

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek primer untuk perancangan gim simulasi digital mengenai pengelolaan keuangan adalah sebagai berikut :

3.1.1 Demografis

1. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
2. Usia : 15-17 tahun

Menurut data dari OJK (2024) remaja usia 15-17 tahun memiliki indeks literasi keuangan yang paling rendah bila dibandingkan dengan golongan usia lain.

3. Pendidikan : SMA, SMK, sederajat

Remaja usia 15-17 tahun adalah anak di tingkat SMA. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), Gen Z (kelahiran 1997-2012) memiliki peringkat pertama orang yang paling banyak berselancar di dunia maya yaitu sebesar 34,40%. Pada tingkat SMA *digital game-based learning* secara efektif meningkatkan motivasi, kemudahan dalam menggunakan media (Irwanto et al., 2024). Berdasarkan data tersebut media gim digital dapat menjadi media yang sesuai bagi target.

4. SES : B

B & Faraz (2019) mengatakan bahwa semakin tinggi status sosial ekonomi orang tua, maka semakin tinggi pula perilaku konsumtif siswa, begitupula sebaliknya. Karena mempunyai peluang yang besar untuk berperilaku konsumtif untuk mewujudkan pencapaian status sosial yang diinginkan yang dapat digambarkan dalam 4 indikator, yaitu: ingin tampak berbeda dengan orang lain, kebanggaan diri, ikut-ikutan, dan pencapaian status sosial. Akan tetapi, menurut Ardi (2024) mengelola keuangan bukan hanya untuk kalangan atas yang punya banyak uang

untuk dikelola, melainkan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk kebutuhan hidup. SES B memiliki ekonomi menengah, jika tidak memiliki keuangan yang baik bisa rentan jatuh kepada hal yang tidak diinginkan. Hal ini didukung oleh Primantoro & Nugraha (2025) yang mengatakan kelompok yang paling rentan tergelincir adalah kelas menengah.

3.1.2 Geografis

Jabodetabek terdiri kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Merupakan kota metropolitan dengan jumlah penduduk yang tinggi. UU No 2 Tahun 2024 Tentang Provinsi Daerah Khusus Jakarta (DKJ) mengatakan bahwa Jakarta menjadi pusat perekonomian nasional dan pusat aglomerasi, yang dikelilingi daerah-daerah penyangga sehingga membentuk Jabodetabek. Siswa SMA di daerah perkotaan seperti Jakarta, rentan terhadap perilaku konsumtif yang berlebihan karena dipengaruhi urbanisasi, budaya global, akses digital, sehingga mendorong untuk membelanjakan uang saku melebihi kemampuan finansial (Djajadiningrat, 2023, h. 264).

3.1.3 Psikografis

1. Remaja yang kesulitan membedakan keinginan dan kebutuhan.
2. Remaja yang memiliki kesulitan menabung.
3. Remaja yang memiliki kesulitan dalam tujuan menabung.
4. Memiliki keinginan untuk bisa mengelola keuangan dengan lebih baik.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam tahap ini, penulis menggunakan metode perancangan Playcentric Design oleh Fullerton (2024). Teori ini digunakan karena teori ini dirancang untuk membuat gim, dengan adanya tahapan *ideation*, *prototyping*, *playtesting*, dan *iteration* bisa membantu dalam perancangan gim.

3.2.1 Ideation

Ideation adalah tahapan mencari ide untuk sebuah gim. Untuk mendapatkan ide tersebut dilakukan *research* untuk mendapatkan data supaya solusi dapat menyelesaikan masalah. Wawancara, kuesioner, dan

FGD akan digunakan untuk menggali informasi mengenai pengelolaan keuangan dan masalah media. Kemudian studi eksisting dan studi referensi digunakan untuk sebagai inspirasi untuk membuat media yang sesuai.

Dari data yang didapatkan tersebut akan diproses sehingga mendapat tujuan gim yang sesuai dengan masalah dan tepat sasaran, dengan *setting player experience goals* membuat *user persona* dan *user journey* sehingga semakin terarah. Dari data dan analisa sebelum nya akan dibuat perancangan ide dengan *brainstorming*. Pada tahap ini adalah pembuatan konsep media, yang dibantu dengan *mindmap* dan *moodboard*.

