



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang ini, kita sering sekali melihat berita dan artikel tentang berhemat, berita-berita ini membahas tentang susahnya berhemat, tips-tips untuk berhemat, dan sebagainya. Terlebih lagi kita juga sering melihat artikel mengenai anak kos yang kehabisan uang. Di media sosial juga banyak sekali kita melihat komentar seperti ‘untuk anak kos’ artinya anak kos seringkali dinilai tidak memiliki banyak uang dan membutuhkan cara-cara khusus agar bisa bertahan hidup dengan baik. Kita juga sering mendengar kalimat yang menyatakan bahwa uang sudah habis karena sudah di akhir bulan. Ini berarti uang tidak diolah dengan baik sehingga pada akhir bulan orang tersebut malah merasa kekurangan uang.

Dari contoh di atas, kita bisa menarik suatu kesimpulan bahwa orang-orang yang mengalami hal seperti ini adalah orang yang kurang bisa berhemat. Bagi beberapa orang, berhemat bukanlah hal yang mudah. Definisi dari menghemat uang sendiri, dijelaskan oleh Te’eni-Harari (2016) adalah proses penundaan gratifikasi atau untuk tidak melakukan suatu pembelian supaya memungkinkan pembelian yang dinilai lebih penting pada masa mendatang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Wulandari, Purnomo, dan Djaja (2014) berpendapat bahwa proses menabung sendiri tidak dapat langsung tumbuh secara tiba-tiba. Akan tetapi harus dilakukan secara berulang kali untuk menjadi suatu kebiasaan. Pendapat ini dikuatkan oleh Hill (2010) yang mengatakan bahwa menabung adalah satu bentuk kebiasaan. Jika seorang anak diajarkan untuk menabung dari dini, maka ketika ia beranjak dewasa menabung sudah menjadi kebiasaan bagi dirinya. Te'eni-Harari juga mengatakan bahwa dari umur 3 tahun, anak sebenarnya sudah mengerti bahwa uang digunakan untuk membayar, akan tetapi ia tak mengerti lebih dari itu. Kemajuan dapat dilihat pada umur 6 ketika ia mulai mengerti aturan, membedakan tentang tipe tipe uang, dan dapat mengklasifikasikan produk berdasarkan tingkatan harganya. Seakan anak tersebut bertumbuh, ia mulai mengerti bahwa berhemat adalah hal yang penting baginya. Tapi ini bukan berarti ia menikmati menghemat uang ataupun pintar dalam melakukannya. Semakin anak bertumbuh dewasa, makin banyak kebutuhan yang akan ia harus penuhi beriringan dengan makin banyaknya keinginan yang ingin ia penuhi. Selain keinginannya, semakin anak bertumbuh dewasa, semakin banyak juga kebutuhan anak tersebut.

Oleh karena itulah, sangat penting bagi anak-anak untuk sejak dini memahami pentingnya menghemat uang. Penulis memutuskan cara yang diambil untuk meningkatkan kesadaran mereka adalah dengan *board game*. *Board game* adalah bentuk media dimana seorang anak dapat belajar sambil bermain. Pelajaran yang akan ditekankan pada *board game* ini adalah bagaimana pentingnya menghemat uang.

Dengan penggunaan media yang menekankan kesenangan di saat belajar diharapkan anak-anak dapat lebih mudah dalam mencerna informasi yang diberikan serta menekankan pentingnya gaya hidup menghemat

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, penulis ingin mengajukan rumusan masalah tugas akhir ini sebagai berikut:

Bagaimana perancangan aset dan visual *board game* dengan tema berhemat?

1.3. Batasan Masalah

Adapun tugas akhir ini dibatasi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. Media yang digunakan adalah *board game*.
2. *Board game* ditujukan terhadap pengguna sebagai berikut:
 - a. Secara Geografis berada di daerah Jakarta Barat.
 - b. Secara Demografis merupakan anak-anak sekolah dasar kelas 4-6. Serta berasal dari kelas ekonomi menengah ke bawah.
 - c. Secara Psikografis ditujukan kepada anak-anak yang sudah harus mulai mengenal cara berhemat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk penciptaan *board game* yang membantu anak – anak dalam memahami pentingnya menghemat uang serta cara-cara yang bisa dilakukan untuk menghemat uang.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas Akhir ini memiliki beberapa manfaat untuk beberapa pihak yaitu bagi penulis, bagi pembaca dan bagi universitas.

Bagi penulis, manfaat yang diambil dari tugas akhir ini adalah penambahan wawasan dalam proses perancangan suatu *board game* serta mengenai berhemat, fungsi dan manfaat yang dapat di terima.

Bagi pembaca, tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dalam bentuk referensi dan informasi mengenai perancangan *board game* serta mengenai berhemat, fungsi dan manfaat yang dapat di terima

Bagi Universitas, tugas akhir ini memberikan manfaat untuk menambah kumpulan laporan tugas akhir yang ada serta dapat membantu mahasiswa lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA