

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Board Game

Board game adalah permainan dengan kartu, papan, dadu dan token sebagai komponen utama yang dapat dimainkan baik secara individu maupun lebih dari satu orang (Wirawan, 2022, h.7). *Board game* terdiri dari bermacam-macam jenis, dibentuk dengan berbagai mekanisme, dan memiliki elemen serta prinsip dalam desainnya.

2.1.1 Jenis Board Game

Board game memiliki berbagai tipe yang menjadi pembeda antara satu dengan yang lain. Woods (2012) mengkategorisasikan *board games* ke dalam tiga tipe, yaitu *classical game*, *mass-market game*, dan *hobby game*.

1. Classical Games

Permainan klasik tidak memiliki pencipta, perusahaan, atau organisasi tertentu yang melakukan klaim terhadap *game* tersebut secara resmi. Sebagian besar permainan ini bersifat abstrak dan termasuk ke dalam domain publik (h.17). Contoh permainan klasik yang populer dan familiar hingga zaman modern adalah catur.



Gambar 2.1 Catur Klasik
Sumber: https://www.chessshop.eu/600-large_default...

2. Mass-Market Games

Permainan ini disebut juga permainan komersial yang mendominasi toko mainan, serta dianggap sebagai representasi utama *board game* bagi masyarakat umum (h.18). Permainan ini biasanya dibagi menjadi tiga kategori utama:

a. Family Games

Board game dengan kategori ini biasanya memiliki aturan yang mudah dipahami, diperuntukkan untuk dimainkan dengan keluarga. Contoh *family games* adalah “Monopoly”, “Clue”, dan “Scrabble” yang sudah ada sejak abad ke-19. Permainan ini diwariskan antar generasi dan dipengaruhi oleh nostalgia, sehingga jarang ditemukan inovasinya karena aturannya sudah sangat familiar.



Gambar 2.2 Family Games

Sumber: <https://www.parents.com/thmb/lZwc...>

b. Party Games

Party Games adalah kategori permainan yang berfokus pada performa dan interaksi antar pemain. Permainan ini biasanya dimainkan sebagai hiburan, meningkatkan kebersamaan, atau untuk menghabiskan waktu bersama teman. Peraturan dalam tipe permainan ini sederhana dan dimainkan kelompok besar. Contoh *party games* populer adalah “Uno”.



Gambar 2.3 Party Game “Uno”
Sumber: https://img.ssw.com/cs_srgb...

c. *Pulp Games*

Pulp Games atau *Licensed Games* adalah jenis permainan yang menggunakan IP yang sudah ada, seperti *franchise* dari film dan *TV series*. Contohnya “Glee Board Game” yang diambil dari *TV series* berjudul sama. Selain itu, ada juga beberapa *board game* lama yang melakukan kolaborasi dengan IP, seperti “Monopoly” yang memiliki edisi spesial bertema “Spongebob Squarepants” (h.26).



Gambar 2.4 “Monopoly: Spongebob Squarepants” (2005)
Sumber: <https://www.mandisattict toys.com/cdn/shop...>

3. *Hobby Games*

Permainan hobi biasanya ditujukan kepada kelompok yang memiliki minat berbeda dari permainan klasik/abstrak maupun permainan komersial. Kelompok ini lebih tertarik dengan permainan

yang memiliki mekanik kompleks, strategi mendalam dan pengalaman bermain yang menarik (h.20). Permainan hobi sendiri dapat dikategorisasikan berdasarkan *genre*.

a. *Wargame*

Permainan ini merupakan simulasi militer yang berbasis miniature. Biasanya permainan dengan *genre Wargame* berusaha mereplikasi peristiwa atau konflik yang terjadi dalam sejarah. Contohnya adalah “Squad Leader”.

b. *Role-Playing Games (RPGs)*

Dalam *Role-Playing Games*, pemain mengendalikan satu karakter yang memiliki kemampuan berbeda tiap karakternya, sesuai dengan aturan dan alur cerita. Ada seorang *game master* (GM) yang berperan sebagai orang yang bercerita, menggambarkan dunia permainan, dan mengatur jalannya aturan dan konsekuensi. Contoh permainan RPGs paling populer adalah “Dungeons & Dragons”.

c. *Collectible Card Games (CCGs)*

Permainan ini menggunakan kartu sebagai elemen utamanya. Kartu biasanya terdiri dari beberapa set, sehingga pecinta *genre* ini biasanya mengumpulkan dan mengoleksi set tersebut. Contoh CCGs paling populer pada era saat ini adalah kartu permainan “Pokemon”.

d. *Eurogames*

Genre permainan ini berasal dari Eropa, disebut juga *German-style board game*. Permainan ini dikenal strategis dan lebih mengutamakan mekanisme dibandingkan narasi. Contoh dari permainan ini adalah “Catan” dan “Ticket to Ride”.

