

## BAB III

### KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

#### 3.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan skripsi ini disusun menggunakan D&D (*design and development*) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein (Sugiyono, 2019, hlm. 395) diiringi dengan teori *game design proses* oleh Eko Nugroho (2013), untuk metode Eko Nugroho sendiri terdiri dari *concepting phase*, *internal playtest*, *design phase*, *prototyping* dan *playtest*, serta *development phase*.

##### 3.1.1 Gagasan atau Ide Perancangan

###### a. Target Pemain

Berdasarkan analisis pengguna yang telah dilakukan sebelumnya target pemain dari *board game* adalah anak pada usia 8-12 tahun atau sedang berada di usia sekolah. Hal ini ditentukan berdasarkan pertumbuhan perkembangan kognitif dimana anak memiliki gaya belajar yang cenderung secara kinestetik atau berdasarkan pengalaman hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Marpaung (2015, hlm. 83), Namun tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat pemain di luar kalangan tersebut.

*Board game* ini diperuntukkan untuk anak yang kesulitan dalam kegiatan belajar melalui bacaan dan lebih senang belajar secara nyata atau berdasarkan pengalaman. Hal ini di dasarkan pada kerucut pengalaman oleh Edgar Dale yang menyatakan bahwa dengan bermain peran, melakukan simulasi, dan mengerjakan hal yang nyata memberikan dampak yang tinggi pada pemahaman akan sesuatu.

Berdasarkan hasil observasi bahwa masih belum banyak tersedia media pembelajaran mengenai literasi finansial untuk anak maka dari itu perlu adanya media baru yang dapat menarik minat anak. *Board game* literasi finansial ini dapat menjadi

solusi bagi permasalahan tersebut. Selain itu anak usia sekolah sudah cukup mampu untuk memahami metode permainan dan cara bermain sehingga permainan dapat berjalan dan penyampaian konten yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

### **b. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari perancangan *board game* literasi finansial ini adalah penulis ingin memperkenalkan mengenai pengetahuan keuangan yang meliputi pengelolaan keuangan, pemahaman perbedaan kebutuhan dan keinginan, serta 4 konsep literasi keuangan berdasarkan modul literasi finansial oleh Kemendikbud.

Tujuannya agar pemain dapat mengenal dasar dari literasi keuangan yaitu 4 konsep literasi keuangan serta pemain dapat lebih memahami perbedaan keinginan dan kebutuhan yang dapat bermanfaat dalam pengelolaan keuangan dalam kehidupannya sehari-hari.

### **c. Judul permainan**

Adapun judul yang digunakan pada permainan adalah “*Kaching! Penjelajahan Keuangan*”. Kata “*kaching*” sendiri terinspirasi dari suara uang koin yang bergesekan sedangkan untuk penggunaan kata “penjelajahan” digunakan untuk memberikan gambaran kepada pemain bahwa permainan berisi mengenai penjelajahan mengenai keuangan.

### **d. Konten permainan**

Pada *board game* literasi finansial *Kaching! Penjelajahan Keuangan* ini berisikan informasi pengetahuan keuangan. Adapun alur cerita pada permainan berisi *win state* atau keadaan dimana seorang pemain menang. Alur cerita dimulai dari terdapat empat petualang bernama Keca, Rusi, Tika dan Yama. Mereka merupakan petualang yang terikat perselisihan untuk memperebutkan gelar “*Master Finansial*” yang hanya bisa didapatkan oleh seorang petualang sejati. Gelar *master finansial* ini hanya bisa didapatkan oleh petualang dengan kekayaan paling banyak. Untuk memenangkan gelar

tersebut para petualang perlu bisa mengelola keuangannya agar kekayaannya semakin bertambah.

Dalam permainan ini mengangkat materi yang terdapat pada modul literasi finansial oleh Kemendikbud yaitu 4 konsep literasi finansial yaitu memperoleh, membelanjakan, menyimpan dan mendonasikan. Dimana 4 konsep ini diterapkan pada kartu yang memberikan aksi dalam permainan, seperti halnya pada kartu peluang memuat 3 konsep literasi finansial yaitu memperoleh, menyimpan, dan mendonasikan. Selanjutnya pada kartu bahaya terdapat pada kartu bahaya yang berisi mengenai konsep literasi finansial mengenai membelanjakan. Adapun kartu misi yang berisikan mengenai pengenalan kebutuhan kepada anak. Untuk pengelolaan keuangan sendiri terkandung pada mekanik dan teknis permainan. Karena pada permainan sendiri selain memperkenalkan 4 konsep literasi finansial juga untuk mengelola keuangan anak, maka pada akhir permainan atau penentuan pemenangpun pemain dengan jumlah kekayaan atau uang terbanyak yang akan menjadi pemenangnya.

#### **e. Sumber Data/ Informasi**

*Board game* yang dirancang perlu memuat materi atau konten yang telah sempurna dan dapat diterapkan pada khalayak. Maka dari itu sumber materi pada *board game* berasal dari modul literasi finansial yang dikembangkan dan dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan pada tahun 2021. Pengambilan mekanik disesuaikan dengan modul yang ada agar dapat terbentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi finansial.

#### **f. Spesifikasi *board game***

*Board game* ini dibuat sesuai dengan komponen *board game* yang disesuaikan dengan mekanik pada permainan seperti papan permainan, pion, kartu, dan token uang. Bahasa yang digunakan dalam komponen permainan yaitu menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Untuk masing-masing komponen *board game* pencetakannya pun disesuaikan dengan kebutuhan, seperti untuk papan

permainan menggunakan luster dengan ukuran (40 x 40 cm), kemudian untuk pion menggunakan akrilik dengan ketebelan 3 mm, kemudian untuk kartu akan dicetak dengan menggunakan kertas art paper 310 gr dengan ukuran (9 x 6 cm) adapun token uang akan dicetak dengan menggunakan hvs 80 gsm dengan ukuran (8 x 4 cm). penggunaan bahan luster pada papan dipertimbangkan agar tahan air, selain itu penggunaan akrilik pun dipilih agar pion dapat tahan lama dan memiliki beban yang dapat membuat pion tetap berdiri diatas papan permainan. Sedangkan untuk kartu penggunaan *art paper* agar kartu mudah untuk dipegang karena tidak terlalu tebal.

#### **g. Mekanik Permainan**

Tujuan dari permainan ini adalah agar anak mampu memahami cara untuk mengelola keuangannya dengan bijak. Sehingga *board game* yang dirancang di desain agar anak sampai pada level memahami. Menurut Wirawan (2022, hlm. 112) agar *board game* sampai pada level pemahaman (level 2) mekanik *board game* yang disarankan adalah *set collection* dan *trading*. *Set collection* merupakan jenis permainan yang bertujuan pengumpulan sejumlah set *item* yang telah di tetapkan pada aksi tertentu. Sedangkan *trading* merupakan jenis permainan yang pemainnya dapat memperjualbelikan aset untuk mendapatkan poin atau aksi tertentu dengan pemain lain atau ke sistem permainan.

#### **h. Teknik Gambar Ilustrasi**

Adapun teknik gambar yang digunakan pada proses desain adalah teknik gambar ilustrasi digital. Gambar dengan teknik ini memiliki hasil gambar berupa *raster/bitmap* sehingga hasil gambarnya disusun oleh piksel. Teknik ini dipilih untuk mmaksimalkan warna dan juga tekstur pada hasil desain. Selain itu pemilihan teknik ini dikarenakan agar gambar dapat dengan mudah dipindahkan, diedit, atau pun diperbanyak sesuai dengan kebutuhan dalam perancangan.

### i. Penggayaan Gambar Ilustrasi

Penggayaan gambar ilustrasi yang digunakan pada komponen permainan adalah gaya kartun. Gaya kartun memiliki ciri khas bentuk yang lucu, tentu anak-anak sangat menyukai visualisasi yang lucu sehingga gaya kartun lah yang dipilih oleh penulis untuk ilustrasi yang digunakan.

