

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Onyango, 2014:04) keuangan secara umum mengacu pada cara seseorang atau suatu pihak dalam mengelola aset, pendapatan, dan pengeluaran untuk mencapai tujuan ekonomi tertentu. Pengelolaan keuangan sendiri menurut adalah proses yang mencakup bagaimana seseorang merencanakan, mengorganisir, mengarahkan, dan mengendalikan sumber daya keuangan untuk memaksimalkan manfaatnya. Keuangan dan pengelolaan keuangan ini merupakan dua konsep mendasar yang harus dimiliki dan dipahami oleh setiap orang supaya dapat mengatur sumber daya finansial mereka dengan bijak. Dalam penerapannya sehari-hari, pemahaman tentang keuangan tidak hanya mencakup bagaimana uang dihasilkan, tetapi juga bagaimana cara mengelolanya secara efektif, di mana seseorang harus dibekali dengan pemahaman dasar tentang nilai uang, cara memperolehnya, dan pentingnya menabung. Pentingnya pengelolaan ini menekankan kebutuhan akan literasi keuangan, yang melibatkan kemampuan memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan keuangan tersebut secara tepat.

Menurut (Rapih, 2016:17) edukasi literasi keuangan merupakan pemahaman mendalam mengenai pengelolaan keuangan pribadi dan keluarga, memberikan individu kekuatan, pemahaman, dan keyakinan terhadap keputusan keuangan yang diambilnya. Berdasarkan hasil SNLIK (Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan) 2024, Indeks literasi keuangan nasional berada di angka 65,43%, hasil tersebut menunjukkan Indonesia masih sangat jauh dari target yang ditetapkan, dengan target tingkat inklusi di 98%. Kurangnya literasi keuangan ini memiliki dampak negatif secara individu ataupun berwarga negara, dampak negatif tersebut seperti, kekeliruan dalam memilih sarana berinvestasi, kehilangan uang dikarenakan investasi bodong/penipuan, tidak adanya antisipasi terhadap kemiskinan, sampai hilangnya tujuan hidup individu tersebut. Hal ini terjadi karena masyarakat masih tidak memiliki pemahaman literasi keuangan yang baik, terkait dengan jenis-jenis investasi ilegal yang digunakan dalam praktik tersebut. Jika hal ini terus berlangsung, kestabilan kehidupan dalam suatu negara juga akan turut terdampak.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk meningkatkan pertumbuhan kesejahteraan masyarakat adalah meningkatkan literasi keuangan masyarakat itu sendiri (Afandy & Niangsih, 2020). Pembelajaran literasi keuangan ini idealnya dimulai sejak dini,

semakin dini anak-anak dikenalkan dengan konsep keuangan, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami nilai uang, pentingnya bekerja, dan kebiasaan menabung yang baik. Taroreh & Resmadi (2020) menyatakan bahwa pola asuh yang efektif sangat menentukan karakter dan masa depan anak, namun saat ini masih banyak orang tua di Indonesia yang menjalankan perannya hanya berdasarkan insting karena kurangnya informasi dan media edukatif yang memadai. Pemahaman ini dapat mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang cerdas secara finansial di masa depan. Anak akan tumbuh dengan literasi keuangan yang dimilikinya, yang akan berdampak pada tingkat kesejahteraannya di masa depan karena pendidikan literasi finansial sejak dini menjadi landasan bagi anak (Rapih, 2016:25).

Pemahaman tentang literasi keuangan juga memberikan manfaat lain, seperti mengajarkan anak-anak tentang tanggung jawab dan perencanaan. dalam penelitiannya membuktikan bahwa kurangnya pendidikan keuangan pada anak-anak dapat menyebabkan pengelolaan keuangan yang buruk, kemandirian keuangan yang rendah, dan rentan terhadap penipuan, kurangnya pemahaman tentang instrumen keuangan dan tekanan sosial seperti FOMO (Fear of Missing Out) juga mempengaruhi kemampuan anak-anak dalam menabung dan berinvestasi. Berbeda dengan anak-anak yang diajarkan tentang keuangan sejak dini dapat memperoleh rasa pencapaian dan kepercayaan diri ketika mereka mulai memahami bagaimana uang diperoleh, digunakan, dan disimpan. Anak-anak akan lebih menghargai proses kerja yang menghasilkan nilai dan akan termotivasi untuk menabung dan merencanakan tujuan keuangan mereka. Orang tua, sebagai pengajar pertama anak-anak, juga memiliki peran penting dalam memperkenalkan hal ini.