Selain itu, *board game* juga bisa dibedakan dari cara bermain. Berdasarkan cara bermainnya, Wirawan (2022) membagi *board game* menjadi tiga kelompok (h.20):

1. *Competitive*

Permainan di mana para pemain harus bersaing satu sama lain untuk menjadi pemenang. Permainan kompetitif bisa saja bergantung pada faktor keberuntungan, tapi banyak juga yang memerlukan strategi untuk mencapai kemenangan.

2. *Cooperative*

Permainan di mana semua pemain harus bekerja sama untuk menyelesaikan misi dari *board game* tersebut. Kemenangan diperoleh jika seluruh pemain berhasil menyelesaikan misi yang diberikan. Sebaliknya, jika kerja sama tidak baik dan misi tidak selesai, maka semua pemain dianggap kalah atau gagal.

3. *Partnership*

Permainan di mana pemain terkadang bekerja sama untuk menuntaskan suatu misi, tetapi juga menggabungkan elemen kompetitif untuk menjadi pemenang.

2.1.2 Mekanisme Board Game

Daniels (2022) menjelaskan bahwa mekanisme adalah suatu mekanik yang menggabungkan aturan dan *gameplay* untuk membentuk permainan yang konsisten. Mekanik ini menjelaskan bagaimana sebuah permainan dimainkan, sehingga dapat dengan mudah dipahami, digunakan dan didiskusikan oleh pemain. Mekanisme *board game* dijabarkan sebagai berikut:

1. *Turn Order*

Dalam permainan kompetitif maupun kooperatif, pemain hanya dapat beraksi atau menyelesaikan objektif saat giliran mereka

tiba. Urutan giliran adalah metode paling umum dan sederhana, tetapi menjadi salah satu mekanik paling penting dalam mekanisme *board game* (h.49).



Gambar 2.5 Mekanik *Turn Order* pada “Ludo”
Sumber: <https://thumbs.dreamstime.com/b/board...>

2. Actions

Setiap gerakan atau aksi yang dilakukan dalam permainan dapat terjadi karena pilihan ataupun kesempatan. Misalnya, untuk menggerakkan pion maka jumlah petak yang akan dilewati bergantung pada lemparan dadu. Atau ketika seseorang mengambil kartu dari *deck* maka berkesempatan untuk mendapatkan kartu aksi. Sebuah permainan harus dapat menyeimbangkan pilihan dan keberuntungan agar menyenangkan dan adil (h.65).



Gambar 2.6 *Action Cards* pada “Rival Restaurants”
Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com..>

3. *Movement*

Salah satu elemen dasar dalam *board game* adalah mekanik pergerakan yang merupakan proses menggerakkan bidak, pion atau komponen lainnya dalam permainan. Pergerakan bertujuan untuk memungkinkan pemain memindahkan suatu komponen untuk mencapai atau melintasi area di papan permainan (h.82).



Gambar 2.7 Mekanik *Movement* pada “Fairy Tile”
Sumber: <https://i0.wp.com/www.thefamilygamers...>

4. *Boards & Maps*

Papan permainan atau peta bertujuan untuk menampilkan lokasi, atau menandai area tempat pemain dapat meletakkan bidak atau komponen lainnya. Umumnya, peta dibuat menggunakan *grid* yang terdiri dari *hexagon* atau kotak, sementara papan permainan memiliki area yang didesain khusus untuk pergerakan (h.95).



