

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN INKLUSI KEUANGAN DI KOTA BANDUNG

Hendi¹, Fajar Ahmad Faizal², Teguh Agus Priyanto³

Departemen Desain Komunikasi Visual^{1,2,3}

Universitas Teknologi Bandung^{1,2,3}

Hendy.chuwan@gmail.com¹, fajardkv.sttb@gmail.com², teguhap22@gmail.com³

Abstrak

Maraknya perilaku konsumtif di kalangan remaja dan dewasa awal di Kota Bandung mencerminkan masih rendahnya tingkat literasi dan inklusi keuangan pada kelompok usia produktif, sehingga diperlukan media edukasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Penelitian ini bertujuan merancang *board game* sebagai media edukasi literasi dan inklusi keuangan yang mampu meningkatkan pemahaman serta kesadaran pengelolaan keuangan pribadi. Metode yang digunakan adalah pendekatan *design thinking* dalam perancangan *design* grafis yang disusun oleh Gavin Ambrose yang meliputi tujuh tahapan, yaitu *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn*. Permasalahan utama diidentifikasi pada rendahnya pemahaman finansial yang berdampak pada perilaku konsumtif, yang kemudian dianalisis melalui studi literatur, observasi, dan wawancara untuk memetakan kebutuhan audiens. Proses perancangan menghasilkan *board game* edukasi yang mengintegrasikan konsep tabungan, investasi, pinjaman, asuransi, serta akses layanan keuangan formal ke dalam mekanisme permainan berbasis simulasi dan interaksi sosial. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *board game* sebagai media edukasi keuangan yang secara khusus ditujukan bagi kelompok dewasa awal, yang sebelumnya lebih banyak difokuskan pada anak-anak atau tema non-keuangan. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap pengelolaan keuangan serta penurunan kecenderungan perilaku konsumtif, sehingga *board game* ini dinilai efektif dan relevan sebagai media edukasi alternatif bagi generasi muda di Kota Bandung.

Kata kunci : Literasi keuangan, inklusi keuangan, *board game*

Abstract

The increasing prevalence of consumptive behavior among adolescents and emerging adults in Bandung reflects the low level of financial literacy and inclusion within the productive age group, highlighting the need for educational media that are more engaging, interactive, and aligned with the characteristics of younger generations. This study aims to design a board game as an educational medium for financial literacy and inclusion to enhance financial understanding and awareness of personal financial management. The study employs a design thinking approach in graphic design developed by Gavin Ambrose, which consists of seven stages: define, research, ideate, prototype, select, implement, and learn. The main problem identified is the low level of financial understanding that contributes to consumptive behavior, which is further analyzed through literature review, observation, and interviews to map audience needs. The design process results in an educational board game that integrates concepts of saving, investment, loans, insurance, and access to formal financial services into a simulation-based and socially interactive gameplay mechanism. The novelty of this research lies in the application of board games as a financial education medium specifically targeting emerging adults, whereas previous studies have predominantly focused on children or non-financial themes. The results of the trial indicate an improvement in participants' financial understanding and a reduction in consumptive tendencies, demonstrating that the board game is an effective and relevant alternative educational medium for young generations in Bandung.

Keywords : Financial Literacy, Financial Inclusion, Board Game

I. PENDAHULUAN

Perilaku konsumtif menjadi salah satu persoalan serius dalam kehidupan masyarakat modern. Para ahli mendefinisikan perilaku konsumtif sebagai kecenderungan membeli barang secara berlebihan dan tidak terencana, lebih didorong oleh simbol kemewahan daripada kebutuhan nyata. Kondisi tersebut berdampak negatif baik pada individu, seperti kesulitan mengatur keuangan, terjerat utang, hingga kebangkrutan, maupun pada masyarakat luas seperti pemborosan sumber daya. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan 54,4% pengeluaran per kapita masyarakat Indonesia dialokasikan untuk kebutuhan non-makanan, dan tren ini semakin diperkuat oleh perkembangan *e-commerce* yang mendorong kepada pembelian impulsif. Laporan *Digital Economy Outlook 2025* mencatat jumlah pengguna *e-commerce* mencapai 73,52 juta orang dengan nilai transaksi Rp471,01 triliun, dengan mayoritas berasal dari kelompok usia 18–35 tahun. [1]

Selain *e-commerce*, fenomena pinjaman *online* semakin memperburuk perilaku konsumtif. Otoritas Jasa Keuangan mencatat 146,5 juta pengguna pinjaman *online* dengan peningkatan 20% dibanding periode sebelumnya. Mayoritas pengguna berada pada rentang usia 19–34 tahun, di mana 65% dari total pinjaman digunakan untuk kebutuhan tersier. Jawa Barat menjadi provinsi dengan nilai pinjaman terbesar, mencapai Rp20,23 triliun, menunjukkan adanya kaitan erat antara rendahnya literasi keuangan dan meningkatnya beban pinjaman. Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan menegaskan bahwa indeks literasi keuangan Indonesia baru mencapai 65,43% dan inklusi keuangan 75,02%, masih jauh dari target 90% yang ditetapkan dalam Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI).[2].

