

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Financial planning* adalah proses menyusun strategi untuk mengelola keuangan guna mencapai tujuan keuangan yang telah ditetapkan. Tujuan keuangan tersebut dapat dicapai melalui berbagai cara, seperti menabung, berinvestasi, dan menerapkan *budgeting* (Alamsyah et al., 2023, h.399). Terdapat berbagai metode dalam meraih manajemen keuangan yang seimbang, salah satunya adalah metode *budgeting* 50/30/20 yang diperkenalkan oleh Elizabeth Warren. Metode ini membagi manajemen keuangan menjadi tiga kategori, yaitu 50% kebutuhan, 30% keinginan, dan 20% tabungan.

Sebagai generasi muda, kemampuan untuk mengatur keuangan pribadi sangatlah penting untuk mengetahui alokasi dana tiap bulan. Perencanaan keuangan yang baik tak hanya membantu kehidupan sehari-hari, tetapi juga dapat membentuk kebiasaan yang sehat untuk meraih tujuan finansial jangka panjang di masa depan. Akan tetapi, banyak anak muda terutama mahasiswa dari kalangan Generasi Z yang belum memiliki keterampilan untuk mengelola keuangan pribadinya secara efektif (Kurniati et al., 2023, h.312). Secara emosional atau psikologis, Generasi Z cenderung mengedepankan keinginan daripada kebutuhan (Aqidah, 2024, h.83). Faktor penyebabnya antara lain gaya hidup konsumtif, perilaku belanja impulsif dan pengaruh tren media sosial. Gaya hidup ini menyebabkan transaksi terjadi secara cepat, sehingga pengeluaran menjadi tidak terkendali.

Selain manajemen pengeluaran, salah satu aspek penting dalam perencanaan keuangan adalah memiliki tabungan. Dalam teori ekonomi, perilaku menabung biasanya dikaitkan dengan memiliki dana darurat, yang bertujuan sebagai dana cadangan untuk menghadapi situasi tak terduga. Namun, survei yang dilakukan oleh IDN Research Institute menemukan sebanyak 26% responden Generasi Z tidak memiliki dana darurat. Padahal, dana darurat sangat penting untuk

mengatasi berbagai masalah keuangan, seperti membayar biaya pengobatan, keperluan mendesak saat kehilangan pekerjaan dan pengeluaran tambahan lainnya (Nguyen, 2023, h.457). Jika tidak memiliki dana darurat, pengeluaran tak terduga tersebut dapat menyebabkan individu terlilit hutang dengan bunga yang tinggi (Yunita Sirait et al., 2024, h.189). Oleh karena itu, diperlukan strategi perencanaan keuangan yang baik agar memiliki finansial yang stabil di masa depan.

Berdasarkan survei terbuka dari BCA Digital pada Agustus 2021, ditemukan 61% responden yang merupakan generasi muda mengalami kesulitan menerapkan manajemen keuangan dalam kehidupan sehari-hari karena belum menemukan cara yang efektif. Sementara itu, sekitar 34% responden masih belum memahami cara kerja manajemen keuangan (Laras, 2023, h.1). Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya materi *financial planning* di kurikulum sekolah. Sebuah studi menunjukkan pembelajaran Ekonomi umumnya masih bersifat satu arah, menggunakan PowerPoint dan siswa hanya mencatat penjelasan yang diberikan, sehingga proses belajar kurang mendorong partisipasi aktif dari siswa (Oktaviani et al, 2025, h.537). Peneliti Center for Indonesian Policy Studies (CIPS), Muhammad Nidhal (Prismasiwi, 2024, h.1) menyatakan dibutuhkan media edukasi yang kreatif terkait literasi keuangan untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas.

Berdasarkan masalah di atas, diperlukan media interaktif yang efektif agar remaja dapat memahami dan menerapkan strategi perencanaan keuangan sejak dini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dinilai efektif sebagai media pendukung pembelajaran berbasis literasi keuangan, serta dapat mengaplikasikan pengelolaan keuangan pribadi melalui permainan yang menyenangkan (Hidajat & Hidayatullah, 2023, h.61). *Board game* dapat melatih strategi dan melakukan simulasi dengan cara yang menyenangkan tanpa mengalami kerugian dalam kehidupan nyata (Rudianto et al., 2024, h.2). Oleh karena itu, *board game* dapat dijadikan solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman remaja terkait *financial planning*. Melalui *board game* ini, remaja dapat melakukan simulasi terkait situasi keuangan, belajar mengalokasikannya secara bijak, serta memahami resiko dari setiap keputusan yang diambil.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalahnya dituliskan sebagai berikut.

1. *Financial planning* penting untuk dipahami setiap orang untuk mengatur keuangan pribadi, akan tetapi masih banyak remaja yang belum menemukan cara yang efektif untuk mengelola keuangan pribadi mereka.
2. Materi mengenai *financial planning* belum diajarkan secara mendalam di kurikulum sekolah, sehingga dibutuhkan media kreatif yang dapat menarik minat pelajar terhadap perencanaan keuangan.
3. Metode pembelajaran Ekonomi masih satu arah, sehingga dibutuhkan media edukasi yang interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Penggunaan *board game* dinilai dapat mengaplikasikan pengelolaan keuangan melalui permainan yang menyenangkan.

Untuk itu, penulis merumuskan masalah yang ada sebagai berikut. Bagaimana perancangan *board game* mengenai *financial planning* untuk remaja?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan *board game* mengenai *financial planning* untuk remaja dibatasi sebagai berikut.

1. Objek media interaktif yang akan dilakukan melingkupi perancangan *board game* sebagai salah satu bentuk media cetak. *Board game* ini dirancang sebagai media simulasi untuk remaja yang ingin memahami perencanaan keuangan.
2. Target perancangan *board game* ini adalah semua jenis kelamin, remaja usia 15-18 tahun, pendidikan SMA, SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek. Target ditujukan kepada pelajar SMA.
3. Konten yang akan diangkat dalam *board game* ini adalah strategi perencanaan keuangan pribadi untuk remaja, seperti metode manajemen keuangan yang seimbang, masalah keuangan, serta resiko dari keputusan finansial yang diambil.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis bertujuan merancang *board game* mengenai *financial planning* untuk remaja.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dibagi menjadi dua bagian: manfaat teoretis dan praktis (penulis, peneliti, dan universitas).

##### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini diharapkan menjadi uapaya meningkatkan pemahaman generasi muda Indonesia terhadap pentingnya perencanaan keuangan. Perancangan ini juga diharapkan dapat membimbing generasi muda dalam menemukan metode yang efektif untuk mengelola keuangan pribadi.

##### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan membantu penulis dalam memenuhi persyaratan untuk kelulusan S1 di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan ini juga diharapkan memberi manfaat kepada mahasiswa lain yang tertarik untuk membahas topik mengenai literasi keuangan.