Gambar 2.8 *Battle Map* pada “Dungeons and Dragons”
 Sumber: <https://149455152.v2.pressablecdn...>

5. *Randomization*

Untuk menciptakan elemen acak dalam *board game*, salah satu cara yang paling umum adalah dengan melempar dadu. Mekanik ini bermain dengan peluang dan keberuntungan karena tidak memerlukan kemampuan tertentu untuk mendapatkan angka yang diinginkan. Sering kali pelemparan dadu dikombinasikan dengan sistem skor atau penyelesaian *puzzle*, di mana hal ini dikategorikan sebagai *Roll-and-Write*. Mekanik ini juga bisa diterapkan ke dalam permainan kartu yang dikategorikan sebagai *Flip-and-Write*, dimana pemain harus membalik kartu (h.109).

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.9 Mekanik *Randomization* pada "The Game of Life"
Sumber: <https://www.meeplemountain.com...>

6. *Currency and Ownership*

Mata uang dalam *board game* terdiri dari berbagai bentuk, contohnya koin, uang tunai, atau sumber daya. Mata uang berfungsi sebagai asset yang dapat ditukarkan untuk menjaga keseimbangan dalam *gameplay*. Beberapa permainan mengonversi uang atau sumber daya menjadi poin kemenangan, atau sebaliknya (h.117).



Gambar 2.10 Mekanik *Currency and Ownership* pada "Machi Koro"
Sumber: <https://casualmeeple.wordpress.com...>

7. *Cards*

Kartu sudah menjadi elemen penting dalam dunia permainan selama berabad-abad. Permainan kartu memiliki banyak jenisnya, salah satunya adalah *hand comparison* dimana pemain

membandingkan kartu satu sama lain dan mencari kombinasi paling tinggi berdasarkan peraturan permainan tersebut. Salah satu yang paling populer di dunia permainan modern adalah *collectible card games* (CCG). Selain itu, ada juga mekanisme *deck-building* dimana pemain harus mengumpulkan kartu dan membangun dek selama permainan berlangsung (h.132).



Gambar 2.11 Mekanik *Deck Building* pada "Dominion"
Sumber: <https://morethanjustmonopoly.files.wordpress.com...>

8. Variables

Dalam beberapa *board game*, struktur permainan dapat berubah secara drastis dan mempengaruhi *gameplay* di setiap giliran, ronde, maupun sesi. Jika peraturan dalam permainan bervariasi, elemen seperti peta, posisi awal, sumber daya, objektif, atau komponen lainnya dapat berubah setiap kali dimainkan. Variasi ini menciptakan pengalaman yang menantang dan dinamis, sehingga pemain harus menyusun strategi yang sesuai terhadap perubahan tersebut. Variabel yang dapat merubah *gameplay* dalam *board game* berupa *gating and unlocking*, *card play*, *action/event*, atau jika permainan bertema RPGs yang memiliki ekspansi (h.187).



Gambar 2.12 Mekanik *Variables* pada "Gloomhaven"
 Sumber: <https://meepleandthemoose.com/wp...>

9. *Winning*

Setiap permainan harus memiliki kondisi akhir atau kondisi kemenangan yang jelas. Beberapa permainan dapat berakhir jika waktu telah habis, atau komponen tertentu sudah habis digunakan sepenuhnya, sementara yang lain berakhir ketika objektif tercapai. Bentuk kemenangan paling dasar dalam *board game* adalah dengan mengumpulkan poin berupa poin kemenangan (h.201).



Gambar 2.13 Papan Poin pada "Wingspan"
 Sumber: <https://stonemaiergames.com/wp...>

2.1.3 Elemen Desain

Setiap desain memiliki elemen-elemen visual yang diterapkan untuk menciptakan karya yang baik. Untuk membuat board game, ada beberapa elemen desain yang dapat digunakan, yaitu bentuk, warna dan layout.

1. Bentuk

Bentuk terdiri dari garis, tekstur, kata-kata dan gambar. Bentuk yang dibuat harus dipertimbangkan dengan hati-hati karena setiap bentuk memiliki arti tersendiri. (Samara, 2017, h.28). Samara (2017) membagi bentuk menjadi dua: geometris dan organik. Bentuk paling dasar adalah titik, garis, dan bidang (h.38).



