

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tantangan dalam menerapkan mekanika dalam sebuah game dengan mengambil dari permasalahan sudut pandang mahasiswa sebagai bagian penerapan mekanik dari permasalahan ekonomi gaya hidup mahasiswa dalam mengatur keuangan yang dapat diterapkan ke dalam mekanisme sebuah game sebagai simulasi metode pembelajaran pada generasi milenial yang serba instan.

Oleh karena itu menerapkan mekanisme investasi keuangan kecerdasan finansial sebagai salah satu alasan untuk mengatasi problematika dalam bentuk pembelajaran dengan Aplikasi Permainan *Visual Novel* karena generasi milenial sangat gemar bermain game [1]. Sebuah persoalan yang sering dialami dari generasi ini adalah, dari sisi ekonomi sifat konsumtif pola belanja mereka cenderung boros [2]. Ini terjadi karena mahasiswa sangat berpengaruh untuk dijadikan sasaran pemasaran yang mudah untuk dipengaruhi dengan berbagai macam tawaran yang menarik seperti diskon [3]. Ditambah dengan materi teori buku-buku tentang Kecerdasan Finansial yang kompleks dengan metode Aplikasi Permainan *Visual Novel* Ini dapat menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks.

Maka dari itu, penulis ingin mengembangkan dari problematika tersebut ke dalam Mekanik Aplikasi Permainan *Visual Novel* sebagai media simulasi pembelajaran karena besarnya potensi dari penjelasan diatas untuk membuka pikiran mahasiswa akan pentingnya kecerdasan keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

- Bagaimana cara merancang mekanik mengenai kecerdasan finansial dengan *Genre Visual Novel*.

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan dari Proyek Akhir kami adalah membuat Mekanik Aplikasi Permainan *Visual Novel* yang dapat digunakan sebagai solusi untuk media pembelajaran kecerdasan finansial pada mahasiswa Telkom University.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Berikut adalah batas masalah dari Aplikasi Permainan Visual Novel tersebut :

1. Masalah yang di angkat yaitu investasi yang dekat dengan kalangan mahasiswa Telkom University.
2. Aplikasi hanya berjalan di Desktop.
3. Mahasiswa Telkom University sebagai batas ruang lingkup survei.

1.5 Luaran

Tuliskan luaran yang akan dicapai dari proyek akhir ini. Misalkan:

1. Adapun kegiatan pengerjaan yang dicapai Proyek Akhir ini adalah sebuah Aplikasi Permainan *Visual Novel*.