

Perancangan Media Edukasi Tentang Perencanaan Keuangan Untuk Dewasa Awal Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Finansial

Tariq Athar Kisan¹, Harissman²

¹⁻² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹athar.ksn@gmail.com, ²harismanomar@gmail.com

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin pesat, terdapat banyak sekali kasus literasi dan inklusi keuangan remaja di Indonesia di antaranya yaitu remaja cenderung memprioritaskan keinginan daripada kebutuhan, Remaja tersebut bisa terjatuh pinjaman online (pinjol), remaja mengikuti tren *FOMO (Fear of Missing Out)* dan *YOLO (You Only Live Once)* demi memenuhi kebutuhan yang tidak terlalu penting. Literasi keuangan yang rendah dapat menyebabkan dampak negatif diantaranya yaitu, tidak memiliki tabungan atau investasi, terjebak dalam gaya hidup materialistis dan hedonisme. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media edukasi untuk meningkatkan pemahaman literasi keuangan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka yang terdiri dari referensi buku, jurnal, penelusuran data online. Dan analisis 5W+1H yang terdiri dari What, Who, When, Where, Why dan How. Hasil dari perancangan ini berupa Komik Webtoon yang dirancang dengan pendekatan visual naratif dan gaya ilustrasi modern untuk menarik minat target audiens. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap pentingnya pengelolaan keuangan.

Kata kunci: Literasi Keuangan, Finansial, Media Edukasi, Komik, Webtoon, Ilustrasi

Abstract

As time and technology advance rapidly, there are many cases of financial literacy and inclusion among adolescents in Indonesia, including adolescents who tend to prioritize desires over needs. These adolescents can be trapped in online loans (pinjol), adolescents follow the FOMO (Fear of Missing Out) and YOLO (You Only Live Once) trends to meet less important needs. Low financial literacy can cause negative impacts, including not having savings or investments, being trapped in a materialistic and hedonistic lifestyle. This design aims to design educational media to improve understanding of financial literacy. The methods used in this design include observation, interviews, questionnaires, literature studies consisting of book references, journals, online data searches. And 5W + 1H analysis consisting of What, Who, When, Where, Why and How. The result of this design is a Webtoon Comic designed with a narrative visual approach and a modern illustration style to attract the interest of the target audience. This media is expected to be an effective educational tool in increasing adolescent awareness of the importance of financial management.

Keywords: Financial Literacy, Financial, Educational Media, Comics, Webtoon, Illustrations

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin pesat, terdapat banyak sekali kasus literasi dan inklusi keuangan remaja di Indonesia di antaranya yaitu remaja cenderung memprioritaskan keinginan daripada kebutuhan, Remaja tersebut bisa terjatuh pinjaman *online* (pinjol), remaja mengikuti tren *FOMO (Fear of Missing Out)* dan *YOLO (You Only Live Once)* demi memenuhi kebutuhan yang tidak terlalu penting. Literasi keuangan yang rendah dapat menyebabkan dampak negatif diantaranya yaitu, tidak memiliki tabungan atau investasi, terjebak dalam gaya hidup materialistis dan hedonisme.

Dalam merencanakan keuangan untuk mencapai tujuan yang diinginkan maka perlu memperhatikan hal-hal seperti perencanaan investasi, perencanaan resiko atau asuransi, perencanaan pajak pribadi, perencanaan hari tua, perencanaan warisan (Arta M. Sundjaja, 2010). Sama halnya seperti diri kita pribadi, kita harus tahu apa tujuan kehidupan kita, sekaligus tahu apa tujuan keuangan kita. Kita bisa memulai tujuan tersebut dengan membaginya menjadi tiga tahap yaitu tujuan jangka pendek, jangka menengah, dan jangka Panjang (Dr. Ir Subiakto Soekarno dan Dr. Sylvia Maya, 2021). Melalui pengelolaan keuangan, seseorang bisa mengerti bagaimana setiap keputusan keuangan yang dibuat berdampak ke area lain dari keseluruhan situasi keuangan dirinya, dengan melihat setiap keputusan finansial sebagai bagian dari suatu keseluruhan, seseorang dapat mempertimbangkan efek jangka pendek dan jangka panjang atas tujuan-tujuan hidupnya, dia dapat lebih mudah beradaptasi atas perubahan hidup dan merasa lebih aman karena tujuan-tujuannya berada di jalur yang tepat (Otoritas