Gambar 2.14 Bentuk Geometris dan Organik
Sumber: <https://cf.geekdo-images.com...>

2. Warna

Warna merupakan alat yang krusial dalam desain karena mempengaruhi emosi, membantu menarik perhatian, dan mampu menyampaikan pesan secara instan (Sherin, 2012, h.7).

a. Hue

Hue adalah warna dasar yang terdiri dari warna merah, biru, kuning, dan hijau. Warna ini tidak memiliki campuran hitam, putih atau abu-abu.

b. Saturation

Saturation adalah kecerahan warna atau intensitas saat digunakan dalam desain. Warna dengan saturasi tinggi akan tampak cerah, sedangkan saturasi rendah akan membuat warna menjadi pudar.

c. *Value*

Value adalah tingkat gelap dan terangnya suatu warna saat diaplikasikan ke dalam desain.



Gambar 2.15 Penggunaan Beragam Warna
Sumber: <https://www.jaqueslondon.co.uk/cdn...>

3. Layout

Layout merupakan susunan atau pengorganisasian elemen visual dalam suatu desain untuk menciptakan komposisi yang harmonis, fungsional, dan menarik. Dalam teori Landa (2011), layout berfungsi untuk mengatur keseimbangan, hierarki, dan keterbacaan informasi agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh audiens (h.31).

4. Tipografi

Cullen (2012) membahas tipografi sebagai elemen utama dalam komunikasi visual. Tipografi bukan hanya elemen dekoratif, tetapi bagian fundamental dari desain. Dengan memahami hierarki, struktur, keselarasan, ritme, dan kreativitas dalam tipografi, desainer dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi (h.118).

2.1.4 Prinsip Desain

Selain elemen desain, terdapat prinsip desain yang harus diperhatikan ketika membuat *board game*. Prinsip desain menurut Landa (2019) adalah prinsip-prinsip dasar dalam desain yang dibutuhkan pada setiap desain komunikasi visual yang diciptakan, terutama saat mendesain menggunakan elemen formal.

1. *Balance*

Keseimbangan merupakan distribusi visual yang merata dan penyebaran elemen yang harmonis dalam sebuah komposisi desain. Sebuah desain yang memiliki keseimbangan yang baik akan mencapai keselarasan visual dan membuat pengguna merasa nyaman (h.25-26). Landa membagi keseimbangan menjadi dua yaitu simetris dan asimetris.

2. *Emphasis*

Penekanan ditampilkan dalam desain dengan cara mengatur elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya, lalu menonjolkan elemen utama. Penekanan dapat dilakukan melalui penggunaan warna yang kontras, ukuran, atau peletakan dalam komposisi desain (h.29).

3. *Contrast*

Kontras merupakan perbedaan antar elemen grafis, seperti terang dan gelap, halus dan kasar, atau cerah dan redup. Kontras dalam desain digunakan untuk membedakan setiap elemen untuk meningkatkan daya tarik visual. Kontras dapat diterapkan dengan membedakan warna, bentuk, tempat, tekstur, dan ukuran (h.29).

4. *Unity*

Terdapat berbagai cara untuk menciptakan kesatuan dalam desain, yaitu ketika semua elemen saling terhubung sehingga

menciptakan kesatuan yang harmonis. Prinsip ini selaras dengan teori Gestalt, yang menekankan bahwa manusia cenderung memproses bentuk sebagai suatu kesatuan yang terorganisir. Kesatuan dapat dicapai dengan mengelompokkan elemen berdasarkan kesamaan bentuk, warna, dan penempatan (h.31).

5. *Proportion*

Proporsi adalah hubungan ukuran antar elemen dalam desain. Elemen-elemen desain dapat dibandingkan berdasarkan ukuran, skala, dan jumlah. Bagi desainer dan seniman, proporsi juga memiliki makna estetis karena mencerminkan tata letak yang harmonis dan menciptakan efek visual yang menyenangkan (h.35).

2.2 Perencanaan Keuangan (*Financial Planning*)

Alexander (2022) menjelaskan bahwa seseorang dapat belajar bagaimana memperoleh, menggunakan, dan mengendalikan keuangannya secara efisien melalui perencanaan keuangan. Setiap individu membutuhkan perencanaan keuangan, terlepas dari kondisi ekonominya (h. 4).

2.2.1 Aspek-aspek *Financial Planning*

Perencanaan keuangan yang baik terdiri dari beberapa aspek. Aspek-aspek dari *financial planning* mencakup *budgeting*, tabungan, investasi, dan asuransi. Aspek-aspek tersebut memiliki peran yang penting untuk mencapai tujuan finansial dan memiliki kondisi keuangan yang sehat.