#### 3.1.2 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Adapun model D&D yang digunakan adalah PPE yang sudah dijelaskan sebelumnya, pada model PPE terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu tahap perencanaan, tahap produksi dan tahap evaluasi, adapun prosedur penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Konsep Perancangan

<b>Fase</b>	<b>Prosedur</b>	<b>Hasil Tahap</b>
<i>Planning</i> (perencanaan)	1. <i>Concepting phase</i> 2. <i>internal playtest</i> 1. <i>Design phase</i>	Kesimpulan dan hasil analisis rancangan
<i>Production</i> (produksi)	1. <i>Prototyping dan blindplaytest</i> 2. <i>Development phase</i>	Produk awal
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	1. Revisi produk 2. Produksi akhir produk 3. Pelaporan dan penyelesaian	Evaluasi dan produk akhir

#### a. *Concepting phase*

*Concepting phase* merupakan tahap awal pada fase *planning* pada tahap ini setelah melakukan pengumpulan data maka selanjutnya akan dilakukan pencarian dari tujuan, tema, konten serta kebutuhan perancangan lainnya yang akan dihubungkan dengan *board game* yang dirancang.

### **1) Problem statement**

Kurangnya pengetahuan mengenai literasi finansial dapat menyebabkan permasalahan mengenai keuangan salah satunya adalah pengelolaan keuangan. Anak akan sulit mengelola keuangan karena belum adanya pemahaman 4 konsep literasi finansial yaitu memperoleh, membelanjakan, menabung dan mendonasikan sehingga dalam hal ini anak perlu dikenalkan dengan 4 konsep tersebut sehingga anak dapat mengetahui dasar dari literasi keuangan yang dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari

### **2) Problem solution**

Adapun solusi yang ditawarkan yaitu melalui perancangan *board game* yang memuat materi mengenai literasi finansial untuk anak sebagai media yang membantu pembelajaran bagi orang tua. Dalam permainan tentunya memuat materi yang tertuju pada pengenalan 4 konsep literasi finansial pengenalan keinginan dan kebutuhan serta pengelolaan keuangan pada anak, *board game* sebagai permainan yang dasarnya menyenangkan dipilih agar anak dapat belajar mengenai literasi finansial dengan lebih menyenangkan dan merasakan *experience* secara langsung melalui alur permainan

### **3) Tema permainan**

Tema dari *board game* yang dibuat didasarkan dari masalah yang diangkat yaitu literasi finansial, untuk konten secara visualisasi pada *board game* memiliki tema *adventure* dan *fantasy*. Sedangkan untuk konten pada mekanik lebih dibuat berdekatan

dengan kehidupan sehari-hari agar anak dapat merasakan kesamaan dari permasalahan permainan tidak jauh berbeda dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari

#### **4) Konten permainan**

Analisis materi digunakan untuk menentukan materi atau konten pada media pembelajaran yang dibuat agar media tersebut dapat digunakan sesuai dengan tujuannya. Materi pembelajaran mengenai literasi finansial yang digunakan berorientasikan pada modul literasi finansial oleh Kemendikbud, adapun materi yang terdapat pada modul tersebut meliputi 4 konsep sebagai berikut:

- (1) Memperoleh (*earning*), pengenalan mengenai mata pencaharian atau profesi untuk memenuhi kebutuhan dasar
- (2) Menyimpan (*saving*), pengenalan mengenai menabung dan asuransi
- (3) Membelanjakan (*spending*), seperti mengenai skala prioritas antara kebutuhan primer dan sekunder
- (4) Mendonasikan (*sharing*), pengenalan donasi seperti amal dan juga pajak

Berdasarkan dari hasil analisis yang dilakukan pada modul literasi finansial oleh kemendikbud tersebut konten yang diangkat pada permainan akan memuat mengenai literasi finansial seperti 4 konsep literasi finansial yaitu memperoleh, membelanjakan, menabung, dan juga mendonasikan, konten mengenai pengelolaan keuangan serta pengenalan keinginan dan kebutuhan. Empat konsep literasi finansial sendiri menjadi inti dari permainan dan menjadi isi dari keseluruhan permainan sehingga *gameplay* (mekanik permainan) akan lebih tertuju pada kegiatan ekonomi atau yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan, selain itu didasarkan dari hasil kuesioner yang telah dilakukan bahwa 70% orang tua menyatakan bahwa anak masih belum bisa membedakan kebutuhan dan juga keinginan, sedangkan untuk sisanya sendiri anak masih kurang dalam pengelolaan keuangan dan juga kurang pengetahuan

keuangannya, maka dari itu pada permainan ini anak akan lebih dikenalkan mengenai kebutuhan serta pengelolaan keuangannya.

### **5) Tujuan permainan**

Adapun tujuan dalam permainan ini adalah pemain perlu menyelesaikan permainan dengan melengkapi set kartu. Pemain perlu melengkapi set kartu untuk mendapatkan poin dan memenangkan permainan, untuk menyelesaikan *set collection* atau melengkapi kartu dengan cara jual-beli, tukar menukar ketika permainan berlangsung. Pemain yang telah melengkapi dua set kartu dan mencapai garis *finish* dapat memenangkan permainan akan tetapi jika tidak dapat pemain yang dapat melengkapi 2 set maka pemenang dapat ditentukan melalui kekayaan terbanyak yang dimiliki pemain. Pemain juga dapat meningkatkan kekayaannya melalui kartu peluang, selain itu pemain dapat terkena bahaya keuangan dimana pemain akan mengalami pengeluaran tertentu yang dapat mengurangi kekayaan dari pemain.

### **6) Message planning**

#### **a) Analisis Pemain**

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada anak usia 8-12 dan juga hasil dari penyebaran kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak dengan usia 8-12 tahun, diketahui bahwa :

- (1) Anak masih belum menguasai literasi finansial
- (2) Anak masih belum mengetahui bagaimana mendapatkan uang
- (3) Anak masih belum mengetahui donasi
- (4) Anak belum mengetahui perbedaan keinginan dan kebutuhan
- (5) Anak masih kurang dalam pengelolaan keuangannya
- (6) Orang tua belum sepenuhnya mengajarkan anak mengenai literasi keuangan

#### **b) Target Audiens**

Adapun target audiens dalam perancangan ini yaitu anak dengan usia 8-12 tahun. Anak-anak pada usia tersebut adalah usia sekolah lebih tepatnya sekolah dasar, pada usia tersebut biasanya anak-anak sedang menempuh pendidikan di kelas 2,3,4,5 dan 6 sekolah dasar, sehingga apabila didasarkan segmentasi dari target *audience* tersebut maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

a) Demografis:

- (1)Usia: 8-12 Tahun
- (2)Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
- (3)Status: pelajar
- (4)Kelas sosial: Menengah ke atas

b) Geografis

- (1)Domisili: Jawa Barat
- (2)Wilayah: Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat

c) Psikografis

- (1)Memiliki keingintahuan yang tinggi
- (2)Senang mempelajari hal baru
- (3)Aktif dan senang bermain
- (4)Senang untuk berinteraksi atau bekerjasama

c) Target Market

Adapun target market dari perancangan ini adalah orang tua yang membutuhkan media pembelajaran mengenai literasi finansial yang menyenangkan

a) Demografis:

- (1)Usia: 35-45 Tahun
- (2)Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
- (3)Status: ibu rumah tangga, wiraswasta dan wirausaha
- (4)Kelas sosial: SES A,B, dan C

b) Geografis

(1) Domisili: Jawa Barat

(2) Wilayah: Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat

c) Psikografis

(1) Senang mencari tahu mengenai pengetahuan yang baru

(2) Mengetahui adanya media pembelajaran untuk anak yang menyenangkan dan disukai anak seperti permainan, animasi dan lain-lain

(3) Adanya kebingungan mengenai bagaimana mengajarkan literasi finansial kepada anak

(4) Memiliki keinginan untuk mengajarkan pengetahuan keuangan atau literasi finansial kepada anak

7) **Strategi Komunikasi**

a) *What To Say*

“Ketahuilah keuanganmu, sejahtera masa depanmu”

Pada *what to say* yang diungkapkan diatas dapat memberikan gambaran kepada anak bahwa anak perlu memiliki pengetahuan tentang keuangannya sendiri. Dengan mengetahui keuangannya sendiri anak dapat mengelola keuangannya dengan baik sehingga masa depan dari anak dapat mencapai kesejahteraan yang diharapkan

b) *How to say*

Memberikan pemahaman mengenai literasi finansial atau pengetahuan keuangan kepada anak dengan menyenangkan melalui media *board game* .

3) AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*)

Adapun strategi komunikasi yang digunakan pada perancangan *board game* literasi finansial ini yaitu dengan menggunakan strategi komunikasi AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention, Interest, Search, Action, dan Share*.