Kota Bandung sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia sekaligus penyumbang terbesar tingkat pinjaman *online* di Jawa Barat, menghadapi tantangan serius dalam aspek literasi keuangan. Peningkatan literasi dan inklusi keuangan dapat menjadi sesuatu yang dapat mengurangi jumlah pinjaman *online* dan perilaku konsumtif pada warga Kota Bandung. Data jumlah penduduk Kota Bandung yang termasuk dalam penduduk produktif di tahun 2025 mencapai 1,78 juta jiwa dari total 2,52 juta jiwa, dengan 208.288 jiwa berada pada rentang usia dewasa awal (15–19 tahun). (3) Tindakan *preventif* yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan edukasi kepada warga Kota Bandung pada golongan usia yang masih muda, yaitu golongan usia dewasa awal (15-19 tahun). Kecenderungan pada media edukasi alternatif yang menarik menjadi pada golongan dewasa awal menjadi salah satu peluang untuk meningkatkan pemahaman terkait keuangan.

Media edukasi keuangan yang relevan pada masyarakat dengan rentang usia dewasa awal harus menarik, interaktif dan juga tidak terlalu banyak teks yang membosankan. Media interaktif dianggap lebih bisa menarik atensi dan juga ketertarikan masyarakat pada rentang usia dewasa awal. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi alternatif yang mampu menyampaikan pengetahuan keuangan secara interaktif dan menyenangkan karena bisa meningkatkan efektifitas dari media edukasi yang akan dibuat. Salah satu media potensial adalah *boardgame* karena dapat meningkatkan pemahaman melalui pembelajaran berbasis permainan. (4) Dengan demikian, perancangan *board game* literasi dan inklusi keuangan di Kota Bandung dipandang strategis sebagai media edukasi alternatif bagi kalangan remaja dan dewasa awal.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, topik penelitian ini menjadi menarik untuk dikaji karena menyentuh persoalan yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari generasi muda, khususnya di lingkungan perkotaan seperti Kota Bandung. Perilaku konsumtif, penggunaan layanan keuangan digital, serta kemudahan akses pinjaman *online* merupakan fenomena yang semakin lazim, namun belum diimbangi dengan pemahaman keuangan yang memadai. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara akses terhadap produk keuangan dan kemampuan individu dalam mengelolanya secara bijak.

Ketertarikan dalam meneliti perancangan *board game* sebagai media edukasi literasi dan inklusi keuangan juga didorong oleh kebutuhan akan pendekatan edukasi yang lebih kontekstual dan relevan dengan karakter generasi dewasa awal. Media edukasi konvensional sering kali kurang mampu menarik perhatian kelompok usia ini karena bersifat satu arah dan minim interaksi. *Board game* menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, di mana pemain dapat terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan keuangan secara simulatif, aman, dan menyenangkan. Selain itu, *board game* memungkinkan penyampaian konsep keuangan yang kompleks menjadi lebih sederhana melalui mekanisme permainan, visual, dan narasi. Proses belajar tidak hanya terjadi melalui membaca atau mendengar, tetapi juga melalui pengalaman bermain yang mendorong refleksi dan diskusi. Hal ini menjadikan *board game* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang berpotensi membentuk sikap dan perilaku finansial yang lebih bertanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan sebuah media edukasi, tetapi juga memberikan kontribusi pemikiran mengenai alternatif pendekatan literasi dan inklusi keuangan yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan generasi muda. Perancangan *board game* ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam upaya preventif untuk menekan perilaku konsumtif serta menumbuhkan kesadaran finansial sejak usia dewasa awal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Literasi Keuangan

Literasi keuangan adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat. Literasi keuangan, menurut Otoritas Jasa Keuangan, adalah serangkaian kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan individu dalam mengelola uang dengan lebih efektif. Literasi keuangan membantu mencegah masalah keuangan dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Busman dan Medury menekankan pentingnya pemahaman konsep keuangan dalam menghadapi produk keuangan yang kompleks. (5) Masyarakat Kota Bandung memiliki masalah dengan banyaknya jumlah pengguna pinjaman *online*, bahkan terbesar di Jawa barat, oleh karena itu literasi keuangan menjadi salah satu hal yang penting untuk ditingkatkan di kalangan masyarakat Kota Bandung. Literasi keuangan bisa ditingkatkan melalui media alternatif seperti *board game*, terutama pada generasi muda yang cenderung menyukai media yang menarik.