Jasa Keuangan, 2019). Perencanaan keuangan yang dilakukan sejak dini akan membantu seseorang untuk merealisasikan tujuan hidupnya (Eka Desy Purnama & Fetrik Erwanto Simarmata, 2021).

Jika berdasarkan survey yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Badan Pusat Statistik (BPS) pada Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2024, Hasil SNLIK tahun 2024 menunjukkan indeks literasi keuangan penduduk Indonesia sebesar 65,43 persen, sementara indeks inklusi keuangan sebesar 75,02 persen. Berdasarkan umur, kelompok 26-35 tahun, 36-50 tahun, dan 18-25 tahun memiliki indeks literasi keuangan tertinggi, yakni masing-masing sebesar 74,82 persen, 71,72 persen, dan 70,19 persen. Sebaliknya, kelompok umur 15-17 tahun dan 51-79 tahun memiliki indeks literasi keuangan terendah, yakni masing-masing sebesar 51,70 persen dan 52,51 persen. Selanjutnya, kelompok umur 26-35 tahun, 36-50 tahun, dan 18-25 tahun memiliki indeks inklusi keuangan tertinggi, yakni masing-masing sebesar 84,28 persen, 81,51 persen, dan 79,21 persen. Sebaliknya, kelompok umur 15-17 tahun dan 51-79 tahun memiliki indeks inklusi keuangan terendah, yakni masing-masing sebesar 57,96 persen dan 63,53 persen (OJK dan BPS: Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2024). Berdasarkan data diatas ditentukan target audience dari dua kelompok umur, yakni kelompok umur 15-17 tahun dan 18-25 tahun dikarenakan dari dua kelompok umur ini memiliki indeks literasi dan inklusi keuangan yang paling rendah dari kelompok umur yang lain.

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7). Komik sebagai sequential art, yaitu: "Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide" (Will Eisner, 1986). Komik secara nyata merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Indiria Maharsi, 2011). Dalam konteks ini, komik digital dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan edukasi perencanaan keuangan pada remaja, terutama dalam hal menabung, investasi, dan perencanaan keuangan. Komik digital yang dipublikasikan di platform penyedia komik seperti Webtoon memiliki potensi untuk menjangkau audiens yang lebih luas, karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, dan ponsel.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan menggunakan angket kuesioner terhadap 70 responden yang mewakili survei, data menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengetahuan dasar tentang literasi keuangan. Sebanyak 60,8 persen dari mereka tahu tentang menabung, meskipun hanya 35,1 persen yang merasa cukup tahu dan 2,7 persen yang jarang melakukannya. Dalam hal investasi, 90,5 persen responden tahu sedikit tentang topik ini, namun hanya 6,8 persen yang memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Adapun pengelolaan anggaran, 68,9 persen responden mengaku memahami cara pengelolaan anggaran, sementara 31,1 persen lainnya belum mengetahui hal tersebut. Terkait perilaku keuangan, sebagian besar remaja, yaitu 71,6 persen, cenderung menabung, 13,5 persen menggunakan uang untuk membeli barang, dan 10,8 persen terlibat dalam investasi. Selain itu, hasil survei juga menunjukkan bahwa 85,1 persen responden adalah pengguna komik digital, yang menunjukkan potensi besar media ini dalam menyampaikan edukasi keuangan secara menarik dan efektif. Berdasarkan data ini, terdapat kebutuhan edukasi yang signifikan, terutama dalam hal investasi, yang diinginkan oleh 62,2 persen dari remaja yang disurvei. Sebanyak 48,6 persen responden merasa membutuhkan edukasi lebih lanjut tentang menabung, sementara 8,1 persen membutuhkan informasi mengenai pengelolaan utang.

