

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi keuangan adalah kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap serta perilaku dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan (OJK, 2024). Data Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) mengatakan remaja usia 15-17 tahun memiliki indeks literasi keuangan yang paling rendah, yaitu sebesar 51,70% (OJK, 2024).

Remaja dengan tingkat literasi keuangan yang rendah berisiko menghadapi kesulitan dalam mengelola keuangan di masa dewasa, yang dapat berdampak pada kesejahteraan finansial mereka di kemudian hari (Fattah et al., 2018). Oleh karena itu, meningkatkan keterampilan mengelola keuangan remaja menjadi langkah penting untuk menciptakan generasi yang lebih mandiri dan bijak dalam mengambil keputusan finansial.

Banyak upaya kredibel yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan literasi keuangan, seperti panduan buku teks yang dirilis oleh OJK, *online course* seperti Learning Management System Edukasi Keuangan (LMSKU) oleh OJK, dan gim Smart Digital Indonesia dari OJK. Akan tetapi menurut observasi *preliminary research*, media tersebut lebih bersifat teoritis dan menggunakan terminologi yang cukup sulit dipahami, serta belum memberikan informasi yang bersifat praktikal akan pengelolaan keuangan. Hal ini berpengaruh kepada pemahaman pengguna dalam melakukan latihan cara mengelola keuangan secara langsung. Hal ini dibuktikan oleh hasil riset yang dilakukan oleh Let's Invest Girls (LIG) dilakukan terhadap 150 remaja putri dari 26 SMA/SMK di empat kota, yakni Bogor, Jakarta, Medan, dan Sidoarjo, hanya 23% memahami cara mengelola keuangan. Akibatnya, mayoritas mengalami kesulitan dalam menabung dan belum benar-benar memahami konsep perbedaan antara kebutuhan, keinginan, serta tujuan finansial (Silfia, 2024). Meskipun riset yang dilakukan kepada remaja putri, riset yang

dilakukan pada 191 siswa SMA di Bekasi mengatakan bahwa gender tidak berpengaruh secara signifikan terhadap literasi keuangan (Fransiska et al., 2024). Selain itu, riset yang dilakukan pada 120 siswa SMA di Jakarta mendapatkan data bahwa rata-rata siswa memiliki literasi keuangan yang rendah, oleh sebab itu siswa sebaiknya membiasakan diri dalam kegiatan keuangan yang praktis seperti menyusun anggaran dan mengalokasikan tabungan (Djajadiningrat, 2023). Rahmawati & Nuris (2021) juga mengatakan bahwa uang saku memiliki pengaruh positif terhadap literasi keuangan, pengalaman dalam mengelola uang saku dapat memberikan kesempatan mempelajari manajemen keuangan, penyusunan anggaran, menabung, dan pengeluaran yang bijak.

Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat mendukung media yang sudah ada, untuk memberikan informasi implementatif dalam bentuk praktikal kepada remaja. Karena literasi keuangan pada remaja memegang peran krusial dalam membentuk kestabilan finansial individu serta perekonomian negara secara keseluruhan (Suryanto & Rasmini, 2018). Dan media simulasi dapat menjadi pilihan yang efektif, karena media tersebut digunakan sebagai penerapan pembelajaran, bukan sebagai bentuk utama pembelajaran dan simulasi dapat memberikan pengalaman yang realistis bagi pembelajar di akhir suatu kurikulum (Kapp et al., 2014). Simulasi setelah pemberian materi yang melibatkan pengelolaan uang dan pengambilan keputusan finansial, dapat membuat peserta lebih mudah dalam memahami konsep keuangan (Prihatiningtias et al., 2025). Dengan demikian media simulasi pengelolaan keuangan dapat melengkapi media informasi yang sudah ada dalam meningkatkan pengelolaan keuangan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, berikut adalah masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Literasi keuangan yang rendah mengakibatkan generasi muda di Indonesia mengalami kesulitan dalam mengelola keuangan pribadi seperti menabung, membedakan antara keinginan dan kebutuhan, serta tujuan finansial.

2. Upaya yang sudah dilakukan untuk meningkatkan literasi keuangan umumnya berfokus kepada teori, sehingga kurang memberikan informasi cara mengelola keuangan secara praktis. Hal ini memberikan dampak pada minimnya kemampuan pengelolaan keuangan pada remaja di Indonesia.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang dijabarkan sebelumnya penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gim simulasi digital mengenai pengelolaan keuangan untuk meningkatkan literasi keuangan remaja?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian tetap fokus pada topik dan permasalahan, berikut adalah batasan masalah yang telah dibuat. Penelitian akan fokus pada perancangan gim simulasi berbentuk digital. Target pada perancangan ini adalah remaja usia 15-17 tahun, semua jenis kelamin, SES B, berdomisili di Jabodetabek, yang memiliki kesulitan dalam mengelola keuangan. Topik perancangan yang diangkat adalah pengelolaan keuangan pribadi untuk remaja, yang mencakup menabung, perbedaan keinginan dan kebutuhan, serta tujuan finansial.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan gim simulasi digital mengenai pengelolaan keuangan untuk meningkatkan literasi keuangan remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktis. Berikut uraian manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi terkait dengan perancangan gim simulasi digital pengelolaan keuangan untuk meningkatkan literasi keuangan remaja.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini menjadi salah satu syarat kelulusan bagi penulis, sekaligus memberikan pengalaman dalam merancang gim digital serta mengasah kemampuan kreatif dalam menyelesaikan masalah desain. Serta, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang desain, terutama terkait dengan pengembangan kreativitas dan media informasi yang interaktif.