2. Inklusi Keuangan

The Consultative Group to Assist the Poor (CGAP-GPFI) mengartikan inklusi keuangan sebagai suatu keadaan di mana semua orang memiliki akses efektif terhadap kredit, tabungan, pembayaran, dan asuransi dari penyedia layanan formal. Wahid (2014) menyebutkan bahwa layanan – layanan tersebut mencakup tabungan, kredit jangka pendek maupun panjang, sewa guna usaha, hipotek, asuransi, pensiun, pembayaran, transfer uang untuk lingkup lokal maupun internasional. (6) Tingkat inklusi keuangan pada akhirnya menjadi sesuatu yang penting dalam mengatur strategi keuangan di era modern dan penuh persaingan seperti saat ini. Dalam konteks perancangan *board game* edukasi, konsep inklusi keuangan ini dapat diterjemahkan ke dalam mekanisme

permainan melalui simulasi akses terhadap berbagai layanan keuangan formal, seperti tabungan, pinjaman, asuransi, dan sistem pembayaran, sehingga pemain dapat memahami fungsi, manfaat, serta risiko dari setiap produk keuangan secara langsung melalui pengalaman bermain. Pendekatan ini memungkinkan pemain tidak hanya mengetahui definisi inklusi keuangan secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya dalam skenario permainan yang menyerupai kondisi nyata pengambilan keputusan finansial.

3. Dewasa Awal

Dewasa awal adalah masa peralihan dari masa remaja. Masa remaja ditandai dengan pencarian identitas diri, pada masa dewasa awal, identitas diri ini didapat sedikit demi sedikit sesuai dengan umur kronologis dan mental *age-nya*. Berbagai masalah juga muncul dengan bertambahnya umur pada dewasa awal. Dewasa awal adalah masa peralihan dari ketergantungan ke masa mandiri, baik dari segi ekonomi, kebebasan menentukan diri sendiri, dan pandangan tentang masa depan yang lebih realistis. Masa dewasa awal adalah masa pencarian, penemuan, pemantapan dan masa reproduktif, yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai – nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru. Sebagai seorang individu yang sudah tergolong dewasa, peran dan tanggung jawab melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang lain terutama dari orang tua, baik secara ekonomis, sosiologis ataupun psikologis. Mereka akan lebih mengupayakan untuk menjadi orang yang lebih mandiri lagi, segala upaya akan dilakukan agar tidak bergantung lagi kepada orang lain. (7) Pada perancangan *board game* literasi dan inklusi keuangan, karakteristik dewasa awal yang sedang berada pada fase transisi menuju kemandirian ini menjadi sangat relevan, karena permainan dapat dirancang sebagai media simulasi pengambilan keputusan finansial, seperti mengelola pendapatan, mengatur pengeluaran, menabung, dan menghadapi risiko, sehingga pemain dapat melatih kemampuan berpikir mandiri dan bertanggung jawab secara finansial melalui pengalaman bermain yang aman dan terkontrol.

4. Media Edukasi

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media edukasi dapat digunakan sebagai perantara dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. (8) Pemilihan media edukasi yang tepat dan sesuai dengan karakter audiens sangat penting untuk mencapai tujuan dari media edukasi. *Board game* merupakan media interaktif yang bisa menjadi alternatif untuk memuat topik yang berat dan membosankan menjadi ringan karena aktivitas permainan yang terkandung di dalamnya.

5. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penggunaan *game*, pendekatan dan elemen-elemen *game* ke dalam konteks yang berbeda dari *game*. Dalam arti lain, gamifikasi adalah integrasi dari elemen-elemen dan pemikiran dalam *game* pada aktivitas yang bukan *game*. Gamifikasi merupakan penerapan teknik dan strategi dari suatu *game* ke dalam konteks *non-game* yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Metode seperti ini bekerja dengan cara membuat materi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna/pemain untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi dari pengguna/pemain (Sambung, 2017). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dalam belajar baik dalam kondisi formal maupun informal (9)