3.2.2 Prototyping

Pada tahapan ini, ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya akan mulai di visualisasikan. Dengan membuat *key visual*, aset, desain *interface low fidelity* hingga *high fidelity* sehingga menjadi sebuah prototipe. Serta membuat sketsa asset visual, seperti ikon, karakter, sehingga mendukung media tersebut.

3.2.3 Usertesting

Pada tahap ini, prototipe yang sudah dibuat akan diuji dengan bentuk *alpha testing*. Pada saat melakukan *testing* tahap yang paling penting adalah meminta *feedback* dari pengalaman saat bermain dengan media tersebut.

3.2.4 Iteration

Tahap *Iteration* adalah mengembangkan gim dari hasil *feedback* dari *playtesting*, seperti memperbaiki fitur atau keseimbangan dalam gim. Sehingga hasil media berpusat kepada pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik yang digunakan untuk mendukung pengumpulan data primer berupa kuesioner, wawancara, observasi dan untuk mendapatkan data sekunder menggunakan studi eksisting dan studi referensi

3.3.1 Wawancara

Penulis menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara bebas dengan pedoman berupa garis besar permasalahan yang akan dibahas (Sugiyono, 2023, h. 140).

1. Ahli Finansial

Wawancara dengan ahli finansial yaitu untuk mendapatkan wawasan mengenai materi pengelolaan keuangan yang perlu diinformasikan kepada remaja, dan apakah ada saran dalam perancangan gim simulasi yang akan dibuat. Berikut adalah daftar pertanyaan :

1. Menurut Anda bagaimana tingkat literasi keuangan remaja Indonesia?
2. Menurut Anda apakah remaja usia 15-17 tahun memiliki pengelolaan keuangan yang baik?
3. Apa masalah atau kesalahan paling umum yang biasa remaja hadapi dalam mengelola keuangan mereka?
4. Dari mana sebaiknya remaja mulai melatih mengelola keuangan?
5. Langkah pengelolaan keuangan seperti apa yang perlu diketahui kepada remaja?
6. Teknik pengelolaan keuangan seperti apa yang Anda sarankan untuk remaja yang masih mendapatkan uang saku?
7. Apakah ada strategi tertentu untuk mengolah keuangan dalam *budget* yang terbatas?
8. Apa saja yang perlu dilakukan supaya bisa konsisten dalam mengelola keuangan?
9. Apakah dengan melakukan simulasi pengelolaan keuangan dapat membuat remaja lebih mengerti akan tujuan finansial?
10. Setiap orang memiliki pendapatan dan pengeluaran yang berbeda, bagaimana remaja tahu teknik pengelolaan uang apa yang cocok untuk mereka?
11. Bagaimana Anda mengukur atau parameter apa yang menunjukkan bahwa remaja sudah memiliki pengelolaan keuangan yang baik?

12. Menurut Anda apakah gamifikasi pengelolaan keuangan dapat menjadi media yang membantu remaja mengelola keuangan mereka?

2. Lembaga Mandatori

Wawancara dengan lembaga mandatori dilakukan untuk mendapatkan pemahaman akan kondisi lapangan dan upaya yang sudah dilakukan meningkatkan literasi keuangan remaja. Diharapkan informasi yang didapatkan dapat menjadi dasar perancangan supaya lebih tepat sasaran. Berikut adalah daftar pertanyaan untuk wawancara :

1. Menurut Anda, apakah literasi keuangan remaja terutama usia 15-17 tahun di Indonesia berada di tingkat rendah?
2. Menurut Anda, apakah remaja memiliki pengelolaan keuangan yang baik saat ini?
3. Menurut Anda, aspek apa yang paling sulit dipahami remaja dalam mengelola keuangan?
4. Upaya apa yang lembaga mandatori lakukan untuk menaikkan literasi keuangan remaja, terutama dalam pengelolaan keuangan pribadi?
5. Materi apa yang lembaga mandatori berikan kepada remaja mengenai pengelolaan keuangan pribadi?
6. Kendala apa yang lembaga mandatori hadapi saat menyampaikan materi kepada remaja mengenai pengelolaan keuangan pribadi?
7. Media apa yang digunakan untuk mengedukasi para remaja dan apakah ada kendala dengan media tersebut?
8. Apakah dengan gim simulasi pengelolaan keuangan dapat membantu lembaga mandatori menyampaikan materi?
9. Apa harapan Anda terhadap gim simulasi pengelolaan keuangan bila digunakan untuk mendukung lembaga mandatori?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013, h.142). Kuesioner diberikan kepada remaja usia 15-17 tahun di daerah