Selain itu, program LIKEIT yang dilaksanakan pada tanggal 6-9 November 2024 juga memberikan contoh implementasi edukasi literasi keuangan yang berhasil di kalangan remaja. Meskipun sudah ada beberapa program edukasi finansial, konten yang ada saat ini sering dianggap membosankan, kurang interaktif, dan sulit dipahami oleh target remaja. Edukasi yang disajikan cenderung menggunakan format konvensional dan jarang memanfaatkan media yang sesuai dengan preferensi remaja saat ini, seperti komik digital. Akibatnya, banyak remaja merasa kurang tertarik untuk terlibat dalam proses belajar mengenai perencanaan keuangan. Dengan adanya perancangan komik digital sebagai media edukasi, diharapkan remaja dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep literasi keuangan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENCIPTAAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Langkah pertama dalam membuat sesuatu ialah persiapan. Persiapan bisa diawali dengan pengumpulan data-data yang valid. Ada beberapa metode pengumpulan data yang valid, yaitu: Menurut Salis Yuniardi (2018), observasi merupakan salah satu metode asesmen psikologi yang utama, selain dari wawancara. Sebagai metode asesmen, observasi menjadi sebuah kegiatan yang bertujuan, terancang terlaksana dengan sistematis, sekaligus harus terukur. Observasi bukanlah sebuah kegiatan sekedar mengamati. Disamping itu, observasi dapat dikatakan ilmiah apabila pengamatan terhadap gejala, kejadian atau sesuatu bertujuan untuk menafsirkannya, mengungkapkan faktor-faktor penyebabnya dalam menukan kaidah-kaidah yang mengaturnya (Garayibah dalam Emriz, 2010). Zechmeister, dkk (2001) menjelaskan tujuan observasi adalah untuk mengetahui tingkah laku secara mendalam dan mendeskripsikannya secara individual. Pernyataan ini sejalan dengan patton (1990) dan Poerwandari (2001) yang menyatakan tujuan dari observasi adalah memaparkan atau mendeskripsikan kejadian yang diobservasi, aktivitas yang berlangsung orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan memaknai hasil observasi berdasarkan perspektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati bukan perspektif observer.

Berdasarkan pemaparan diatas, dilakukan observasi kepada salah satu target audiens mengenai cara mereka mengatur atau mengelola keuangan. Dimana ditemukan beberapa penafsiran dan menemukan faktor-faktor yang menyebabkan mereka sulit mengatur dan mengelola keuangan. Factor utama dari permasalahan ini adalah kurangnya pemahaman literasi dalam perencanaan keuangan yang baik dan benar.