6. Board Game

Board Game adalah bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai area utama untuk bermain. Permainan ini melibatkan penggunaan berbagai komponen seperti token, dadu, kartu atau pion yang digerakkan atau dioperasikan berdasarkan aturan tertentu. Tujuan dari permainan papan bisa sangat bervariasi, mulai dari mengumpulkan poin hingga mengalahkan pemain lain melalui strategi atau keberuntungan. *Board game* pada dasarnya dirancang untuk dimainkan oleh beberapa orang, meskipun ada juga permainan yang dirancang untuk dimainkan sendirian. Secara umum *board game* memungkinkan interaksi antar pemain, baik secara kompetitif maupun kooperatif, yang memperkaya pengalaman bermain. (10)

7. Penelitian Terdahulu

TABEL I
 PENELITIAN TERDAHULU

No	Judul	Penulis	Tahun, Tempat	Output/Karya
1	Perancangan <i>Board game</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun	Ainul Mufida, Muhamad Ro'is Abidin	2021, Universitas Negeri Surabaya	<i>Board Game</i>
2	Perancangan <i>Board Game</i> Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun	Lisa Amalia, Petrus Gogor Bangsa, Hesti Rahayu	2023, Institut Seni Indonesia Yogyakarta	<i>Board Game</i>
3	Perancangan <i>Board Games</i> Bertemakan Budaya Nusantara Sebagai Permainan	Ni Luh Mia Cahaya Pramesti, Ni Ketut Pande Sarjani, Dr. Alit	2023, Institut Seni Indonesia Bali	<i>Board Game</i>

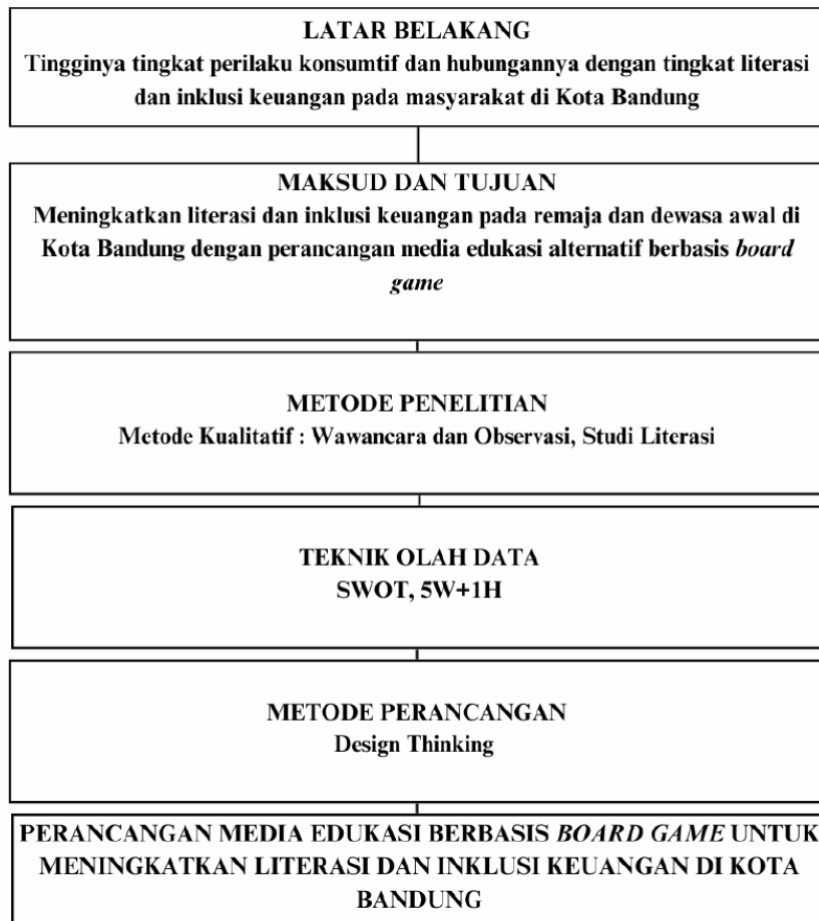
8. *State of The Art*

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *board game* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pendekatan bermain. Penelitian oleh Mufida dan Abidin (2021) mengkaji perancangan *board game* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia 6–10 tahun. Penelitian tersebut menekankan aspek kesesuaian media dengan kemampuan kognitif anak, penggunaan visual menarik, serta mekanisme permainan sederhana untuk mendukung proses belajar bahasa asing pada usia dini. Selanjutnya, penelitian Amalia, Bangsa, dan Rahayu (2023) mengembangkan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran lagu daerah Jawa bagi siswa sekolah dasar usia 9–11 tahun. Fokus penelitian ini terletak pada pelestarian budaya lokal melalui media permainan edukatif. *Board game* dirancang untuk memperkenalkan nilai budaya, melodi, dan lirik lagu daerah dengan pendekatan interaktif yang menyenangkan bagi anak-anak sekolah dasar. Penelitian lain oleh Pramesti, Sarjani, dan Dewi (2023) mengangkat perancangan *board game* bertemakan budaya Nusantara sebagai permainan edukatif untuk anak-anak. Penelitian ini menitikberatkan pada pengenalan keberagaman budaya Indonesia melalui mekanisme permainan yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan interaksi sosial antar pemain. Sasaran penelitian masih berfokus pada anak-anak sebagai kelompok usia utama.

