

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI
KEUANGAN UNTUK ANAK USIA DINI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Disusun oleh :

Rizka Sintya Pramesti

20052010062

Pembimbing 1 :

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Pembimbing 2:

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI
KEUANGAN UNTUK ANAK USIA DINI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Disusun oleh :

Rizka Sintya Pramesti

20052010062

Pembimbing 1 :

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Pembimbing 2:

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024

**HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI KEUANGAN
UNTUK ANAK USIA DINI**

**Disusun Oleh:
RIZKA SINTYA PRAMESTI
20052010062**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 17 Mei 2024**

Pembimbing I

Pembimbing II

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 202 19930419 173

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19910728 202203 1004

Penguji I

Penguji II

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T.

NIPPPK. 19710916 202121 1004

**HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN LITERASI KEUANGAN
UNTUK ANAK USIA DINI**

**Disusun Oleh:
RIZKA SINTYA PRAMESTI
20052010062**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 17 Mei 2024**

Pembimbing I


**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173**

Pembimbing II


**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**


Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam laporan Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 30 Mei 2024



METERAN
TEMPEL
22ALX198072338

Rizka Sintya Pramesti

ABSTRAK

Sebagai bangsa yang besar, Indonesia memiliki tuntutan untuk memajukan budaya literasi. Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang digalakkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2016, menekankan enam literasi dasar yang harus dikuasai, termasuk literasi keuangan. Literasi keuangan, seperti yang didefinisikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), mencakup pemahaman, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan tindakan untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan keuangan. Pendidikan keuangan, khususnya bagi anak usia dini, masih kurang mendapat perhatian, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah dan masih dianggap sebagai sesuatu yang tidak penting.

Penelitian ini bertujuan merancang buku interaktif untuk pengenalan literasi keuangan pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian dengan target audiens berkaitan dengan buku menunjukkan bahwa anak-anak lebih suka buku yang berwarna-warni, tebal, dan memiliki karakter yang lucu serta menyenangkan. Mereka juga menyatakan minat dalam kegiatan berbelanja dan membaca buku, khususnya buku interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, didapatkan keyword “Media Edukasi Keuangan yang Kreatif dan Interaktif” yang memiliki arti upaya untuk memberikan edukasi melalui sebuah media buku interaktif untuk menyampaikan pesan pengenalan literasi keuangan kepada anak usia 4-6 tahun secara kreatif.. Keyword ini kemudian dikembangkan untuk dijadikan acuan konsep visual, verbal, dan media.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi keuangan anak usia dini melalui pengembangan buku interaktif yang menarik dan edukatif. Selain itu, media yang dirancang ini juga dapat digunakan oleh orang tua sebagai media untuk mengajarkan literasi keuangan kepada anak usia dini, terutama bagi orang tua yang bingung untuk memulainya.

Kata Kunci: Literasi Keuangan, Buku Interaktif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

As a great nation, Indonesia has a demand to advance the culture of literacy. The National Literacy Movement (GLN), promoted by the Ministry of Education and Culture since 2016, emphasizes six basic literacy that must be mastered, including financial literacy. Financial literacy, as defined by the Financial Services Authority (OJK), includes understanding, skills, and beliefs that influence attitudes and actions to improve the quality of financial decision making. Financial education, especially for early childhood, still receives little attention, both in the family and school environment and is still considered unimportant.

This study aims to design an interactive book for the introduction of financial literacy in early childhood. The research method used is qualitative using interview methods, Focus Group Discussion (FGD), and observation. Data analysis techniques use descriptive analysis. The results of research with the target audience related to books show that children prefer books that are colorful, thick, and have funny and fun characters. They also expressed interest in shopping and reading books, especially interactive books.

Based on the results of the research that has been done, the keyword "Creative and Interactive Financial Education Media" was obtained which means an effort to provide education through an interactive book media to convey the message of introducing financial literacy to children aged 4-6 years creatively. These keywords are then developed to be used as a reference for visual, verbal, and media concepts.

This research is expected to contribute to improving early childhood financial literacy through the development of interesting and educational interactive books. In addition, this designed media can also be used by parents as a medium to teach financial literacy to early childhood, especially for parents who are confused to start.

Keywords: *financial literacy, interactive books, early childhood*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga tugas akhir “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Proposal ini untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan.

Terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini dan memberikan banyak dukungan hingga laporan ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih ini peneliti sampaikan kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada kedua orang tua peneliti yang selalu mendoakan dan memberi dukungan penuh secara lahir batin dan juga dalam urusan finansial.
3. Kepada Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing pertama yang telah sabar dalam membimbing, membantu, serta memberikan saran dan masukan yang sangat dibutuhkan peneliti dalam proses perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan masukan dan evaluasi dalam perancangan ini.
5. Kepada ibu Kurnia Dewi Kumala Sari, Kak Emanuella Christianti, dan Kak Dita Putri selaku narasumber yang telah membantu dalam memberikan data yang diperlukan dalam perancangan ini.
6. Kepada anak-anak di TK B Pandegiling Surabaya selaku target audiens yang membantu dalam pengumpulan data FGD.
7. Kepada teman-teman sepembimbingan yang membantu dan saling mendukung ketika menyusun perancangan ini.
8. Kepada para sahabat peneliti, serta seluruh teman DKV angkatan 20 yang telah memberikan dukungan dan berkenan untuk berbagi ide dan bertukar pikiran dalam penyusunan tugas akhir ini
9. Kepada teman peneliti, Defina dan Olif, yang selalu menemani, membantu, mendukung, dan mendoakan dalam proses penyusunan tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
10. Kepada segenap dosen dan tenaga pendidik DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik dan membantu peneliti selama masa perkuliahan.
11. Serta kepada semua pihak yang telah membantu peneliti.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila ada kritik maupun saran yang membangun, peneliti selalu menerima dengan senang hati.

Surabaya, 30 Mei 2024



Rizka Sintya Pramesti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.6.1 Manfaat bagi Akademis	5
1.6.2 Manfaat bagi Praktis	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Definisi Operasional Judul	7
2.1.1 Buku Interaktif.....	7
2.1.2 Literasi Keuangan.....	7
2.1.3 Anak Usia Dini	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Perancangan.....	8
2.2.2 Buku.....	8
2.2.3 Buku Interaktif.....	11
2.2.4 Literasi	16
2.2.5 Literasi Keuangan.....	17

2.2.6	Psikologi Anak Usia Dini (4-6 Tahun).....	19
2.2.7	Warna.....	22
2.2.8	Ilustrasi untuk Anak-Anak.....	24
2.2.9	Layout.....	27
2.2.10	Tipografi untuk Anak-Anak	27
2.3	Studi Eksisting.....	30
2.3.1	Studi Komparator	34
BAB III		41
METODOLOGI DESAIN		41
3.1	Metode Perancangan.....	41
3.2	Objek Perancangan	41
3.2.1	Teknik Sampling.....	41
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.3.1	Data Primer.....	42
3.3.2	Data Sekunder.....	47
3.4	Teknik Analisis Data.....	48
3.4.1	Analisis Data Observasi.....	48
3.4.2	Analisis Data Wawancara.....	50
3.4.3	Analisis Data Focus Group Discussion (FGD).....	57
3.4.4	Analisis Data Sekunder	58
3.4.5	Analisis Consumer Insight.....	62
3.4.6	Analisis Consumer Journey	62
3.4.7	Sintesa Data	64
BAB IV.....		66
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		66
4.1	Perumusan Konsep.....	66
4.1.1	Definisi <i>Keyword</i>	67
4.1.2	Makna Denotatif	67
4.1.3	Makna Konotatif.....	68
4.1.4	Konsep Verbal	68
4.1.5	Konsep Visual.....	76
4.1.6	Konsep Media.....	81

4.2	Proses Perancangan Desain.....	83
4.2.1	Rough Desain (Sketsa Kasar)	83
4.2.2	Komprehensif Desain	88
4.2.3	Desain Final (Final Artwork)	91
4.2.4	Validasi Desain.....	92
4.3	Implementasi Desain.....	94
4.3.1	Buku Interaktif.....	94
4.3.2	Botol minum	95
4.3.3	Dompot	95
4.3.4	Celengan	96
4.3.5	Totebag	96
4.3.6	Sticker Pack	96
4.3.7	Spidol.....	97
4.3.8	Gantungan Kunci	97
4.4	Anggaran Produksi.....	98
4.4.1	Anggaran Produksi Satuan Buku	98
4.4.2	Anggaran Produksi Merchandise.....	98
4.4.3	Anggaran Desainer	98
4.4.4	Anggaran Total Produksi.....	98
BAB V		100
PENUTUP		100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		104
1.	Draft Wawancara dengan Guru TK	104
2.	Wawancara dengan Kak Emanuella Christianti, CFP (Psikolog Pendidikan dan <i>Financial Planner for Kids</i>)	107
3.	Wawancara dengan Kak Dita Putri (Illustrator Buku Anak)	111
4.	<i>Draft Focus group discussion (FGD)</i>	112
5.	Formulir Asistensi Seminar	115