Namun saat ini, pemahaman mengenai literasi keuangan sering kali tidak diajarkan secara formal, terutama kepada anak-anak, padahal pendidikan literasi keuangan sejak dini sangat penting. (Maulida et al., 2023:10) mengatakan, di Indonesia pendidikan literasi keuangan masih menjadi sesuatu yang sangat jarang dilakukan, baik di lingkup keluarga ataupun sekolah, pemberian pendidikan tentang literasi keuangan masih belum dilakukan secara serius dan terencana. Melanjutkan, dalam budaya masyarakat kita, adalah tabu membicarakan segala sesuatu tentang uang di hadapan anak, itulah mengapa pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang kesehatan finansial keluarga tidak mendapat porsi pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah, bahkan pada tingkat perguruan tinggi. Lebih lanjut, dari data sekunder yang didapatkan dari responden yang terlibat dalam survei yang dilakukan oleh Vice.com pada tahun 2018, disebutkan bahwa hanya 18% orang tua yang terbuka soal keuangan kepada anak-anak mereka. Pendidikan literasi finansial dewasa ini

masih banyak dianggap oleh guru dan orang tua belum terlalu penting bagi anak usia dini (Rudeloff, 2019).

Aplikasi digital telah menjadi alat populer bagi orang tua untuk membantu anak-anak belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia mencapai lebih dari 77% dari total populasi. Selain itu, survei menunjukkan bahwa lebih dari 60% orang tua di Indonesia menggunakan aplikasi edukasi untuk membantu anak-anak mereka belajar di rumah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Aplikasi edukasi dapat menjadi peluang dan solusi untuk memperkenalkan literasi keuangan yang efektif untuk memperkenalkan anak-anak pada konsep keuangan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi, orang tua juga dapat lebih mudah melibatkan anak-anak dalam proses belajar ini. Hingga saat ini, terdapat banyak aplikasi dengan fitur yang berfokus pada pembelajaran literasi keuangan sejak dini dengan berbagai macam pendekatan, aplikasi ini utamanya masih berfokus pada pengelolaan uang yang diberikan dari orang tua, namun belum terdapat aplikasi yang secara khusus dirancang untuk mengajarkan anak-anak bagaimana uang diperoleh dan mengelola keuangan dengan bijak.

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi edukasi yang mengajarkan literasi keuangan sekaligus menekankan pentingnya nilai kerja, memberi anak-anak pemahaman tentang bagaimana uang diperoleh, sehingga mereka belajar mengaitkan usaha dengan hasil, dapat menjadi solusi yang inovatif untuk mengatasi masalah kurangnya pendidikan keuangan pada anak-anak di Indonesia. Melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang keuangan dan menumbuhkan kebiasaan yang baik dalam mengelola uang

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari data sekunder yang dipaparkan, dapat teridentifikasi masalah di antaranya adalah:

1. Kurangnya pendidikan literasi keuangan pada anak, baik di rumah maupun di sekolah, menyebabkan rendahnya kemampuan mengelola uang dan kemandirian finansial.

2. Minimnya pemahaman instrumen keuangan dan pengaruh sosial membuat anak sulit menabung dan mengambil keputusan keuangan yang tepat.
3. Belum tersedia aplikasi khusus yang mengajarkan literasi keuangan anak secara interaktif dan sesuai usia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang diuraikan pada poin sebelumnya, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang aplikasi untuk mengajarkan anak-anak supaya memahami nilai uang serta usaha, dan mengelola keuangan dengan bijak?”

1.3 Ruang Lingkup

Untuk menghindari pembahasan dengan ruang lingkup yang lebih luas, fokus penelitian ini adalah pada perancangan aplikasi edukasi keuangan yang bertujuan mengajarkan anak-anak tentang cara bekerja dan menabung. Ruang lingkup penelitian dibatasi dengan mengumpulkan data mengenai kebutuhan untuk membuat platform edukasi yang fokus pada pemahaman nilai uang dan pengelolaan keuangan yang bijak bagi anak-anak. Data yang terkumpul akan dianalisis sebagai acuan dalam perancangan aplikasi tersebut. Target pengguna aplikasi ini adalah orang tua dan anak-anak usia 6-12 tahun, dengan fokus pada keluarga kelas menengah ke atas. Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung dan Kabupaten Bandung, dengan pengumpulan data dari September 2024 hingga Januari 2025, sementara perancangan aplikasi akan berlangsung dari April hingga Juni 2025. Aplikasi ini akan mengajarkan literasi keuangan melalui fitur to-do-task, menabung, dan celengan virtual, dikemas secara menarik dengan elemen gamifikasi serta bonus rewards untuk memotivasi anak-anak.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media dalam bentuk aplikasi yang dapat membantu anak-anak memahami nilai dari uang dan usaha, serta dapat membantu anak-anak untuk belajar mengelola keuangan mereka lebih bijak.