Jabodetabek untuk mengetahui tingkat pengelolaan keuangan remaja dan preferensi media. Pertanyaan kuesioner dibagi menjadi 4 bagian, yaitu identitas responden, uang saku, pengelolaan keuangan, dan preferensi media. Pertanyaan kepada remaja adalah sebagai berikut:

Tujuan kuesioner bagian pertama adalah untuk memastikan bahwa responden adalah target primer perancangan. Yaitu remaja usia 15-17 tahun yang berdomisili di Jabodetabek. Oleh sebab itu penulis membutuhkan data akan usia dan domisili responden.

Tabel 3. 1 Bagian Pertama Kuesioner

PERTANYAAN	MODEL OPSI	JAWABAN
Usia	<i>Multiple choices</i> (single answer)	- 15 - 16 - 17
Domisili	<i>Multiple choices</i> (single answer)	- Jakarta - Bogor - Depok - Tangerang - Bekasi

Tujuan kuesioner bagian kedua adalah untuk mendapatkan data mengenai uang saku remaja dan pengeluaran remaja. Dengan adanya data ini akan menjadi acuan dalam perancangan gim. Pada bagian ini terdapat 6 pertanyaan, yaitu :

Tabel 3. 2 Bagian Kedua Kuesioner

PERTANYAAN	MODEL OPSI	JAWABAN
Berapakah uang saku yang kamu dapatkan per hari?	<i>Multiple choices</i> (single answer)	- < Rp 30.000 - Rp 30.000 – Rp 50.000 - Rp 51.000 – Rp 100.000

(Jika diberikan per minggu atau per bulan bisa dibagi per jumlah harinya, untuk mendapatkan jumlah uang saku per hari)		<ul style="list-style-type: none"> - > Rp 100.000
Dalam bentuk apa uang tersebut diberikan?	<i>Multiple choices</i> (multiple <i>answer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Uang tunai - Saldo rekening bank - <i>E-wallet</i> (Shopeepay, Dana, Ovo, Gopay, dll)
Uang saku kamu biasanya diberikan...	<i>Multiple choices</i> (single <i>answer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Per hari - Per minggu - Per bulan
Uang saku kamu digunakan untuk membayar apa?	<i>Multiple choices</i> (multiple <i>answer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Transportasi - Makan & minum - Pakaian & perawatan pribadi (<i>skincare, makeup, dll</i>) - Hiburan (nonton bioskop, beli mainan, <i>top-up, dll</i>) - Kuota internet

		<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan sekolah - Tabungan
Dari dibawah ini, mana yang membuat kamu kesulitan menabung?	<i>Multiple choices</i> (multiple answer)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Impulsive buying</i> - Tidak merencanakan pengeluaran keuangan - Tekanan sosial (ikut teman/FOMO) - Terus memberi <i>self-reward</i>

Tujuan kuesioner bagian ketiga adalah untuk mendapatkan pemahaman dasar mengenai Tingkat pengelolaan keuangan mereka, berdasarkan aspek menabung, mengetahui perbedaan keinginan dan kebutuhan, serta tujuan finansial. Pada bagian ini terdapat 5 pertanyaan, yaitu :

Tabel 3. 3 Bagian Ketiga Kuesioner

PERTANYAAN	MODEL OPSI	JAWABAN
Saya memiliki kesulitan dalam mengelola keuangan pribadi saya.	Likert scale (1- 6)	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat tidak setuju - Sangat setuju
Dari dibawah ini, mana yang membuat kamu kesulitan menabung?	<i>Multiple choices</i> (multiple answer)	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang edukasi dari sekolah - Kurang edukasi dari keluarga - Kurang media informasi