Tabel 3. 2 AISAS

Sumber : dokumentasi pribadi, 2022

<i>Attention</i>	Poster dan media sosial ( <i>Instagram ads, Instagram post, facebook post</i> dan <i>facebook ads</i> )	Penyebaran poster dan juga penyebaran post pada media sosial untuk menarik perhatian dari target
<i>Interest</i>	Poster dan media sosial ( <i>Instagram ads, Instagram post, facebook post</i> dan <i>facebook ads</i> )	Ketika adanya ketertarikan dari target mengenai produk melalui poster atau media sosial sehingga target mencari dan mengakses lebih dalam mengenai informasi <i>board game</i> baik melalui poster ataupun media sosial
<i>Search</i>	<i>Instagram highlight, Instagram post</i> , dan <i>facebook</i>	Target mulai mencari tahu lebih mengenai produk yang dipasarkan dan mencari lebih dalam mengenai informasi produk serta mencari informasi bagaimana pemesanan produk tersebut
<i>Action</i>	Produk <i>board game</i> dan <i>merchandise</i>	Target melakukan pembelian <i>board game</i>
<i>Share</i>	<i>Mouth-to-mouth, instargram story</i> dan <i>Instagram post</i>	Target membagikan pengalaman serta <i>review</i> dari produk baik di sosial media maupun pembicaraan dari mulut ke mulut

## 8) Konsep Cerita Dan Teknis Permainan

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a) Cerita

Cerita yang disajikan dalam *board game* ini yaitu berlatarkan pada sebuah hutan dimana terdapat empat penjelajah terkenal yang akan membuat sebuah kota, masing-masing penjelajah tersebut berlomba untuk menjadi kota paling maju dibandingkan dengan yang lainnya untuk menarik minat penjelajah lain. Kota-kota tersebut masing-masing dimiliki oleh penjelajah bernama Rusi, Remi, Tika dan Katu. Adapun kota-kota dari penjelahan tersebut yaitu Kaman, Lawes, Matra, dan Apua. Latar ini merupakan karangan penulis yang didasarkan dari hasil wawancara penulis bersama anak-anak yang lebih menyukai visualisasi berupa hewan, sehingga penulis mengambil latar hutan yang berhubungan atau ada relasi dengan hewan dan penggambarannya berdekatan dengan kenyataan.

Adapun misi yang perlu pemain selesaikan yang disampaikan dalam bentuk kartu set, kemudian terdapat bahaya-bahaya dalam keuangan yang disampaikan melalui kartu bahaya, dan juga peluang untuk mendapatkan keuntungan dalam keuangan yang disampaikan melalui kartu peluang. Tujuan utama dari permainan ini yaitu supaya pemain dapat memahami konsep dari keuangan yang terdapat pada modul literasi finansial, selain itu sebagai upaya untuk meningkatkan interaksi anak menjadi tujuan kedua dari permainan. Karena dengan semakin cepat pemain menyelesaikan tujuan dan misi dalam permainan maka pemain tersebut menjadi pemenang dan hal tersebut memberikan gambaran bahwa pemain dapat memahami konsep-konsep literasi finansial yang terdapat dalam modul dari Kemendikbud.

Adapun komponen dan alur permainan yang terdapat dalam *board game* sebagai berikut

- (1) *Board*, merupakan papan yang akan digunakan dalam permainan oleh permainan yang memiliki fungsi sebagai tempat dan juga pusat permainan. *Board* dirancang dengan bentuk persegi yang akan terbagi menjadi 4 bagian yang dapat disambungkan sehingga ketika di susun akan membentuk persegi

dengan ukuran lebih besar. Ukuran *board* secara keseluruhan memiliki ukuran 60cm x 40cm, board dibuat dengan material *board paper* dengan ketebalan 4,5 mm yang kemudian ditemplei oleh stiker dengan laminasi *doff*.

- (2) Kartu misi, merupakan kartu yang diberikan pada pemain yang mewakili suatu benda yang perlu dilengkapi berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Pada kartu ini terdapat ilustrasi penggambaran benda-benda yang dimaksud dan juga jumlah angka yang menjadi nilai dari benda tersebut yang dapat digunakan pada kegiatan transaksi jual beli yang ada pada permainan. Kartu misi memiliki total 40 kartu. Kartu dibuat dengan ukuran 9 cm x 6 cm dengan material kertas *art paper* 310 gsm
- (3) Kartu peluang, merupakan kartu yang berisi peluang pemain untuk meningkatkan kekayaannya seperti menyimpan, memperoleh dan juga mendonasikan. Kartu ini masing-masing memiliki keuntungan yang diberikan kepada para pemainnya. Kartu peluang berjumlah 10 kartu dengan masing-masing kartu memuai peluang yang berbeda, kartu di buat dengan ukuran 9 cm x 6 cm dengan material kertas *art paper* 310gsm
- (4) Kartu bahaya, merupakan kartu yang memuat pengeluaran yang dapat mengancam keuangan pemain, kartu ini didapatkan apabila pemain menghadapi suatu kegiatan yang perlu mengeluarkan uang yang dapat mengurangi kekayaan pemain. Kartu bahaya berjumlah 10 kartu dengan masing-masing memuat pengeluaran yang berbeda. Kartu bahaya memiliki ukuran 9 cm x 6 cm dengan material kertas *art paper* 310gsm
- (5) Pion, merupakan sebuah penanda untuk mewakili pemain dengan fungsi untuk memberi tahu posisi pemain. Pion dibuat dengan material *board paper* dengan ketebalan 2 mm kemudian dilapisi oleh stiker yang telah dilaminasi *doff*
- (6) Token poin atau keuangan, token ini terdiri dari macam-macam jumlah uang dimulai dari 1000, 2000, dan 5000. Token ini akan dibagikan ketika permainan

dimulai sebagai kekayaan dari masing-masing pemain dan juga alat tukar dalam kegiatan negosiasi atau kegiatan ekonomi lainnya dalam permainan

- (7) *Rulebook*, merupakan sebuah pedoman yang berisi mengenai aturan-aturan dan juga komponen dalam *board game* selain itu pada pedoman ini juga menjelaskan mengenai alur permainan serta *gameplay* pada permainan. *Rulebook* ini memiliki ukuran 10 cm x 10cm atau pada kertas berukuran A3+ dengan total ukuran 30 cm x 30 cm

b) Teknis Permainan

(1) Tahap persiapan

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam fase persiapan yaitu sebagai berikut :

- (a) Pemain memilih pion yang diinginkan
- (b) Pemain menentukan giliran dengan hompimpa atau batu kertas gunting
- (c) Kartu misi, bahaya, dan peluang dikocok, kemudian disimpan disamping *board game* .
- (d) Masing-masing pemain akan mendapatkan kartu misi yang dibagikan sebanyak 3 kartu
- (e) Pemain akan dibagikan token uang dengan jumlah 10 yang terdiri dari 1 lembar uang 5 ribu, 2 lembar uang 2 ribu dan 1 lembar uang 1 ribu sebagai bentuk kekayaan awal pada masing-masing pemain

(2) Tahap permainan

- (a) Permainan dimulai dari pemain yang mendapatkan giliran pertama
- (b) Masing-masing pemain mendapatkan langkah melalui pemutaran dadu yang dilakukan oleh masing-masing pemain. Apabila pemain menginjak daerah dari kartu misi, kartu bahaya dan kartu peluang, maka pemain perlu mengambil kartu yang ada di samping *board game* , adapun fungsi dari kartu-kartu tersebut yaitu:

- (a) Kartu misi perlu dikumpulkan sesuai setnya masing-masing sehingga pemain mendapatkan *reward* dalam permainan
  - (b) Kartu bahaya memiliki dampak mengurangi keuangan pemain karena pengeluaran yang terjadi pada pemain
  - (c) Kartu peluang memiliki dampak untuk menambah kekayaan pemain dari kartu peluang seperti menyimpan, memperoleh, dan lainnya
  - (c) Pemain dapat melakukan jual-beli dan tukar menukar kartu apabila terdapat pemain yang mendapatkan kartu *market day* pada kartu peluang
  - (d) Pemain dapat menggunakan kartu sakti untuk membuat pemain lain yang menolak untuk melakukan jual-beli atau tukar menukar harus melakukan hal tersebut (tidak bisa menolak jual-beli atau tukar menukar kartu) selain itu kartu sakti bisa digunakan untuk menghindari bahaya mengenai *turn* atau larangan bermain.
- c) Tahap akhir
- (a) Permainan berakhir jika pemain tersebut mencapai garis *finish* pada *board*
  - (b) Pemain yang melengkapi 2 set kategori pada kartu dan mencapai garis finish dengan uang yang tidak habis, maka ia menjadi pemenang dalam permainan
  - (c) Jika semua pemain telah mencapai garis *finish* tetapi tidak ada yang melengkapi 2 set kartu, maka pemenang ditentukan melalui asset yang dimiliki dalam permainan (jumlah uang dan jumlah nilai pada kartu)
  - (d) Pemain yang memenangkan permainan akan mendapatkan reward sebagai master literasi

#### **b. *Internal playtest***

Pelaksanaan *internal playtest* dilakukan oleh penulis secara personal dengan menggunakan coretan pada kerta untuk mencoba permainan apakah sesuai dengan

tujuan pemain dimulai dari teknis permainan yang sudah sesuai. Pelaksanaan internal playtest dilakukan oleh penulis bersama salah satu teman penulis dengan hasil terdapat komponen-komponen yang perlu dilengkapi dari segi jumlah seperti kartu peluang yang masing belum mencukupi jumlah yang diperlukan.



