



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Literasi keuangan adalah kemampuan kognitif dan pendidikan keuangan seseorang yang mempengaruhi perilaku dan kegiatan keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan keuangan (Lusardi dan Mitchell, 2014). Individu dapat disebut memiliki literasi keuangan baik jika memahami beberapa aspek dalam keuangan, yaitu *basic personal finance*, *money management*, *Credit debt management*, *investment* dan *risk management*. Namun, berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan pada tahun 2022 menunjukkan indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 49,68% dan indeks inklusi keuangan sebesar 85,1%. Data ini membuktikan bahwa warga Indonesia masih belum memahami produk maupun jasa keuangan yang disediakan oleh lembaga keuangan.

Kurangnya literasi keuangan pada masyarakat menyebabkan berbagai dampak pada individu tersebut salah satunya yaitu tidak menyiapkan *social safety net*, atau jaring keamanan sosial, merupakan suatu tindakan antisipasi agar masyarakat tidak mengalami kemiskinan. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) pada tahun 2020 sebanyak 46% masyarakat Indonesia masih belum siap secara finansial jika menghadapi krisis ekonomi, dengan presentase 46% hanya dapat bertahan selama 1 minggu, 18% dalam waktu 1 bulan, 5,8% selama 3 bulan dan 8,6% yang dapat bertahan selama lebih dari 6 bulan. Persiapan *social safety net* penting untuk dilakukan dalam menghadapi krisis ekonomi, terutama pada kejadian sebelumnya pada tahun 2022 seluruh dunia sedang mengalami resesi tinggi. Pada bulan September 2022, Indonesia sudah mengalami inflasi sebesar 5,98% *yoy* (*yield of year*) yang merupakan inflasi tertinggi sejak tahun 2014. Akibat resesi ini, daya beli

masyarakat berkurang, sehingga dituntut untuk cermat dalam mengatur keuangannya.

Dalam mempelajari literasi keuangan, tentu saja semakin dini belajar hal tersebut semakin baik. Pada umur 17-22 tahun merupakan umur yang penting untuk mempelajari literasi keuangan karena pada umur tersebut, seseorang sudah masuk usia legal untuk melakukan investasi dan sudah diberikan kebebasan dalam mengatur keuangannya sendiri. Pada umur tersebut remaja juga sudah dapat mulai menghasilkan pendapatan mereka sendiri, atau memiliki uang jajan yang cukup besar, karena kebutuhan studi. Menurut Ulfatun dkk (2016) literasi keuangan adalah suatu pengetahuan yang seharusnya menjadi kebutuhan dasar bagi tiap individu atau masyarakat dalam mengelola keuangan. Maka dari itu sangat penting untuk remaja memahami literasi keuangan.

Literasi keuangan sangat penting untuk dipelajari namun, di Indonesia saat media yang menawarkan pembelajaran literasi keuangan kepada masyarakat masih minim, terkhususnya kepada anak remaja dan media yang ditawarkan masih dalam berupa teks saja atau *online course* sehingga mengurangi minat remaja dalam mempelajari literasi keuangan. Cerita interaktif atau *interactive storytelling* digunakan sebagai media edukasi karena merupakan metode yang holistik dan inklusif dalam mengedukasi melalui hati dan pikiran dengan kapasitas fleksibilitas, kreatifitas, dan kemampuan untuk mengerti (Jamissen et al., 2017). Cerita interaktif yang dirancang oleh penulis akan disajikan dalam bentuk media *website*. Menurut Sholehul Azis (2013) Website adalah halaman informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, video dan suara yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. penulis memutuskan menggunakan *website* untuk basis cerita interaktif yang dibuat karena, kemudahannya akses dan fungsi website yang berfokus dalam memperkenalkan kepada remaja terhadap literasi keuangan sekaligus memberikan informasi topik-topik yang berhubungan tentang literasi keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi mengenai literasi keuangan yang dapat diminati oleh remaja 17-22 tahun Jabodetabek?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diangkat adalah satu topik literasi keuangan dari 3 kategori yang tersedia yaitu manajemen uang untuk memberikan informasi solusi masalah yang dialami oleh remaja. Penulis menentukan batasan masalah untuk lebih memfokuskan permasalahan menjadi lebih spesifik dengan demografis, geografis, dan psikografis berikut:

1. Demografis

- a. Usia : 17-22
- b. Gender : Pria dan Wanita
- c. Pekerjaan : Pelajar
- d. Pendidikan : SMA/SMK
- e. SES : C-B (pengeluaran dibawah Rp 5.000.000/bulan)
- f. Agama : segala agama
- g. Suku : Semua suku
- h. Bahasa : Bahasa Indonesia
- i. Status Pernikahan : Single

2. Geografis

- a. Domisili : Jabodetabek

3. Psikografis

- a. Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi
- b. *Tech savy*
- c. Memiliki kebiasaan belanja secara impulsif
- d. Tidak terbiasa mengatur keuangan
- e. Masih bergantung dari orang tua

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan membuat tugas akhir ini, untuk membuat media informasi yang dapat mengedukasi remaja yang berusia 17-22 tahun terhadap literasi keuangan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian yaitu manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis

Pada proses perancangan media informasi ini, penulis dapat mempelajari literasi keuangan lebih dalam seperti definisi, konsep, tahapan-tahapan, istilah dan sebagainya.

2. Bagi Pembaca

Tugas akhir ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam memahami literasi keuangan lebih baik, sehingga para pembaca dapat mengetahui cara mengatur dan menginvestasikan uangnya.

3. Bagi Universitas

Hasil perancangan media informasi oleh penulis yang diarsip pada repositori Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan dapat membantu para mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam merancang tugas akhir dengan topik atau media yang serupa.