1. *Budgeting*

Anggaran sering juga disebut dengan perencanaan keuangan karena merupakan faktor penting dalam mengelola keuangan yang baik. Untuk membangun dan mempertahankan keuangan, diperlukan perencanaan yang pintar/cermat. Cara yang bisa dilakukan adalah dengan memiliki buku anggaran untuk mengatur pemasukan dan pengeluaran. Dengan menerapkan *budgeting*,

seseorang dapat mengelola pendapatan secara lebih mudah, bahkan setelah menyisihkan sebagian untuk investasi atau membayar hutang (Kelly, 2017, h.19).

2. Tabungan

Tabungan adalah proses menyisihkan sebagian pendapatan untuk digunakan di masa depan, baik untuk keperluan darurat, belanja, atau investasi. Karakteristik tabungan adalah dapat diakses dengan cepat tanpa kehilangan nilai dan memiliki resiko rendah karena disimpan ditempat yang aman (bank atau deposito). Tabungan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu rekening, deposito, dana darurat, dan tabungan berjangka (Kapoor et al., 2020, h.155).

3. Investasi

Kapoor (2020) menjelaskan bahwa investasi adalah proses mengalokasikan dana ke dalam berbagai aset atau instrumen keuangan dengan harapan memperoleh keuntungan di masa depan. Investasi merupakan bagian penting dari perencanaan keuangan pribadi, yang bertujuan untuk menumbuhkan kekayaan, mencapai tujuan keuangan, dan melindungi daya beli dari inflasi (h.466).

4. Asuransi

Menurut Rejda & McNamara (2021), asuransi adalah strategi manajemen risiko yang melindungi individu atau bisnis dari kerugian finansial yang tidak terduga. Asuransi berperan penting dalam melindungi seseorang atau bisnis dari potensi kerugian finansial, baik yang disebabkan oleh kecelakaan, penyakit, kematian, maupun bencana alam. Elemen utama dalam asuransi adalah polis asuransi, premi, klaim, dan ganti rugi (h.43).

2.2.2 Manfaat *Financial Planning*

Bhuanajaya (Widhiastuti, 2024, h.6) menuliskan secara singkat alasan *financial planning* penting untuk dilakukan: menghadapi ketidakpastian, sebagai cara untuk mensejahterahkan diri, untuk menetapkan tujuan dan mencapai target keinginan di masa depan. Jelasnya, manfaat-manfaat dari perencanaan keuangan dapat dijabarkan sebagai berikut (h.5):

1. Mencapai tujuan finansial

Tujuan keuangan bisa berupa tujuan jangka pendek, maupun jangka panjang. Dengan perencanaan keuangan yang terarah, seorang individu dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan olehnya sejak awal, contohnya membeli rumah.

2. Keamanan finansial jangka panjang

Dana darurat merupakan salah satu aspek penting dalam perencanaan keuangan yang matang. Mempersiapkan dana darurat berguna untuk menghadapi resiko tak terduga yang terjadi dalam hidup, misalnya terkena penyakit serius yang mengharuskan biaya pengobatan yang tinggi, atau kehilangan pekerjaan.

3. Pengeluaran terkelola dengan baik

Dengan menerapkan *financial planning*, seseorang akan menghindari pengeluaran secara berlebihan, sehingga keuangannya bisa dioptimalkan ke hal lain seperti investasi.

4. Menambah kekayaan

Perencanaan keuangan mendorong kebiasaan seseorang untuk menabung dan berinvestasi, membuat aset finansial meningkat dan kekayaan akan terkumpul secara bertahap dari waktu ke waktu.

5. Asuransi

Memiliki perencanaan keuangan yang sehat dapat mengarahkan seseorang untuk terlibat dalam proteksi hidup berupa asuransi. Karena mengetahui resiko keuangan yang dapat terjadi, seseorang yang menerapkan *financial planning* akan bisa memilih perlindungan asuransi yang paling tepat untuknya, contohnya asuransi kesehatan.

2.3 Remaja

Pengertian dari istilah remaja mencakup kematangan sosial, emosional, fisik, dan mental. Remaja merupakan usia dimana seseorang merasa bahwa dirinya berada di fase menuju dewasa (Hamdanah & Surawan, 2022, h.1).