Gambar 3. 1 *Internal Playtest*

Sumber : dokumentasi pribadi 2022

### c. *Designing phase*

Dalam *design phase* sendiri setelah menelaah data yang dikumpulkan dan merancang konsep pada tahap sebelumnya selanjutnya adalah melakukan proses desain dari komponen-komponen pada permainan. Dalam tahapan ini proses desain dilakukan dalam menambah estetika dan visualisasi dari permainan, berikut merupakan sketsa-sketsa sebagai rancangan awal pada komponen permainan.

#### 1) **Konsep visual**

##### a) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi dengan gaya kartun hal ini didasarkan pada target yang merupakan anak-anak dengan usia 8-12 tahun. Ilustrasi pada karakter dibuat menyerupai bentuk hewan dengan gaya kartun sehingga anak tidak merasa bosan dengan visualisasinya menjadi lebih lucu dan menarik. Selain itu ilustrasi benda-benda yang di gambarkan lebih menyerupai bentuk aslinya supaya mudah dikenal oleh anak dan anak dapat mengetahui benda tersebut di dunia aslinya.

Amira Nurifkha Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## b) Tipografi

Tipografi yang digunakan pada *board game* sebagian besar menggunakan *font* keluarga sans serif yaitu *Averia Sans Libre* hal ini dikarenakan pada jenis *font* ini tidak memiliki ekor atau kait sehingga memudahkan pemain dalam membaca tulisan yang disajikan dan memudahkan pemain untuk memahami informasi yang terdapat pada *board game* .



Gambar 3. 2 *font Averia Sans Libre*

*Sumber* : dafontfree.io

## c) Warna

Warna-warna yang digunakan dalam *board game* merupakan warna-warna yang memiliki kesan yang mewakili warna mata uang yang ada di Indonesia seperti biru, kuning, merah dan hijau. Warna yang diambil menyerupai warna-warna yang lebih *soft* atau mengarah ke warna pastel sehingga lebih nyaman dipandang dalam waktu lama.



Gambar 3. 3 *color pallete*

Sumber : dokumentasi pribadi 2022

d) Tata letak

Pada penataan bagian-bagian dalam *board game* akan disesuaikan dengan kebutuhannya, untuk tata letak sendiri akan lebih dinamis sehingga tidak menampilkan terlalu banyak informasi dikarenakan pada *board game*, ilustrasi akan lebih mendominasi untuk menghindari kejenuhan dari pemain.

**2) Desain Komponen *Board game***

a) *Board*

*Board* pada permainan disini, berisi mengenai instruksi yang berhubungan dengan kartu yang terdapat pada permainan, seperti kartu misi, kartu peluang dan juga kartu bahaya. Untuk sketsa pada *board* yang dibuat memiliki ukuran 40 cm x 40 cm yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam permainan.



Gambar 3. 4 Desain tile atau deck permainan

Sumber: dokumentasi pribadi

#### b) Pion

Pion merupakan sebuah penanda yang mewakili pemain selain itu pion menunjukkan posisi pemain. Desain karakter untuk pion yang dibuat berjumlah 4 karakter dengan masing-masing karakter di gambarkan sebagai karakter hewan rusa, kelinci, tikus dan juga burung, hewan-hewan yang dipilih merupakan hewan yang disesuaikan dengan tema hutan pada permainan



Gambar 3. 5 Desain pion permainan

Sumber: dokumentasi pribadi

## c) Kartu

Desain kartu disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan permainan, kartu memiliki ukuran 9,8 cm x 5 cm



Amira Nuritka mahani / 2022

Gambar 3. 6 Desain kartu

d) Token poin atau uang

Desain token disesuaikan dengan kebutuhan dalam permainan, untuk desain token ini memiliki ukuran 14 cm x 9 cm



Gambar 3. 7 desain token pemain

Sumber: dokumentasi pribadi

e) *Rulebook* atau pedoman permainan

*Rulebook* atau pedoman permainan berisi mengenai komponen permainan, aturan permainan, hingga penjelasan mengenai alur dan *game play* dari permainan. *Rulebook* atau pedoman memiliki desain yang telah disesuaikan dengan tema dari permainan, selain itu konten yang dimuat merupakan paduan bermain yang terdiri dari kondisi menang, aturan bermain, persiapan bermain hingga informasi lain yang berhubungan dengan permainan



Gambar 3. 8 sketsa pedoman permainan

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

f) *Reward*

*Reward* merupakan sebuah penghargaan yang didapatkan oleh pemain yang berhasil memenangkan permainan. Pada *reward* ini terdapat gelar yang disematkan untuk pemain yaitu “master finansial”.



Gambar 3. 9 desain *reward*

### 3) Alat dan Bahan

Dalam proses perancangan yang penulis lakukan, terdapat alat atau instrumen yang digunakan untuk menunjang proses-proses perancangan tersebut, adapun alat dan bahan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1) Laptop

Laptop merupakan perangkat lunak yang dapat dipindahkan dan dibawa kemana saja. Laptop memiliki fungsi yang tidak berbeda jauh dengan komputer yaitu untuk mengolah dan menyimpan data. Dalam perancangan media permainan *board game*, laptop sebagai alat. Laptop yang digunakan merupakan laptop *macbook* dengan *OS Monterey*. Laptop ini digunakan untuk mengolah data-data yang didapatkan oleh penulis serta mengolah karya yang sedang di rancang.

### 2) Tablet

Tablet merupakan perangkat lunak praktis atau *gadget* portable yang memiliki permukaan layer sentuh datar. Tablet yang digunakan yaitu iPad gen 8, untuk menggunakan tablet ini terdapat *pen* yang digunakan untuk kegoatan yang berhubungan dengan kegiatan tulis menulis ataupun menggambar. Tablet ini digunakan untuk melakukan proses digitalisasi karya atau pengolahan karya serta data yang didapatkan penulis pada saat perancangan.

### 3) Software

*Software* atau perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam perancangan media permainan *board game* adalah *Clip Studio Paint*. *Clip Studio Paint* merupakan perangkat lunak yang diperuntukkan untuk kegiatan menggambar, *Clip Studio Paint* sendiri memiliki banyak fitur yang mendukung kegiatan menggambar seperti *tools* yang lebih mempermudah dan membantu pengguna dalam kegiatan menggambar. Selain itu *Clip Studio Paint* memiliki banyak asset seperti gambar atau tekstur yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menghasilkan gambar yang diinginkan, *Clip Studio paint* juga memiliki ribuan *brush* yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan bebas tanpa batas.

### 3.1.3 Tahap Produksi (*Production*)

#### a. *Prototyping* dan *blind playtest*

##### 1) *Prototyping*

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan *prototype* dari permainan *board game*. *Prototype* yang dibuat yaitu komponen-komponen yang digunakan berupa *board* atau papan permainan, kartu permainan, token poin atau uang, dan juga token permainan.