1.5 Pengumpulan Data dan Analisis

Untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian ini, maka diperlukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut (Moleong. 2011:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Primer

a. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara (Mardawani. 2020:50-52) yaitu, tidak terstruktur di mana pewawancara tidak mengajukan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Peneliti akan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini. Wawancara akan dilakukan pada para ahli perancang utamanya media interaktif aplikasi.

b. Kuesioner

Menurut (Sugiyono. 2017:142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan kuesioner sebagai pengumpulan data untuk mengidentifikasi permasalahan utama serta memahami preferensi pengguna.

c. Observasi

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pengertian observasi menurut Safithry (2018:50–54), yaitu partisipasi pasif, di mana peneliti hanya melakukan pengamatan tanpa terlibat langsung dalam aktivitas narasumber. Teknik yang diterapkan adalah observasi sistematis, dengan tujuan agar proses pengamatan berlangsung secara terstruktur, relevan, dan tidak keluar dari alur serta tujuan penelitian.

Observasi ini difokuskan pada perilaku anak-anak dalam memahami konsep uang, seperti bagaimana mereka mengenali nilai uang, membedakan jenis-jenis uang, dan cara mereka merespons saat diberi

uang. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap perilaku anak dalam mengelola uang, misalnya apakah mereka cenderung menabung, membelanjakan secara impulsif, atau mengikuti arahan orang tua.

Tidak hanya anak-anak, perilaku orang tua juga turut diamati, khususnya dalam hal bagaimana mereka mengajarkan dan mengenalkan pengelolaan keuangan kepada anak-anak, seperti memberikan tugas berhadiah uang, memperkenalkan celengan, atau berdiskusi mengenai cara menyimpan uang.

Melalui observasi ini, peneliti berupaya menggali informasi nyata yang terjadi di lingkungan keluarga sebagai latar utama pendidikan finansial usia dini, agar dapat menjadi dasar perancangan solusi berbasis aplikasi edukatif.

2. Sekunder

a. Studi Pustaka Digital

Penelitian ini juga menggunakan kajian teoritis dan referensi buku yang tidak terdapat atau disebarluaskan di internet, sehingga penulis mencari bentuk buku cetak, menggunakan fasilitas perpustakaan Universitas Telkom (Telkom University Open Library).

b. Studi Pustaka Cetak

Penelitian ini juga menggunakan kajian teoritis dan referensi dari jurnal lain sebagai bagian dari penelitian dan kebutuhan informasi, ini juga berikatan dengan kegiatan pengumpulan data, membaca dan mencatat yang bertujuan untuk menutupi kekurangan seluruh data yang ada sebelumnya.

1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat. Di dalam penelitian, analisis data adalah proses mengevaluasi dan menafsirkan informasi yang ditemukan dalam penelitian untuk membuat keputusan yang tepat. Analisis data dapat juga diartikan sebagai proses menyikapi data, menyusun, memilah dan mengolahnya ke dalam sebuah susunan yang sistematis dan bermakna (Saleh. S, 2017:74).