Berdasarkan kajian terhadap ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *board game* sebagai media edukasi sejauh ini masih didominasi oleh tema pembelajaran bahasa, budaya, dan seni, serta ditujukan pada kelompok usia anak-anak. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengangkat isu literasi dan inklusi keuangan dengan sasaran kelompok usia dewasa awal, padahal kelompok usia ini memiliki peran penting dalam pengambilan keputusan finansial dan rentan terhadap perilaku konsumtif. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) dengan merancang *board game* sebagai media edukasi literasi dan inklusi keuangan yang secara khusus ditujukan bagi kelompok usia dewasa awal. Kebaruan penelitian terletak pada pemilihan tema keuangan sebagai konten edukatif, segmentasi audiens dewasa awal, serta integrasi konsep literasi dan inklusi keuangan ke dalam mekanisme permainan. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memperluas kajian *board game* edukatif sekaligus menawarkan solusi inovatif terhadap permasalahan rendahnya literasi dan inklusi keuangan pada generasi muda.

Kontribusi utama penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan desain yang mengintegrasikan konsep literasi dan inklusi keuangan ke dalam mekanisme permainan, bukan sekadar sebagai materi tambahan. Elemen-elemen seperti pengelolaan pendapatan, pengambilan keputusan finansial, risiko pinjaman, serta akses terhadap layanan keuangan formal diadaptasi menjadi sistem permainan, aturan, dan dinamika interaksi antar pemain. Dengan demikian, desain *board game* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai simulasi pengalaman finansial yang memungkinkan pemain belajar melalui konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Pendekatan ini memperluas fungsi *board game* edukatif dari sekadar alat bantu pembelajaran anak-anak menjadi media pembelajaran strategis bagi dewasa awal dalam membangun literasi dan inklusi keuangan yang lebih aplikatif dan kontekstual.

9. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Penelitian

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Strategi Audiens

Board game bertema literasi dan inklusi keuangan dirancang sebagai media edukasi alternatif bagi remaja yang memasuki masa dewasa awal, mengenai bagaimana cara mengatur pendapatan dan pengeluaran, juga sebagai edukasi awal mengenai akses produk – produk keuangan. *Board game* dirancang menggunakan visual yang sederhana bergaya modern dan *flat design* minimalis namun menarik dengan penggunaan warna yang disesuaikan berdasarkan psikologi warna, *gameplay / mechanic* dirancang sedemikian rupa agar permainan bisa dimainkan secara mudah dan menyenangkan tanpa menghilangkan aspek edukasi didalamnya. Penggunaan *boardgame* sebagai media edukasi pada remaja dan dewasa awal dinilai sangat relevan karena boardgame merupakan media alternatif yang memiliki tingkat interaktif yang tinggi. Selain itu karakteristik boardgame yang memiliki alur bermain menjadi media ini tidak membosankan seperti media konvensional lainnya seperti buku teks atau pun jurnal yang kebanyakan beredar sebagai media edukasi literasi dan inklusi keuangan.

2. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi adalah rencana terstruktur yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu melalui pengelolaan pesan dan interaksi dengan audiens. Strategi komunikasi mencakup perencanaan dan manajemen komunikasi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Strategi komunikasi dapat mencakup komunikasi yang bersifat edukatif, persuasif, dan informatif, yang disesuaikan dengan target audiens. Tujuan komunikasi secara umum adalah untuk mencapai sejumlah perubahan, seperti perubahan pengetahuan (*knowledge change*), perubahan sikap (*attitude change*), perubahan perilaku (*behavior change*), dan perubahan masyarakat (*social change*). Dengan menggunakan strategi komunikasi yang tepat, efektivitas media edukasi akan meningkat dan lebih cepat dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan di awal. (11)

a. *Story Telling: Monomyth*

Storytelling: Monomyth, pertama kali dipopulerkan oleh Joseph Campbell, *monomyth* merupakan struktur *storytelling* dengan menggunakan kisah perjalanan seorang pahlawan yang melakukan perjalanan