Pada pembuatannya masing-masing adapun bahan-bahan yang digunakan pada pembuatan komponen-komponen permainan adalah sebagai berikut :

- a) Papan permainan, papan permainan dibuat dengan menggunakan bahan luster dengan desain papan permainan yang telah di cetak pada luster tersebut, adapun ukuran papan memiliki ukuran 40 x 40 cm
- b) Kartu permainan, kartu permainan dibuat dengan menggunakan bahan kertas craft liner yang ditempleli oleh desain kartu yang dicetak pada *art paper* dengan ukuran 9 x 6 cm
- c) Token poin atau uang, token poin dibuat dengan cetakan desain yang di cetak pada kertas hvs dengan ukuran 10 x 5 cm
- d) Pion permainan, pion permainan dibuat dengan menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran masing-masing pion berukuran 7 x 5 cm dengan masing-masing karakter pada pion di masukkan pada kubus kayu



Gambar 3. 10 *prototype* permainan

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

## 2) *Blind playtest*

Pada tahap *blind playtest* dilakukan kepada anak-anak dengan usia 8-12 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, permainan dilakukan dengan melalui tahap persiapan yaitu pengenalan permainan, aturan permainan dan komponen permainan selain itu pada tahap ini dilakukan pemilihan pemain pertama hingga terakhir untuk menentukan giliran dalam permainan. Selanjutnya dimulai tahap permainan dimana anak diberi kesempatan untuk melakukan proses bermain *board game* hingga permainan selesai sehingga sampai pada tahap akhir yaitu penentuan akhir permainan dengan menentukan pemenang dalam permainan.



Gambar 3. 11 *blind playtest* Bersama anak-anak

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sumber: dokumentasi pribadi 2022



Gambar 3. 12 blind playtest Bersama anak-anak

Sumber: dokumentasi pribadi 2022



Gambar 3. 13 blind playtest Bersama anak-anak bagian 2

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Gambar 3. 14 Blind playtest bersama anak-anak bagian 2

Sumber: dokumentasi pribadi

#### **b. *Development phase***

Pada tahap *development* didapatkan hasil pengembangan *board game literasi finansial* melalui dua tahap yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada anak usia 8-12 tahun.

##### 1) Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Masing-masing ahli diberikan instrumen untuk menilai kelayakan media. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket. Lembar angket kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Setelah skor didapatkan dari hasil pengisian angket kemudian peneliti menghitung persentase hasil uji validasi yang telah dilakukan. Presentase hasil validasi menentukan media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk pada kategori yang mana, apakah sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, atau tidak baik. Adapun hasil persentase media pembelajaran *board game literasi finansial* adalah sebagai berikut:

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Ahli	Presentase	Kategori
Ahli media	77%	Baik
Ahli materi	83%	Sangat baik
<b>Presentase rata-rata</b>	<b>80%</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel 3.3 diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli mengenai kelayakan media *board game literasi finansial* yang dilakukan oleh ahli media berada pada kategori “Baik” dengan presentase yaitu 77%. Adapun, hasil penilaian oleh ahli materi berada pada kategori “sangat baik” dengan presentase yaitu 83%. Jika dihitung rata-rata nilai hasil validasi ahli berada pada kategori “Baik” dengan presentase yaitu 80%. Selain itu setiap ahli memberikan saran dan komentar pada media *board game literasi finansial*.

## 2) Uji coba

Tahap uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada anak usia 8-12 tahun. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, dan komentar peserta didik. Uji coba dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung. Sebelum melakukan wawancara, peneliti menjelaskan penggunaan *board game* untuk selanjutnya dilakukan uji coba oleh anak.

Setelah semua anak memainkan *board game literasi finansial*, anak kemudian diwawancarai dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penilaian terhadap media. Secara keseluruhan anak memberikan tanggapan yang positif dan sesuai harapan. Hal ini tergambar dari jawaban-jawaban yang diberikan anak. Berikut hasil wawancara antara peneliti dengan anak.

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3. 4 Hasil uji coba produk

Sumber : dokumentasi pribadi 2022

No.	Konteks Pertanyaan	Kesimpulan
1.	Menarik perhatian	<p>Media <i>board game literasi</i> finansial menarik dan bagus</p> <p>Hal ini berdasarka jawaban anak pada saat wawancara.</p> <p>“Permainannya seru, menarik juga”</p> <p>“Aku jadi tertarik buat belajar kelola keuangan”</p> <p>“Gamesnya seru, kaya monopoli tapi lebih seru”</p> <p>“aku suka mainannya, soalnya baru pertama kali main ini”</p>
2.	Bagian yang membuat tertarik	<p>Setiap anak memiliki ketertarikan masiing-masing dalam setiap permainan</p> <p>Hal ini berdasarkan jawaban anak pada saat wawancara.</p> <p>“Aku suka kalo dapet misi soalnya jadi punya uang”</p> <p>“Aku suka dapet kartu peluang soalnya dapet uang”</p> <p>“Aku suka mengumpulkan kartu misi soalnya dapet reward”</p> <p>“bagian mengumpulkan misi karena bisa dapat uang”</p>
3.	Tulisan terbaca dengan jelas	<p>Tulisan dapat terbaca dengan jelas</p> <p>Hal ini berdasarkan jawaban anak pada saat wawancara</p> <p>“tulisan nya bisa dibaca dengan jelas” semua anak menjawab hal yang sama</p>

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.	Memahami petunjuk kerja	<p>Petunjuk kerja dapat dimengerti</p> <p>Hal ini berdasarkan jawaban anak pada saat wawancara</p> <p>“Permainannya gampang meskipun baru pertama kali coba”</p> <p>“langsung ngerti ketika dijelaskan”</p> <p>“permainannya mudah dipahami”</p> <p>“petunjuk permainannya jelas”</p>
5.	Memahami materi	<p>Anak memahami maksud dan tujuan dari permainan.</p> <p>Hal ini berdasarkan jawaban anak pada saat wawancara</p> <p>“aku ngerti sekarang kalau mau dapat uang itu harus kerja”</p> <p>“aku ngerti kalau menabung itu penting”</p> <p>“aku ngerti kalau uang itu harus ditabung, jangan dihabiskan semuanya”</p> <p>“kita juga harus berbagi sama orang lain”</p>

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel anak dapat menangkap dengan baik materi yang disajikan. Meskipun begitu, beberapa anak merasa sulit memahami arti permainannya jika hanya satu kali memainkan. Sehingga peneliti mencoba memainkan permainan beberapa kali agar anak mengerti esensi dari permainan tersebut.

### 3.1.4 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

#### a. Hasil Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli terdapat beberapa hal yang perlu di revisi. Berikut ini deskripsi hasil revisi yang telah diperbarui:

Tabel 3. 5 Hasil Revisi *Board game literasi Finansial*

Sumber : dokumentasi pribadi 2022

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Mekanik masih kurang	Penambahan mekanik
2.	Banyak salah tik pada beberapa bagian	Bagian salah tik diperbaiki
3.	Warna dan ukuran token kurang sesuai	Warna dan ukuran token diperbaiki
4.	Kesesuaian warna kartu dan teks yang kurang sesuai	Warna kartu dan teks di perbaiki.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli kemudian peneliti melakukan revisi terhadap *board game literasi finansial* berdasarkan kritik dan komentar para ahli. Berikut adalah bagian-bagian hasil revisi yang telah peneliti lakukan:



Gambar 3. 15 Gambar (a) sebelum revisi (b) setelah revisi

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Gambar diatas menunjukkan hasil revisi yang semula terdapat banyak kesalahan tik, diperbaiki bagian kesalahannya dan di tambahkan desain yang perlu ditambahkan

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



(a)



(b)

Gambar 3. 16 Gambar (a) sebelum revisi (b) setelah revisi

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar diatas menunjukkan hasil revisi pada warna pion menjadi lebih mencolok. Pion juga akan diganti dengan bahan akrilik dari yang semula hanya berbahan kertas.



(a)



(b)

Gambar 3. 17 Gambar (a) sebelum revisi (b) setelah revisi

Sumber : dokumentasi pribadi 2022

Gambar diatas menunjukkan hasil revisi pada warna kartu yang disesuaikan dengan gambar yang ada.

## **3.2 Visualisasi Karya**

### **3.2.1 Analisis Visual**

#### **a. Tipografi**

Tipografi merupakan elemen grafis yang diperlukan pada sebuah desain. Dalam penentuan tipografi yang akan digunakan oleh penulis telah dipertimbangkan berdasarkan aspek kejelasan keterbacaan dan dapat dilihat. Selain itu tipografi dipilih disesuaikan dengan kebutuhan dan juga desain.