6.	Formulir Asistensi Tugas Akhir.....	116
7.	Formulir Revisi Seminar.....	119
8.	Formulir Revisi K1	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan	6
Gambar 2. 1 <i>Storybook</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Picture Book</i>	10
Gambar 2. 3 Buku Interaktif <i>Pop-Up</i>	12
Gambar 2. 4 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i>	12
Gambar 2. 5 Buku Interaktif <i>Pull Tab</i>	13
Gambar 2. 6 Buku Interaktif <i>Hidden Object Book</i>	13
Gambar 2. 7 Buku Interaktif <i>Games</i>	14
Gambar 2. 8 Buku Interaktif <i>Participation</i>	14
Gambar 2. 9 Buku Interaktif <i>Play-A-Song</i>	15
Gambar 2. 10 Buku Interaktif <i>Touch And Feel</i>	15
Gambar 2. 11 Buku Interaktif Campuran	16
Gambar 2. 12 Warna Primer.....	22
Gambar 2. 13 Warna Sekunder.....	23
Gambar 2. 14 Warna Tersier	23
Gambar 2. 15 <i>Spread Full Bleed</i>	25
Gambar 2. 16 <i>Spread</i> dengan Bingkai.....	25
Gambar 2. 17 Satu Halaman/ <i>Single</i>	26
Gambar 2. 18 <i>Lepasan/Spot</i>	26
Gambar 2. 19 <i>Serif Font</i>	28
Gambar 2. 20 <i>Sans Serif Font</i>	28
Gambar 2. 21 <i>Script Font</i>	29
Gambar 2. 22 <i>Handwriting Font</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Blackletter Font</i>	30
Gambar 2. 24 Buku "Aku Cerdas Mengelola Uang".....	31
Gambar 2. 25 Buku "Playtime Hijaiyah"	34
Gambar 2. 26 Buku "Sayur Juara"	37
Gambar 3. 1 Dokumentasi saat Wawancara bersama Guru TK	43
Gambar 3. 2 Foto Kak Emanuella Christiani, CFP	44
Gambar 3. 3 Foto Kak Dita Putri.....	45
Gambar 3. 4 Dokumen saat FGD	45
Gambar 3. 5 Observasi di Gramedia	46

Gambar 3. 6 Observasi di Perpustakaan TK Khadijah Pandegiling.....	47
Gambar 3. 7 Sentra Seni.....	49
Gambar 3. 8 Suasana Pembelajaran di Sentra Main Peran.....	50
Gambar 3. 9 Foto Raihan.....	63
Gambar 4. 1 Alur Perumusan Konsep <i>Keyword</i>	66
Gambar 4. 2 Acuan Visual 1	77
Gambar 4. 3 Acuan Visual 2	77
Gambar 4. 4 Acuan Visual 3	78
Gambar 4. 5 Gaya Gambar <i>Digital Painting</i> pada Buku “Sayur Juara”	78
Gambar 4. 6 Referensi Palet Warna pada Buku Anak	79
Gambar 4. 7 Contoh Layout Buku “Sayur Juara”	80
Gambar 4. 8 Font Catfiles.....	80
Gambar 4. 9 Font Whoduck	81
Gambar 4. 10 Font Gaegu.....	81
Gambar 4. 11 Acuan Visual Arta	83
Gambar 4. 12 Sketsa Arta.....	84
Gambar 4. 13 Acuan Visual Dina.....	84
Gambar 4. 14 Sketsa Dina	85
Gambar 4. 15 Acuan Visual Ibu	85
Gambar 4. 16 Sketsa Ibu.....	85
Gambar 4. 17 Sketsa Alternatif 1 Cover.....	86
Gambar 4. 18 Sketsa Alternatif 2 Cover.....	87
Gambar 4. 19 Sketsa Alternatif Judul.....	87
Gambar 4. 20 Sketsa Halaman Isi	88
Gambar 4. 21 Alternatif Berwarna Karakter Arta	88
Gambar 4. 22 Alternatif Berwarna Karakter Dina	89
Gambar 4. 23 Alternatif Berwarna Karakter Dina	89
Gambar 4. 24 Alternatif Desain Judul	89
Gambar 4. 25 Alternatif 1 Cover Berwarna	90
Gambar 4. 26 Alternatif 2 Cover Berwarna	90
Gambar 4. 27 Desain Halaman Isi Buku Berwarna.....	91
Gambar 4. 28 Desain Judul Final	91
Gambar 4. 29 Desain Karakter Final	92

Gambar 4. 30 Desain Cover Final	92
Gambar 4. 31 Validasi Desain Karakter	93
Gambar 4. 32 Validasi Desain Judul	93
Gambar 4. 33 Validasi Desain Cover	94
Gambar 4. 34 Implementasi Desain Buku Interaktif	95
Gambar 4. 35 Implementasi Desain pada Botol Minum	95
Gambar 4. 36 Implementasi Desain pada Dompot	95
Gambar 4. 37 Implementasi Desain pada Celengan	96
Gambar 4. 38 Implementasi Desain pada Totebag	96
Gambar 4. 39 Implementasi Desain pada Sticker Pack	97
Gambar 4. 40 Implementasi Desain pada Spidol	97
Gambar 4. 41 Implementasi Desain pada Gantungan Kunci	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenjang Prabaca 2	10
Tabel 2. 2 Jenjang Prabaca 2	11
Tabel 2. 3 Analisis Buku “Aku Cerdas Mengelola Uang”	32
Tabel 2. 4 Analisis Buku “Play Time Hijaiyah”	35
Tabel 2. 5 Analisis Buku “Sayur Juara”	38
Tabel 3. 1 Kegiatan Raihan dalam Sehari	38