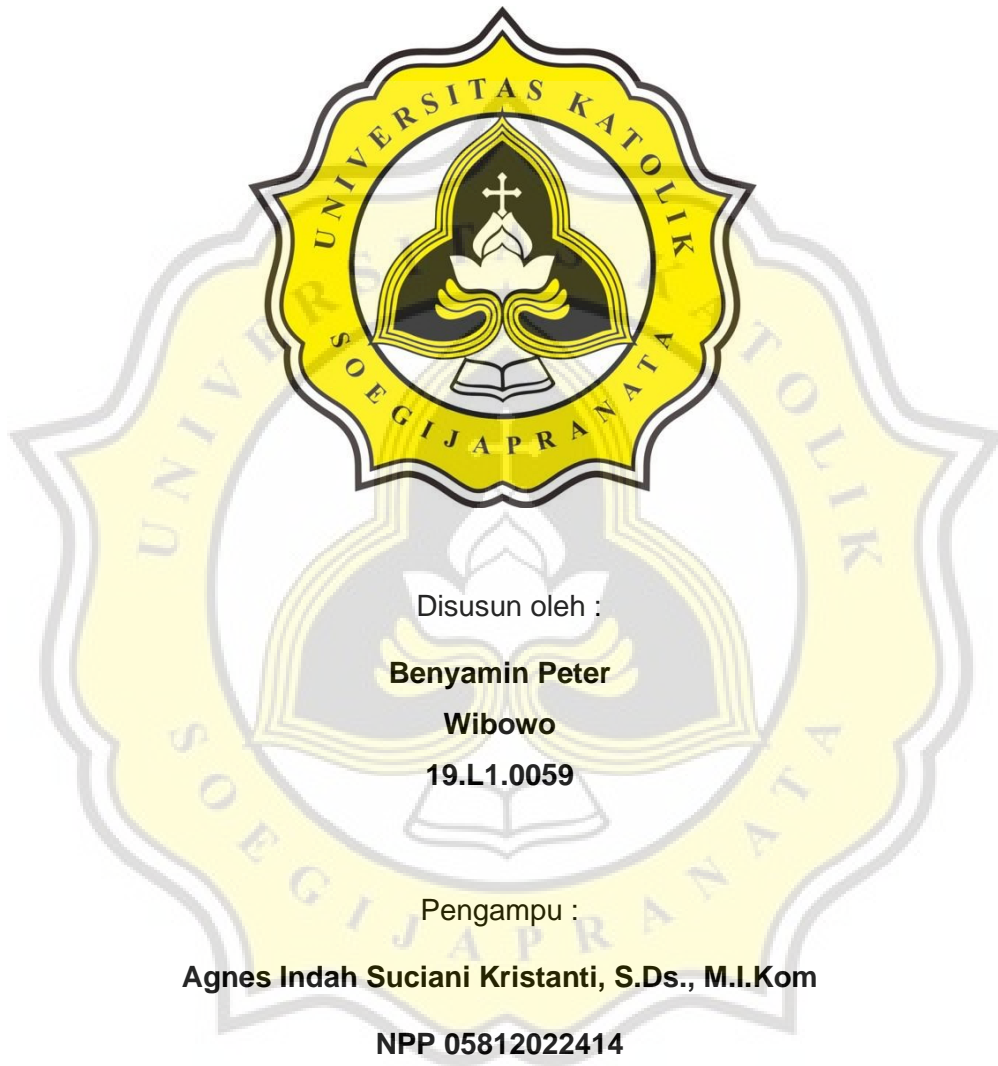


PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI SADAR KEUANGAN SEJAK DINI

*Penelitian ini disusun untuk memenuhi tugas akhir
periode Ganjil 2022/2023*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUALFAKULTAS ARSITEKTUR DAN
DESAIN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2023**

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA
EDUKASI SADAR KEUANGAN SEJAK DINI

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar S.Ds



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR DAN
DESAIN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2023

ABSTRAK

Rendahnya angka kesadaran keuangan di Indonesia menjadi sebuah hal yang memprihatinkan, didukung dengan fenomena hingga kasus rendahnya literasi keuangan di masyarakat yang memberi dampak tidak siap dalam memiliki rencana keuangan dikemudian hari. Perlunya literasi keuangan, untuk membangun kebiasaan baik dalam mengatur keuangan hingga mampu membedakan mana kebutuhan dan keinginan sehingga pemberian edukasi keuangan sejak dini sangat mungkin untuk dilakukan. Adanya fenomena seorang anak yang membeli mainan di *online shop* hingga jutaan rupiah tidak dapat dipandang hal yang sepele, jika dilakukan secara terus menerus mampu mengubah pandangan anak kedepannya dalam menyikapi keuangan. Maka dari itu, perancangan ini bertujuan untuk memberi edukasi keuangan pada remaja awal usia 10-12 tahun mengenai cara mengatur keuangan, membedakan mana kebutuhan dan keinginan, serta membangun kebiasaan baik dalam menggunakan uang melalui media *boardgame*. Media pembelajaran *boardgame* mampu memberi edukasi serta pengalaman menarik, karena anak dapat belajar sambil bermain dengan simulasi permainan yang disajikan dari visual dan materi dari *boardgame* tersebut.

Kata Kunci : Keuangan, anak, *boardgame*, interaktif

The low number of financial awareness in Indonesia is a matter of concern, supported by phenomena to cases of low financial literacy in society which has the impact of not being ready to have financial plans in the future. The need for financial literacy, to build good habits in managing finances so as to be able to distinguish between needs and wants so that it is very possible to provide financial education from an early age. The phenomenon of a child buying toys in an online shop for up to millions of rupiah cannot be seen as a trivial matter, if it is done continuously it can change the views of children going forward in dealing with finances. Therefore, this design aims to provide financial education to early adolescents aged 10-12 years on how to manage finances, distinguish between needs and wants, and build good habits in using money through board game media. Board game learning media is able to provide education and interesting experiences, because children can learn while playing with game simulations presented from the visuals and material from the board game.