##### 1) *Board*

Pada *board* atau papan permainan menggunakan *font Soup Of Justice*, pemilihan *font* ini dikarenakan *font* tidak memiliki kait sehingga keterbacaannya baik dan jelas, selain itu *font* ini memiliki kesan rapi akan tetapi terdapat kesan *playful* yang tidak berlebihan sehingga nyaman untuk dilihat



Gambar 3. 18 Penggunaan *font* pada papan permainan

Sumber : dokumentasi pribadi 2022



Gambar 3. 19 *Font sound of justice*

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

## 2) Kartu

Pada kartu, penulis menggunakan *font* *Averia Sans Libre* dan *Verdana Bold.*, *Font* *Averia* digunakan pada keterangan dalam kartu sedangkan *font* *Verdana Bold* digunakan untuk *headline* yang terdapat dalam kartu. *Font* *Averia Sans Libre* dipilih penulis karena bentuk *font* yang tidak berkait sehingga keterbacaannya baik dan memiliki kesan yang rapi. Sedangkan untuk *font* *Verdana Bold* dipilih penulis karena *font* ini memiliki bentuk yang rapi sehingga terkesan simple dan rapi, *font* ini juga memiliki keterbacaan yang rapi sehingga mudah untuk dilihat dan dibaca oleh pemain.



Gambar 3. 20 Penggunaan *font* pada kartu

Sumber: dokumentasi pribadi 2022



Gambar 3. 21 *Font averia sans libre*

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

### 3) Pedoman

Pada pedoman sendiri penulis menggunakan *font Soup Of Justice* dan *Joy For Fun*. Untuk *font Soup Of Justice* digunakan pada *headline* atau judul dalam halaman setiap informasi yang ada pada pedoman sedangkan untuk *font Joy For Fun* digunakan pada *body text* dalam pedoman. Pemilihan *font Soup* ini dikarenakan keterbacaannya yang jelas dan baik serta memiliki kesan *clean* dan juga *playful* sedangkan untuk Joy sendiri, penulis memilih *font ini* dikarenakan *font ini* keterbacaannya baik akan tetapi terdapat kesan lucu yang tidak berlebihan.



Gambar 3. 22 Penggunaan *font* pada pedoman

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

### b. Ilustrasi

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada seluruh proses pembuatan ilustrasi dalam *board game* ini dimulai dari sketsa hingga ke proses *finishing* menggunakan teknik *digital freehand*. Teknik ini dipilih oleh penulis supaya proses pembuatan karya dapat lebih mudah dan lebih cepat, selain itu juga penulis dapat mencoba dan berkesperimen dengan berbagai macam warna dan juga *brush* yang digunakan, penulis menggunakan *Clip Studio Paint* atau CSP untuk iOS

### 1) Papan permainan

Papan permainan adalah komponen penting dalam permainan, papan permainan menjadi salah satu pusat pada permainan karena seluruh kegiatan berada diatas papan permainan. Papan permainan dibuat dengan menggunakan teknik gambar digital dengan gambar *fullcolor* dan bernuansa alam.



Gambar 3. 23 Desain papan permainan

Sumber: dokumnetasi pribadi 2022

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2) Kartu

Pada permainan terdapat tiga jenis kartu yaitu kartu misi, peluang dan bahaya. Pada kartu misi terdapat ilustrasi berupa benda-benda yang dikenalkan sebagai benda kebutuhan, selanjutnya pada kartu bahaya dan peluang terdapat ilustrasi yang menggambarkan aksi seperti kehilangan barang, mendapatkan pekerjaan dan lain sebagainya. Ilustrasi dibuat berdasarkan infoemasi yang dibuat dalam kartu seperti pada kartu peluang yang banyak menginformasikan mengenai pendapatan, salah satu asal pendapatan adalah bekerja maka ilustrasi yang ditampilkan merupakan ilustrasi *halfbody* dari seorang yang sedang berkarier sesuai pekerjaannya, sama hal dengan lainnya ilustrasi menyesuaikan dengan informasi yang disampaikan dalam kartu.



Gambar 3. 24 Ilustrasi Kartu

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

## 3) Pion

Amira Nurifkha Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada pion, ilustrasi yang dibuat adalah ilustrasi dengan teknik *digital freehand*. Ilustrasi yang digunakan pada tokoh pion disesuaikan dengan penggambaran karakter yang merupakan hewan dengan memiliki bulu halus sehingga penggunaan *brush* yang digunakan pada ilustrasi ini adalah *brush watercolor* agar hasil yang didapatkan bercampur dan memberikan kesan halus.



Gambar 3. 25 Ilustrasi Pion

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

#### 4) Pedoman

Ilustrasi yang digunakan pada pedoman adalah ilustrasi yang dibuat secara digital *freehand* ilustrasi pada pedoman lebih banyak terdapat pada bagian isi pedoman, pada bagian isi terdapat ilustrasi instruksi sebagai pembantu visualisasi dari teks yang ada pada pedoman. Sedangkan untuk bagian luar pedoman. ilustrasi menggambarkan suasana alam sebagai penggambaran tema permainan yaitu *adventure* atau petualangan.



Gambar 3. 26 Ilustrasi pedoman

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

### c. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang peneliti pilih adalah gaya ilustrasi kartun. Gaya kartun dipilih berdasarkan segmentasi perancangan *board game* yaitu anak-anak. Anak-anak lebih menyukai visualisasi yang lucu, sesuai dengan kartun yang memiliki ciri khas bentuk yang lucu dan memiliki warna yang bervariasi. Gaya kartun sendiri bersifat universal dimana tidak hanya disukai oleh anak-anak saja akan tetapi orang dewasa pun menyukai gaya kartun. Gaya kartun akan dibuat lucu sesuai dengan bentuk khas kartu sendiri.

Gaya ilustrasi yang dibuat oleh penulis di dukung dengan berbagai jenis *brush digital* dan warna yang telah dipilih. Selain itu untuk memperkuat kesan dan karakter pada gambar penulis menambahkan tekstur yang berasal dari *brush digital*. Adapun *brush* yang penulis gunakan lebih memberi kesan *water color* dan sesekali menggunakan *brush* dengan tekstur pensil sehingga warna serta tekstur yang dihasilkan lebih bercampur dan terkesan halus.

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 27 Gaya ilustrasi pada kartu

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

#### d. Tokoh

Tokoh yang terdapat pada permainan adalah hewan-hewan yang sudah banyak diketahui oleh anak-anak yaitu kelinci, tikus, rusa, dan ayam. Adapun tokoh kelinci bernama keca, tokoh tikus bernama Tika, tokoh rusa bernama Rusi, dan tokoh ayam bernama Yama. Mereka digambarkan sebagai petualang yang bersaing untuk mendapatkan gelar master finansial. Keca, Rusi, Tika dan Yama merupakan tokoh tak nyata yang penulis ciptakan yang memiliki tugas untuk menjelajah keuangan dalam permainan. Adapun penggambaran tokoh memakai pakaian lengkap layaknya petualang dengan peralatan yang melengkapi kesiapan saat berpetualang.

#### e. Tata letak

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada karya *board game* , penulis menggunakan tata letak terhadap 2 komponen pada permainan, adapun komponen tersebut yaitu kartu dan pedoman permainan. Penggunaan tata letak ini bertujuan untuk membuat ilustrasi atau gambar menjadi fokus pada halaman buku, akan tetapi terdapat halaman yang lebih dominan teksnya dibandingkan gambar.

Pada tata letak kartu peluang dan bahaya, penulis hanya meletakkan satu *body text* dan juga satu ilustrasi di masing-masing kartu. Posisi ilustrasi berada diatas kartu, untuk *body text* sendiri berada di bawah ilustrasi hal ini bertujuan agar menimbulkan rasa ingin tahu pemain dari arti ilustrasi yang dimaksudkan sehingga pemain akan melihat kearah *body text* untuk lebih memahami maksud kartu tersebut. Tidak berbeda dengan kartu peluang dan bahaya, kartu misi pun sama seperti kedua kartu tersebut hanya saja dibawah ilustrasi terdapat *headline* lalu setelah *headline* terdapat *bodytext*. Adapun tujuan dari penempatan tersebut ilustrasi disini sebagai pembantu dari apa yang dimaksud pada *body text* sedangkan posisi *headline* berada di tengah dengan ukuran teks yang besar sehingga fokus baca dapat lebih tefokus pada *headline*.