1. Analisis Visual

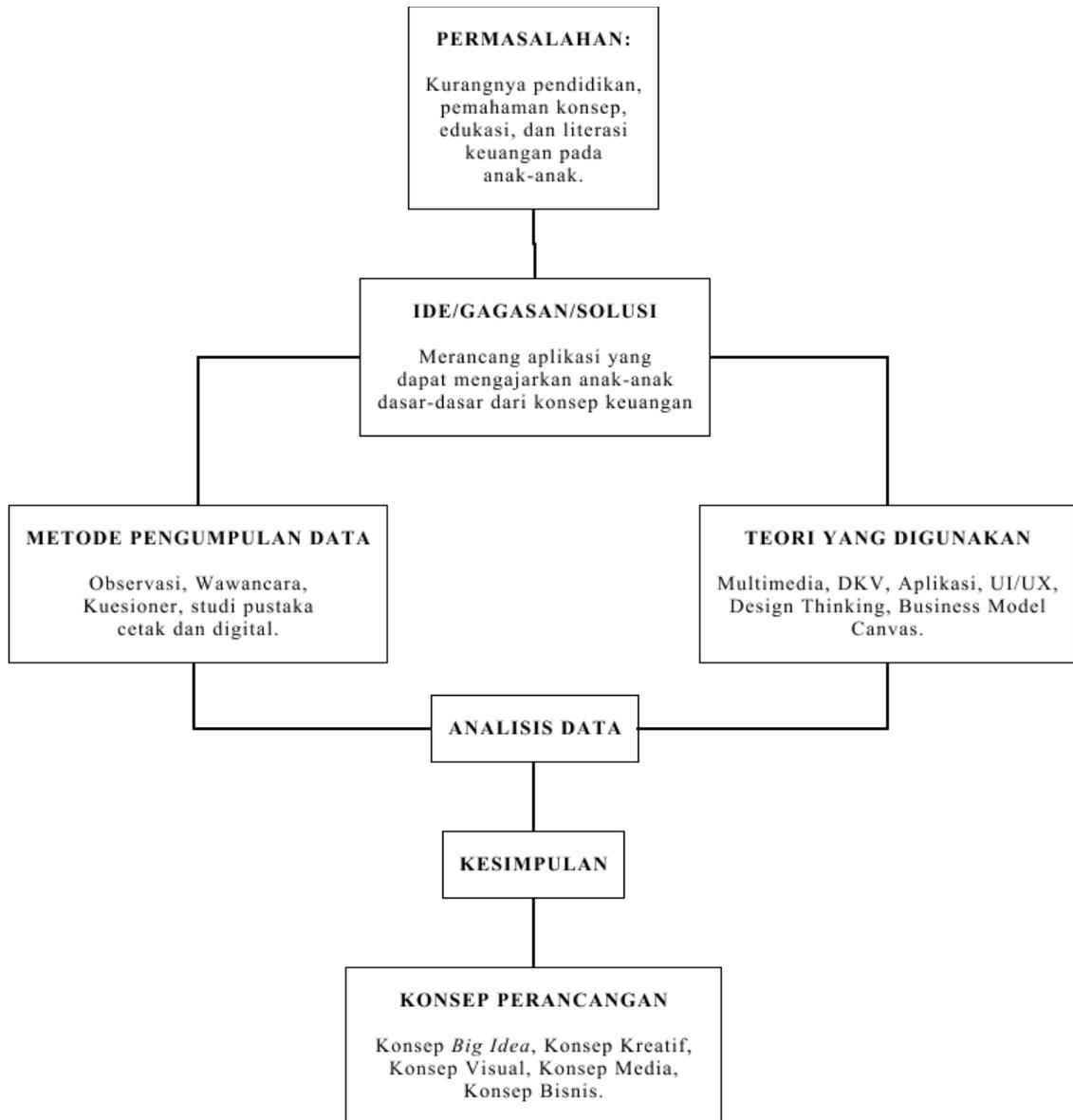
Analisis Visual menurut Edmund Feldman (Aland & Darby, 1992), analisis visual dibagi menjadi 4 tahapan yaitu deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian.

2. Matriks Perbandingan

Analisis Matriks Perbandingan, matriks adalah perbandingan suatu informasi maupun konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut (Soewardikoen, 2019:1040).

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing produk yang dibandingkan, sehingga dapat menjadi dasar dalam merumuskan fitur serta pendekatan desain yang lebih tepat dan relevan dalam pengembangan aplikasi ini. Harapannya, data yang diperoleh dapat memperkuat proses perancangan solusi yang lebih unggul dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1.7 Pembabakan

1. BAB I – Pendahuluan

Bab ini memberikan gambaran umum tentang penelitian, mulai dari fenomena dan latar belakang masalah, kemudian mengidentifikasi masalah yang ada pada masyarakat, serta rumusan masalahnya, kemudian tujuan dari penelitian ini, dan ruang lingkup penelitian. Pendahuluan ini bertujuan untuk

memperkenalkan konteks penelitian dan memberikan dasar bagi pembahasan selanjutnya.

2. BAB II – Landasan Teori

Bab ini memuat tinjauan pustaka dan teori-teori yang akan digunakan dan relevan dengan topik penelitian. Dalam bab ini, dibahas konsep-konsep yang akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan yang telah disebutkan di Bab I. Teori-teori yang akan digunakan antara lain terkait dengan Desain Komunikasi Visual, Multimedia, UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*), *Design Thinking*, Gamifikasi, Ilustrasi, serta teori-teori pendukung lainnya. Bab ini ditutup dengan kerangka teori.

3. BAB III – Data dan Analisis Data

Bab ini memaparkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka yang dianalisis menggunakan metode analisis visual, matriks perbandingan dan SWOT.

4. BAB IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan proses perancangan aplikasi, dari proses ideasi awal hingga akhir dan finalisasi desain dalam bentuk prototype.

5. BAB V – Penutup

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil analisis data. Kesimpulan ini menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan di awal penelitian. Selain itu, bab ini juga memberikan rekomendasi dan menuliskan kekurangan dari penelitian.