Gambar 3. Kartu Ekonomi

c. Kartu *Event*

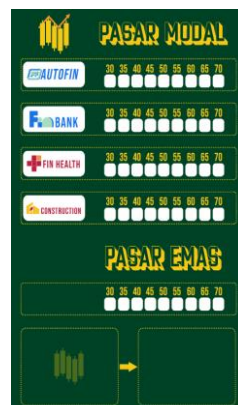
Kartu *event* dicetak di ukuran 6,3 cm x 5,8 cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu *event* berjumlah 80 kartu dengan efek berbeda di tiap kartunya. Efek pada setiap kartu menggambarkan dinamika kondisi pasar sehari-hari, pemain bisa diuntungkan ataupun mendapatkan efek yang merugikan dari efek yang muncul dari kartu.



Gambar 4. Kartu *Event*

d. Papan Pasar Modal

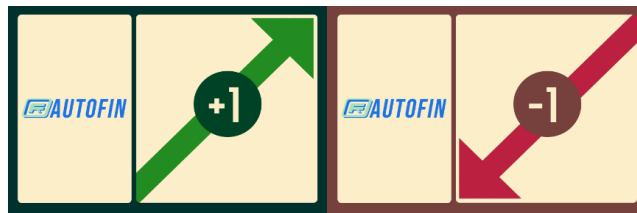
Papan pasar modal dicetak di ukuran 22 Cm x 15 Cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, dilapisi dengan duplex 320 GSM. Papan pasar modal pada perancangan sebagai representasi dari pasar modal pada kondisi nyata sebagai tempat perusahaan menjual saham. Ada 4 perusahaan yang menjual saham di pasar modal, perusahaan Autofin bergerak di bidang otomotif, perusahaan Finhealth bergerak di bidang kesehatan, perusahaan Finconstruction bergerak di bidang konstruktur bangunan dan perusahaan Finbank bergerak di bidang keuangan.



Gambar 5. Papan Pasar Modal

e. Kartu *Listing* Saham

Kartu *listing* saham dicetak di ukuran 6,6 Cm x 4,4 Cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu *listing* saham berjumlah 64 kartu. Perancangan kartu statistik pergerakan saham menggunakan Heirarchical Grid, digunakan untuk menyusun konten secara spesifik menggunakan kolom dari segi kepentingannya, dimana kolom pertama berisi informasi mengenai saham perusahaan dan kolom kedua berisi informasi mengenai statistik pergerakan grafik.



Gambar 6. Kartu Listing Saham

f. Kartu Sekuritas Saham

Kartu sekuritas saham dicetak di ukuran 6,3 Cm x 4,4 Cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu sekuritas saham berjumlah 64 kartu. Perancangan kartu sertifikat saham menggunakan Single Column Grid pada perancangannya, hal ini digunakan untuk membagi area layout menjadi satu kolom besar, dan digunakan untuk memprioritaskan teks ataupun konteks visual yang ingin disampaikan. Kegunaan utamanya untuk memberikan truktur yang bersih dan teratur, serta memastikan teks atau konten terlihat jelas dan mudah dibaca. Pemilihan warna primer ungu digunakan sebagai representasi akses, dan inklusifitas.



Gambar 7. Kartu Sekuritas Saham

g. Kartu Polus Asuransi

Kartu Polis Asuransi dicetak pada ukuran 6,6 Cm x 4,4 Cm pada kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu polis asuransi berjumlah 12 kartu.



Gambar 8. Kartu Polis Asuransi

h. Kartu UMKM

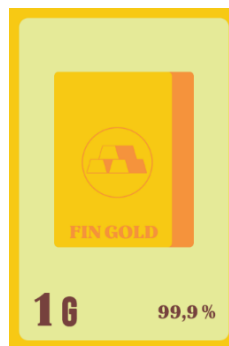
Kartu UMKM dicetak di ukuran 6,3 Cm x 4,4 Cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu UMKM berjumlah 15 kartu.



Gambar 9. Kartu UMKM

i. Kartu Emas

Kartu emas dicetak di ukuran 6,3 Cm x 4,4 Cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu emas berjumlah 32 kartu.



Gambar 10. Kartu Emas

j. Kartu Properti

Kartu properti dicetak di ukuran 7 Cm x 7 Cm di kertas *Artpaper* 310 GSM, jumlah kartu properti berjumlah 15 kartu. Kartu properti ini digunakan untuk menggambarkan kebutuhan sehari hari dari tiap pemain agar permainan ini lebih terasa dekat dengan pengalaman sehari hari dari audiens. Dengan menampilkan properti yang sering dibutuhkan oleh audiens membuat tujuan edukasi dari permainan ini dapat lebih dicerna dengan baik.