2.3.1 Konsep Remaja

Rentang usia remaja dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12-18 tahun sebagai remaja awal, dan usia 18-22 tahun sebagai remaja akhir (Hamdanah & Surawan, 2022, h.2). Hamdanah & Surawan (2022) juga menuliskan kriteria remaja menurut WHO, yaitu dibedakan secara biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Secara biologis, masa remaja adalah periode di mana individu mulai menunjukkan ciri-ciri seksual sekunder hingga mencapai tahap kematangan seksual. Dalam aspek psikologis, remaja adalah individu yang melalui progresi psikologis serta perubahan identifikasi dari anak-anak menuju tahap kedewasaan. Sementara dalam hal ekonomi, remaja merupakan fase transisi dari ketergantungan sosial ekonomi yang total menuju situasi yang lebih mandiri (h.2).

2.3.2 Gaya dan Tipe Belajar

Karena memiliki cara belajar yang berbeda-beda, seorang pengajar harus melakukan inovasi dalam kelas. Inovasi bukan hanya sekedar menciptakan ide baru yang bermanfaat, melainkan juga harus bisa diterapkan dan memberikan dampak yang besar. Inovasi tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan muncul seiring dengan adanya masalah. Kreativitas memegang

peran penting sebagai solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Membahas tentang gaya belajar remaja, stimulus visual dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar, baik secara visual maupun verbal. Menggunakan indra pandang (visual) membuahkan hasil belajar paling baik dibandingkan indra lainnya, terutama untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengulang ingatan, dan menghubungkan fakta serta konsep (h.7-8).

Sebagai media pembelajaran, Wirawan (2022) menjelaskan bahwa *board game* adalah alat yang sangat ideal untuk digunakan dalam *Experiential Learning Model* (ELM) karena memberikan gambaran mengenai penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. *Board game* berfungsi sebagai miniatur dari kehidupan atau lingkungan, sehingga peserta didik dapat memahami pengaruh ilmu tersebut dalam situasi nyata (h.48).

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat dasar penelitian, perlu dilakukan analisa terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan topik. Berikut merupakan pembahasan mengenai beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kontribusi penting dalam memahami isu mengenai perencanaan keuangan pada remaja:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Mobile Game</i> sebagai Media Literasi Keuangan untuk Remaja	Muhammad Fajar Rafif, Asidigisianti Surya Patria	Penelitian ini membahas perancangan <i>mobile game</i> “Celengan si Budi” untuk meningkatkan kesadaran remaja terkait pentingnya perencanaan keuangan.	a. Simulasi interaktif: Menggunakan teknologi digital untuk mengedukasi remaja terkait literasi keuangan melalui <i>game</i> simulasi.
2	Perancangan Kampanye Sosial “Belajar Kelola Uang”	Putu M. Wijaya, Deddi Duto Hartanto	Penelitian ini bertujuan untuk merancang	a. Media interaktif: Menggunakan

		S.Sn., M.Si., Merry Sylvia S.Sn.	kampanye sosial “Belajar Kelola Uang” (Belalang) untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai pengelolaan keuangan. Kampanye ini dikemas secara kreatif dengan permainan dan kegiatan interaktif di sekolah.	media yang <i>engaging</i> , berupa media sosial, video, poster interaktif, dan permainan.
3.	Edukasi Literasi Finansial melalui Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Board Games (Lifin Adventure) di SD	Mustamiroh, Sri Wahyuni , Hepy Tri Winart	Penelitian ini membahas perancangan board game “Lifin Adventure” sebagai media pembelajaran interaktif yang berguna untuk meningkatkan literasi keuangan anak-anak.	a. Edukasi disampaikan melalui praktik: Anak- anak memahami teori literasi keuangan dengan cara menerapkan konsep tersebut secara langsung dalam bentuk permainan.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan di atas, media yang dirancang akan mengimplementasikan kebaruan yang mencakup mekanisme permainan yang berbeda dari penelitian sebelumnya, dan penggunaan *board game* sebagai media pendukung pembelajaran di kelas. *Board game* akan menjadi media simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman remaja terkait manajemen keuangan yang baik serta memiliki interaktivitas sosial yang tinggi.