Gambar 3. 28 Tata letak pada kartu

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun pada tata letak pedoman, penggunaan ilustrasi hanya diletakkan di bagian bagian yang perlu penjelasan. Seperti pada halaman pertama, penempatan ilustrasi berada di atas teks dengan maksud untuk membantu pemahaman teks, pada halaman kedua ilustrasi disimpan di bawah teks dengan ukuran kecil karena fokus lebih diutamakan pada teks yang memuat informasi lebih, kemudian pada halaman ketidak ilustrasi berada di tengah teks, hal ini dimaksudkan bahwa penjelasan diiringi dengan visualisasi sehingga pembaca dapat bersamaan membaca sambil melihat ilustrasi dan pada halaman terakhir, teks berada di bawah ilustrasi. Adapun ilustrasi yang digunakan ukurannya lebih kecil, karena pada halaman ini lebih di fokuskan pada teks



Gambar 3. 29 Tata letak pada pedoman

Sumber : dokumentasi pribadi 2022

#### f. Warna

Pada pewarnaan sendiri, penulis menggunakan teknik digital. Adapun warna yang digunakan penulis menggunakan warna komplementer dan warna analogis seperti halnya pada papan permainan yang mengangkat tema *adventure* dengan kesan uang, penggunaan warna latar yang mengikuti warna aslinya kemudian terdapat bagian-bagian lain yang menggunakan warna komplementer seperti pada pepohonan dan bangunan yang terdapat pada papan permainan.



Gambar 3. 30 Warna pada *board game*

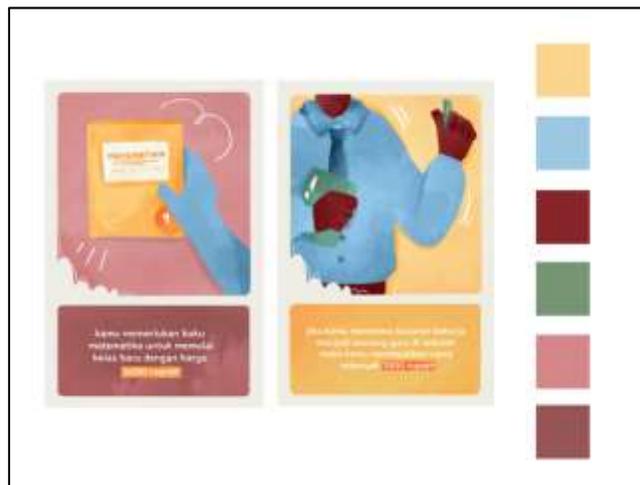
Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Pada kartu bahaya sendiri pemilihan warna lebih pada warna komplementer dimana seling berlawanan satu sama lain, hal ini dimaksudkan untuk menonjolkan suatu bagian dibandingkan bagian lainnya agar terlihat mencolok dan tidak menyerupai warna sekitarnya.



Gambar 3. 31 Warna pada kartu bahaya

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

Sedangkan pada kartu misi penggunaan warna hanya berupa gradasi atau perbedaan warna hijau yang tidak jauh berbeda, hal ini dikarenakan disesuaikan dengan kebutuhan dan untuk meningkatkan keselaran pada kartu dikarenakan kartu isi sebagai tipe kartu yang dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan warna atau kategori



Gambar 3. 32 Warna pada kartu misi

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

### 3.2.2 Analisis SWOT

#### a) Analisis *Board game* Terdahulu

Terdapat beberapa permainan yang memiliki konten mengenai finansial yang telah ada dan menyebar luas. Berdasarkan analisis SWOT didapatkan analisis sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Analisis SWOT *board game* terdahulu

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

No	<i>Board game</i>	<i>Strength</i> (kekuatan)	<i>Weakness</i> (kelemahan)
1.	<b>PAYDAY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajarkan pengelolaan keuangan yang baik</li> <li>- Jumlah <i>vent</i> dan kegiatan pada permainan banyak dan bervariasi sehingga pemain bisa melakukan kegiatan ekonomi yang bervariasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masih menggunakan bahasa Inggris</li> <li>- Tidak cocok dimainkan oleh anak</li> <li>- Permainan cenderung mengajarkan untuk meminjam uang</li> <li>- Ukuran komponen terlalu kecil</li> <li>- Pedoman kurang jelas</li> <li>- Pendapatan uang hanya didapatkan melalui bank dan hasil jual beli fasilitas yang kebanyakan dibeli melalui uang pinjaman dari bank</li> </ul>
		<i>Opportunity</i> (kesempatan)	<i>Threat</i> (ancaman)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemasan yang ramping dan praktis membuat permainan diminati karena mudah dibawa kemana saja</li> </ul>	Permainan lebih mengajarkan pemain untuk banyak melakukan pinjaman uang ke bank selama permainan, sehingga pemain terbiasa

Amira Nurifkah Maulani, 2022

**INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga permainan terjangkau sehingga menjadi salah satu pilihan pembeli</li> </ul>	melakukan pinjaman uang dan mengenakan pinjaman sebagai suatu keputusan baik dalam keuangan
2.	<b>THE GAME OF LIFE ADVENTURES</b>	<p style="text-align: center;"><b><i>Strength (kekuatan)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mekanik dalam permainan berhubungan dengan kehidupan sebenarnya</li> <li>- Permainan lebih menekankan pada pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari setelah menjadi orang dewasa dan menyelesaikan pendidikan dan keluarga</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><i>Weakness (kelemahan)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Masalah yang diangkat masih seputar topik yang dipahami oleh orang remaja dan dewasa</li> <li>- Permainan lebih menekankan pinjaman sebagai penyelesaian masalah keuangan</li> <li>- Dalam mendapatkan uang, pilihan yang diberikan dari pekerjaan kurang jelas sehingga sulit dipahami oleh pemain anak-anak</li> <li>- Permainan hanya mengangkat beberapa <i>event</i> sebagai salah satu keputusan dalam keuangan</li> </ul>
		<p style="text-align: center;"><b><i>Opportunity (kesempatan)</i></b></p>	<p style="text-align: center;"><b><i>Threat (ancaman)</i></b></p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komponen yang digunakan dapat menarik minat pemain untuk memainkan permainan</li> <li>- Pemasaran permainan dapat dilakukan dengan baik karena permainan sudah ada sejak lama dan sudah dikenal oleh banyak orang</li> </ul>	Masih terdapat unsur pinjaman yang dikenalkan sebagai salah satu pilihan baik dalam keuangan
3.	<b>MONOPOLI</b>	<p style="text-align: center;"><b><i>Strength (kekuatan)</i></b></p>	<p style="text-align: center;"><b><i>Weakness (kelemahan)</i></b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudah dikenal di pasar nasional dan sudah lama dimainkan</li> <li>- Mekanik permainan yang tidak terlalu sulit dipahami</li> <li>- Harga permainan yang terjangkau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komponen permainan masih menggunakan media internasional seperti mata uang yang berupa dollar</li> <li>- Permainan lebih menekankan investasi sehingga implementasi di kehidupan kenyataan untuk sulit</li> <li>- Tidak ada informasi mendalam mengenai investasi atau pengetahuan keuangan lainnya</li> <li>- Pedoman yang masih minim mengenai aturan permainan</li> </ul>
		<b><i>Opportunity (kesempatan)</i></b>	<b><i>Threat (ancaman)</i></b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak terlalu sulit karena sudah banyak dikenal</li> <li>- Karena sudah lama dikenal di Indonesia aturan permainan bisa diterapkan pemasaran kepada anak dan orang tua</li> </ul>	Permainan lebih menekankan dampak positif investasi, sedangkan dampak negatif dari investasi tidak diinformasikan

## b) Analisis *board game* literasi finansial

### 1) *Strength* (kekuatan)

Apabila dianalisa mengenai kekuatan dari *board game* sebagai media pembelajaran literasi finansial. *Board game* yang dirancang menyajikan materi lebih menyenangkan dibandingkan dengan media lain yang konvensional, materi diangkat disajikan dalam bentuk *game play* sehingga anak mengalami dan merasakan materi dalam bentuk permainan. Permainan lebih mengutamakan bagaimana anak dapat mengelola keuangannya dengan melalui proses membelanjakan, memperoleh, menabung, dan

mendonasikan dalam kehidupan sehari-hari, empat konsep tersebut tidak ditemukan pada *board game* sebelumnya.

2) *Weakness* (kelemahan)

Apabila dianalisa dari kelemahan karya penulis maka mekanik dari permainan, hal ini dikarenakan penulis belum pernah merancang sebuah permainan sehingga dapat menjadi sebuah kelemahan pada karya yang dibuat. Selain itu adanya materi yang disesuaikan menyebabkan permainan dapat terasa jenuh karena mekanik yang digunakan disesuaikan dengan materi yang ada.