Gambar 11. Kartu Properti

k. Kartu Uang

Kartu uang dicetak di ukuran 8 Cm x 4,5 Cm untuk uang kertas dan 2 Cm x 2 Cm untuk uang koin *Artpaper* 310 GSM. *Game board* ini terdiri dari beberapa pecahan uang untuk menunjang jalannya permainan, mulai dari pecahan 2, 5, 10, 20, 50, 100 hingga seribu. Setiap pecahan uang menggunakan warna yang berbeda untuk mempermudah identifikasi jumlah uang yang dibutuhkan. Uang dalam permainan ini juga berperan sebagai penentu kemenangan, di akhir permainan pemain dengan jumlah uang yang paling banyak merupakan pemenangnya.



Gambar 12. Kartu Uang

l. Pion Pemain

Pion pemain di cetak menggunakan bahan akrilik dengan dimensi 2 Cm x 3 Cm. Pion ini digunakan sebagai penanda posisi pemain tertentu setelah melakukan gerakan dalam permainan. Tersedia empat karakter yang dapat dipilih dengan menggunakan visualisasi populer, yang selain berfungsi sebagai pion permainan, pion ini juga digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan ketertarikan audiens.



Gambar 13. Pion Karakter

m. Token

Token sebagai tanda parameter untuk *listing* saham dan emas berbahan kayu dengan dimensi 12 mm. Token ini digunakan agar investasi yang dipilih memiliki tanda apabila ada pemain yang sudah melakukan investasi pada komoditas tertentu.



Gambar 14. Token

n. Buku Aturan Permainan

Buku aturan permainan dicetak pada ukuran A5 di kertas Artpaper 160 GSM. Buku ini berisi aturan main dan panduan yang harus diikuti para pemain dalam memulai dan juga saat menjalankan permainan. Para pemain akan mendapatkan informasi yang lengkap disertai visualisasi dari *item* yang akan dipakai dalam *board game*. *Board game* ini hanya bisa dimainkan dengan melihat panduan yang ada dalam buku aturan permainan ini, tanpa adanya buku aturan *board game* ini tidak bisa mencapai tujuan utamanya sebagai media edukasi yang interaktif.



Gambar 15. Buku Permainan

o. *Packaging*

Packaging board game dicetak menggunakan kertas *Artpaper* ukuran 310 GSM dan dilapisi duplex tebal 320 GSM. *Packaging* mempunyai dimensi 35 Cm x 30 Cm x 6 Cm. Media ini berfungsi sebagai pelindung dan tempat penyimpanan aset gameboard ketika sudah selesai dimainkan. Bagian depan kemasan berisi visualisasi dari aktivitas ekonomi yang terjadi sehari-hari di masyarakat. Pada bagian belakang berisi karakter pion yang digunakan dalam permainan, perancangan karakter ini digunakan untuk mempermudah proses komunikasi antara media dengan audiens yang disasar. Di permukaan kemasan selanjutnya berisi visualisasi supergrafis dari *boardgame* untuk mendukung identitas kemasan.



Gambar 16. *Packaging*

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa perilaku konsumtif di kalangan remaja dan dewasa awal di Kota Bandung dipengaruhi oleh meningkatnya penggunaan e-commerce, akses pinjaman online, serta rendahnya tingkat literasi dan inklusi keuangan. Data nasional dan regional menunjukkan bahwa generasi muda menjadi kelompok yang paling rentan, terutama karena mereka berada pada fase eksplorasi identitas, kemandirian finansial awal, serta paparan tinggi terhadap stimulus konsumtif digital. Kondisi ini diperkuat oleh rendahnya literasi keuangan Indonesia yang belum mencapai target Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI), sehingga membuat kelompok usia produktif di Kota Bandung menghadapi risiko yang semakin besar terkait pengelolaan keuangan.

Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa remaja dan dewasa awal membutuhkan media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga relevan dengan gaya belajar mereka. Media edukasi yang bersifat teks panjang terbukti kurang efektif menarik perhatian kelompok usia ini. Sebaliknya, mereka membutuhkan bentuk pembelajaran yang interaktif, visual, dan melibatkan pengalaman langsung. Berdasarkan temuan tersebut, *board game* menjadi salah satu media potensial karena mampu menggabungkan unsur permainan, strategi, dan edukasi dalam satu pengalaman yang menyenangkan. *Board game* juga menawarkan kesempatan bagi pemain untuk memahami konsekuensi keuangan melalui simulasi, bukan hanya melalui teori.

Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan design thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap awal, peneliti berhasil memetakan kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi pola perilaku konsumtif yang dominan. Tahap ideasi menghasilkan konsep *board game* yang memungkinkan pemain mempelajari dasar-dasar literasi keuangan seperti tabungan, investasi, pinjaman, dan asuransi dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembuatan prototipe dilakukan melalui beberapa iterasi sehingga menghasilkan desain yang mudah dipahami, menarik secara visual, dan memiliki alur permainan yang selaras dengan tujuan edukatif.

Uji coba produk menunjukkan respons positif dari peserta, di mana pemain mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep literasi dan inklusi keuangan. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan kesadaran mereka mengenai

risiko perilaku konsumtif serta pentingnya perencanaan keuangan jangka panjang. Aktivitas bermain secara interaktif membantu peserta memahami materi yang dianggap kompleks menjadi lebih sederhana, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, perancangan *board game* literasi dan inklusi keuangan terbukti relevan, efektif, dan strategis sebagai media edukasi alternatif bagi remaja dan dewasa awal di Kota Bandung. Media ini tidak hanya memberikan pengetahuan dasar mengenai keuangan, tetapi juga mendorong pengguna untuk membangun kebiasaan finansial yang lebih bijak, kritis, dan mandiri. Dengan potensi pengembangan lebih lanjut, *board game* ini dapat diadaptasi dalam program edukasi formal maupun nonformal serta digunakan sebagai instrumen pendukung kebijakan peningkatan literasi keuangan di tingkat daerah maupun nasional.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba masih dilakukan dalam skala terbatas dengan jumlah responden dan durasi permainan yang relatif singkat, sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan keberagaman karakteristik remaja dan dewasa awal di Kota Bandung. Selain itu, pengukuran dampak masih berfokus pada peningkatan pemahaman jangka pendek, belum sampai pada perubahan perilaku finansial dalam jangka panjang.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, waktu uji coba yang lebih panjang, serta metode evaluasi kuantitatif dan longitudinal untuk mengukur perubahan sikap dan perilaku keuangan secara lebih akurat. Pengembangan versi digital atau hybrid dari *board game* juga menjadi arah potensial agar media ini dapat menjangkau lebih banyak pengguna serta terintegrasi dengan ekosistem pembelajaran dan literasi keuangan berbasis teknologi.

REFERENSI

- [1] N. Huda, • Dyah, A. • Rani, S. E. Bhima, and Y. Adhinegara, "Digital Economy Outlook 2025," 2024. [Online]. Available: www.celios.co.id
- [2] OJK & BPS, "Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024," 2024.
- [3] Badan Pusat Statistik Kota Bandung, "Kota Bandung Dalam Angka 2025," Bandung, 2025.
- [4] P. A. N. N. Wibawati B, "Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* 'Jelajah Pecahan' pada Materi Pecahan Kelas VI di Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 169–178, 2005.
- [5] A. Grohmann, "Financial literacy and financial behavior: Evidence from the emerging Asian middle class," *Pacific-Basin Finance Journal*, vol. 48, pp. 129–143, 2018.
- [6] M. H. Holle, "Inklusi Keuangan; Solusi Pengentasan Kemiskinan Guna Daya Saing Perekonomian," *Journal of Islamic Economic And Business (JIEB)*, vol. 1, no. 2, pp. 163–176, 2019.
- [7] F. Papatungan, "Karakteristik Perkembangan Masa Dewasa Awal," *Jurnal of Education and Cultur (JEaC)*, vol. 3, no. 1, 2023.
- [8] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat*, vol. 3, no. 1, pp. 171–187, 2018.
- [9] Y. A. P. S. R. Tobondo, "Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur terhadap Efektivitas dan Tantangannya di Sekolah Dasar dan Menengah," *Jurnal Pandelo 'e*, vol. 1, no. 1, pp. 37–45, 2021.
- [10] Y. G. , K. C. Nurlaela., "Boardgame Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-8*, 2025.
- [11] R. , Sabari. , H. N. Yanti, "Strategi Komunikasi Penyiar Radio Republik Indonesia (RRI) Dalam Meningkatkan Partisipasi Pendengaran di Kabupaten Sambas," *Jurnal Sambas*, vol. 7, no. 1, pp. 37–48, 2024.
- [12] A. , D. R. Hariad, "Strategi Layanan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Dumai Dalam Kegiatan Story Telling di Masa Normal Baru," *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, vol. 18, no. 1, 2023.
- [13] Y. M. R. Saleha, "Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Simbol Lalu Lintas Dead End," *Jurnal Mahadaya (Bahasa, Sastra dan Budaya)*, vol. 3, no. 1, pp. 65–72, 2023.