		<p>mengenai cara mengelola keuangan untuk remaja</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informasi mengelola keuangan yang tersedia terlalu rumit dan sulit dipahami - Materi cara mengelola keuangan lebih banyak teori daripada praktik sehari-hari
Menurut kamu dari di bawah ini, mana yang merupakan kebutuhan sehari-hari?	<p><i>Multiple choices</i> (multiple answer)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Top-up game</i> untuk melengkapi koleksi - Membeli obat ketika sakit - Membeli kopi setiap hari - <i>Hangout</i> dengan teman - Membeli <i>skincare/bodycare</i> - Biaya transportasi ke sekolah - Membeli alat tulis untuk sekolah

Menurut kamu apakah memiliki visi untuk menabung untuk masa depan itu penting?	Likert scale (1- 6)	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat idak penting - Sangat penting
Apa alasan kamu menabung untuk masa depan?	<i>Multiple choices</i> (multiple answer)	<ul style="list-style-type: none"> - Beli kendaraan - Jalan-jalan ke luar negeri - Dana darurat - Beli rumah - Pacaran - Biaya sekolah/kuliah

Tujuan kuesioner bagian terakhir adalah untuk mendapatkan data mengenai media sebelumnya dan preferensi media remaja yang akan menjadi pertimbangan untuk perancangan. Pada bagian ini terdapat 3 pertanyaan, yaitu :

Tabel 3. 4 Bagian Keempat Kuesioner

PERTANYAAN	MODEL OPSI	JAWABAN
Media informasi pengelolaan keuangan apa yang pernah kamu temui?	<i>Multiple choices</i> (multiple answer)	<ul style="list-style-type: none"> - Buku - <i>Social media</i> - Seminar - <i>Blog</i> - <i>Website</i> - Permainan edukasi (<i>board game, card game, game online</i>)

Menurut kamu gaya visual mana yang mudah dipahami?	<i>Multiple choices (single answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cartoon</i> - <i>Flat graphics</i> - <i>Pixel art</i> - <i>Stylized</i>
Perangkat apa yang kamu paling sering gunakan?	<i>Multiple choices (multiple answer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Handphone</i> - <i>PC/laptop</i> - <i>Tablet</i>

3.3.3 Focus Group Discussion

Dengan menggunakan FGD bersama dengan remaja usia 15-17 tahun domisili Jabodetabek, bertujuan untuk mendapatkan wawasan mengenai masalah desain dan mengetahui preferensi media, serta mendapatkan wawasan mengenai alasan remaja sulit mengelola keuangan. Buku Perencanaan Keuangan dan gim Smart Digital Indonesia yang diterbitkan OJK akan digunakan sebagai stimulan untuk para remaja dapat berdiskusi mengenai efektivitas media tersebut dan preferensi media yang cocok untuk mereka. Berikut adalah daftar pertanyaan untuk FGD :

1. Apakah kalian memiliki kesulitan dalam mengelola keuangan?
2. Setelah melihat buku tersebut apakah kalian mengerti dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut ke praktik sehari-hari kalian?
3. Setelah kalian melihat media *website* LSMKU apakah kalian mengerti dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut ke praktik sehari-hari kalian?
4. Apa yang bisa membantu kalian mempraktikkan pengelolaan keuangan?

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada media informasi pengelolaan keuangan untuk remaja terdahulu dan menganalisa masalah desain yang ditemukan sehingga dapat menjadi acuan yang bisa dikembangkan pada perancangan. Penulis akan menganalisa 3 media pengelolaan keuangan. Yang pertama

adalah buku Mengenal Otoritas Jasa Keuangan & Industri Jasa Keuangan Tingkat SMA – Kelas X oleh OJK. Kemudian media *website* E-learning yaitu Learning Management System Literasi Keuangan oleh OJK, dan yang terakhir gim digital Smart Digital Indonesia oleh OJK

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi digunakan untuk menambah wawasan penulis dari media yang sudah ada, kemudian dianalisa sehingga bisa menjadi referensi dalam desain perancangan. Gim berbasis *website* Jago Money Quest yang dirilis oleh Bank Jago akan digunakan sebagai referensi dan penulis menggunakan metode SWOT untuk menganalisa gim tersebut.