3) *Opportunity* (kesempatan)

Apabila dianalisa secara menyeluruh baik dari ketersediaan maupun keadaan. Pendasarkan apa yang penulis dapatkan bahwa di Indonesia sendiri media berbasis permaiaann *board game* mengenai literasi finansial untuk anak masih sedikit. Sampai saat ini, penulis baru menemukan beberapa *board game* mengenai literasi finansial yang lebih cenderung berasal dari luar Indonesia seperti *payday* dan *monopoli*. Adapun *board game* yang mengangkat isu mengenai literasi finansial kan tetapi lebih di khususkan pada investasi dengan target untuk anak remaja hingga dewasa sehingga konten yang dibawakan cukup berat untuk anak-anak. Bapak Dadang selaku bapak literasi mengungkapkan jika dalam pembelajaran mengenai literasi finansial ini perlu diciptakan media baru yang dapat mendukung pembelajaran mengenai literasi finansial, maka dari itu karya permainan *board game* yang penulis buat dapat menjadi salah satu pilihan untuk orang tua atau guru sehingga dapat digunakan sebagai media yang mengajarkan mengenai literasi finansial untuk anak

4) *Threats* (ancaman)

Apabila dianalisa, ancaman yang muncul adalah begitu banyak *board game* yang memiliki cerita yang lebih menarik dibandingkan dengan permainan berbasis pembelajaran. Saat ini begitu banyak *board game* yang mengangkat tema-tema yang dikhususkan untuk bermain seperti fantasi, petulangan dll sehingga anak dapat lebih

merasa senang dan tertarik memainkan *board game* tersebut dibandingkan dengan *board game* mengenai literasi. Selain itu adanya *board game* secara digital yang semakin bervariasi sehingga menyebabkan *board game* tradisional tergeser kedudukannya karena adanya tanggapan lebih praktis dan lebih mudah serta lebih menarik untuk dimainkan, sehingga *board game* tradisional atau *non-digital* tidak begitu banyak dilirik sebagai pilihan permainan yang ingin dimainkan.

### 3.2.3 Analisis Biaya Produksi

Pada tahap pencetakan produk akhir, didapatkan rincian biaya yang dikeluarkan pada tahap percetakan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Biaya produksi

Sumber: dokumentasi pribadi 2022

No	Nama Barang	bahan	Jumlah	Harga	Total
<b>Media Utama</b>					
1	Papan permainan	Albatross A2 laminasi <i>doff</i>	1	Rp. 55000	Rp. 55000
2	Cetak kartu peluang	Art paper 310 gsm A3+	2 pcs	Rp.18000/pcs	Rp. 36000
3	Cetak kartu bahaya	Art paper 310 gsm A3+	2 pcs	Rp.18000/pcs	Rp. 36000
4	Cetak kartu misi	Art paper 310 gsm A3+	4 pcs	Rp.18000/pcs	Rp. 72000

5	<i>rulebook</i> atau buku aturan	Art paper 260 gsm A3+	1 pcs	Rp. 16.500	Rp. 16.500
6	pion permainan	akrilik	4 pcs	Rp. 6.250/pcs	Rp. 25000
7.	token uang	Hvs A4 150 gsm	11 pcs	Rp. 1000/pcs	Rp.11000
<b>Media pendukung</b>					
1.	<i>packaging</i>	hardbox sekat	1 pc	Rp. 55000/pcs	Rp.55000
2.	poster	Artpaper A3+ 150 gsm	2 pc	Rp. 5000/pcs	Rp. 10000
3.	Sticket set	Vinyl matte	4 pcs	Rp.4600/pcs	Rp.18400
4.	Pin	aluminium	4 pcs	Rp.1100/pcs	Rp.4400
5.	totebag	canvas	1 pcs	Rp. 65000	Rp. 65000
<b>Total</b>					Rp. 404300

### 3.2.4 Hasil Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini didapatkan melalui data primer dan juga data sekunder. Data primer pada perancangan ini didapatkan dari modul literasi finansial, dikarenakan game ini berorientasi pada modul literasi finansial oleh Kemendikbud. Data sekunder pada perancangan ini melalui proses pengumpulan data yang dikumpulkan dari studi pustaka, kuesioner, dan wawancara. Data yang dikumpulkan berupa informasi atau data yang didapatkan baik dari hasil lapangan ataupun melalui kajian dari sumber yang sudah ada seperti buku, jurnal, ataupun

sumber lainnya yang berhubungan dengan *board game* , literasi finansial, desain grafis, dan keilmuan lainnya yang berhubungan dengan perancangan ini.

Adapun hasil pengumpulan data yang penulis lakukan di dapatkan melalui kajian pustaka, kuesioner dan juga wawancara. Untuk kajian pustaka sendiri adalah teori-teori yang mendukung dan berhubungan dengan perancangan *board game* , untuk kajian pustaka telah di bahas pada bab sebelumnya. Selanjutnya terdapat wawancara, wawancara yang dilakukan kepada ahli dan juga target dari perancangan. Wawancara kepada ahli bertujuan untuk melengkapi data-data sebelumnya yang telah di dapatkan pada kajian pustaka sedangkan untuk wawancara kepada target perancangan yaitu untuk mendapatkan data-data yang ada di lapangan selain untuk melengkapi juga untuk memperkuat mengapa literasi finansial bagi anak saat ini masih kurang. Kuesioner disebarkan kepada orang tua anak untuk mengetahui informasi bagaimana pemahaman orang tua mengenai literasi finansial dan apakah orang tua sendiri melakukan pembelajaran mengenai literasi finansial kepada anak.

Wawancara kepada ahli dalam perancangan ini dilakukan kepada ahli media (ahli *board game* ) dan ahli materi (ahli literasi). Adapun hasil wawancara bersama bapak Dadang Ahmad Sapradan atau bapak literasi sebagai kepala bidang pembinaan sekolah dasar Kabupaten Bandung Barat mengemukakan bahwa literasi finansial ini penting karena dapat mendukung anak untuk bertahan di era kemajuan ekonomi saat ini sehingga anak tidak kalah mengenai finansialnya sendiri. Selain itu literasi finansial penting karena dengan pengetahuan literasi finansial anak bisa terhindar dari kejatan finansial di era digital dan kemajuan teknologi seperti saat ini, sehingga anak bisa lebih sadar mengenai pentingnya mengetahui cara mengelola keuangan yang baik dan pengetahuan mengenai keuangan lainnya sehingga ia bisa terhindar dari segala macam bentuk kerugian yang dapat membuat keuangannya tidak seimbang, adapun materi mengenai literasi finansial ini belum banyak dan media yang digunakan masih berupa konvensional dan tidak begitu banyak variasinya membuat pembelajaran mengenai

literasi finansial masih kurang maksimal. Data dan informasi yang telah didapatkan digunakan untuk melengkapi kajian pustaka pada perancangan.

Adapun wawancara yang penulis lakukan kepada anak dengan jumlah 16 orang, pertanyaan yang diajukan dalam wawancara adalah pertanyaan struktur yang berhubungan dengan literasi finansial seperti halnya mengenai asal uang, bagaimana mendapatkan uang, menabung, donasi atau menyumbang, pengetahuan mengenai kebutuhan dan keinginan serta pertanyaan lainnya. dalam wawancara 10 anak belum mengetahui bagaimana cara mendapatkan uang, hampir seluruh anak belum paham mengenai menyumbang atau donasi, dan seluruh anak belum paham mengenai perbedaan keinginan dan kebutuhan. Terdapat beberapa anak yang mengetahui asal uang dan bagaimana mendapatkan uangakan tetapi sebagian besar masih bingung dengan darimana asal uang, bagaimana mendapatkan uang, dan dimana kita menabung

Adapun kuesioner yang penulis sebarakan lakukan kepada orang tua yaitu berdasarkan hasil kuesioner kepada orang tua menunjukkan bahwa tidak sedikit orang tua mengaku telah mengajarkan literasi finansial kepada anak caranya pun bermacam-macam seperti orang tua memberi batasan uang jajan, mengejaarkan untuk membeli barang yang diinginkan haru menabung atau juga mengajak anak untuk berhemat dengan cara meminimalisir uang jajan. Akan tetapi didapati bahwa sebanyak (70,4)% orang tua mengaku anaknya belum mampu mengelola uang dengan baik dan terkesan boros. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak mengenai literasi finansial masih tergolong rendah dan belum menguasai literasi finansial.

Amira Nurifkah Maulani, 2022

*INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI FINANSIAL BAGI ANAK MELALUI PERANCANGAN BOARD GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)