b. Wawancara

Denzin mendefinisikan wawancara sebagai percakapan face to face (tatap muka), dimana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya (dalam Black & Champion, 1976). Menurut Black & Champion (1976) wawancara adalah suatu komunikasi verbal dengan tujuan mendapatkan informasi (dari salah satu pihak). Menurut True (1893) wawancara adalah percakapan antara dua orang mengenai suatu objek yang spesifik. Sebuah proses komunikasi interaksional dengan tujuan yang dapat ditetapkan, untuk mendalami tema tertentu melalui deretan pertanyaan.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Dainy Enawati (2024), seorang yang ahli dibidang perencanaan kauangan dan asuransi diketahui menurut pandangannya tentang kondisi literasi keuangan pada remaja itu masih kurang, kurangnya saving money, cenderung melakukan perilaku konsumtif dan lebih memikirkan gengsi / egonya saja. sebagai contoh remaja sekarang gemar membeli barang-barang branded atau memiliki cicilan yang tidak sesuai kebutuhan, yang mereka fikirkan adalah gaya hidup yang terpenuhi dan tidak memikirkan hari tua / masa depan. Ibu Dainy juga menekankan literasi keuangan dalam pengelolaan keuangan itu sangat penting, sebagai contohnya dengan mereka mendaftar asuransi, mereka dapat memproteksi semisal terjadi sakit kritis, dana carangan juga sangat penting dimiliki oleh remaja demi meminimalisir resiko apapun, dan pentingnya tabungan berjangka. Prioritas utama yang harus dilakukan oleh remaja dalam pengelolaan keuangan ialah harus memiliki gol yang jelas. ketika seseorang tidak memiliki gol yang jelas hal itu menyebabkan tidak adanya prioritas yang tepat, sebagai contoh, memiliki cicilan mobil yang tidak terlalu dibutuhkan. Ibuk Dainy juga mengemukakan bahwa, yang menjadi aspek penting yang sering diabaikan dalam pengelolaan keuangan pada remaja adalah tidak menyisihkan uang diawal untuk ditabung, sedangkan yang benar adalah uang dialokasikan terlebih dahulu ke dana darurat atau tabungan, jadi hal ini tidak berpengaruh dengan kondisi finansial seseorang. Menurut ibuk Dainy juga terdapat standar dalam pengelolaan keuangan diantaranya ialah menentukan kebutuhan pokok, seperti transportasi dan makan, memiliki cicilan sesuai dengan kebutuhan dengan maksimal 30% dari gaji atau finansial, minimal 5% untuk dana asuransi, dan menyisihkan uang Cadangan yang bersifat liquid seperti deposito dan lain sebagainya.

Dengan mengatur keuangan bukan berarti kita pasti kaya di masa depan tapi dengan bijak dalam perencanaan keuangan tujuan terpentingnya adalah kita dapat belajar disiplin dan tidak boros dalam penggunaan uang, hal itu dapat membuat masa depan yang lebih baik.

c. Kuesioner

Kuesioner disusun dengan berbagai macam cara yang di gunakan di banyak situasi yang berbeda dengan menggunakan banyak media koleksi data yang berbeda pula. Kuesioner berisi daftar pertanyaan terstruktur dengan alternatif jawaban yang tersedia, sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan aspirasi, persepsi, sikap, keadaan, atau pendapat pribadinya (Suyanto dan Sutinah, 2005).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan menggunakan angket terhadap 70 responden yang mewakili survei, data menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengetahuan dasar tentang literasi keuangan. Sebanyak 60,8% dari mereka tahu tentang menabung, meskipun hanya 35,1% yang merasa cukup tahu dan 2,7% yang jarang melakukannya. Dalam hal investasi, 90,5% responden tahu sedikit tentang topik ini, namun hanya 6,8% yang memiliki pemahaman yang lebih mendalam. Adapun pengelolaan anggaran, 68,9% responden mengaku memahami cara pengelolaan anggaran, sementara 31,1% lainnya belum mengetahui hal tersebut. Terkait perilaku keuangan, sebagian besar remaja, yaitu 71,6%, cenderung menabung, 13,5% menggunakan uang untuk membeli barang, dan 10,8% terlibat dalam investasi. Selain itu, hasil survei juga menunjukkan bahwa 85,1% responden adalah pengguna komik digital, yang menunjukkan potensi besar media ini dalam menyampaikan edukasi keuangan secara menarik dan efektif. Berdasarkan data ini, terdapat kebutuhan edukasi yang signifikan, terutama dalam hal investasi, yang diinginkan oleh 62,2% dari remaja yang disurvei. Sebanyak 48,6% responden merasa membutuhkan edukasi lebih lanjut tentang menabung, sementara 8,1% membutuhkan informasi mengenai pengelolaan utang. Pentingnya perencanaan keuangan jangka panjang adalah agar kita bisa mengatur keuangan dengan lebih baik bahkan bisa tidak mengalami boros keuangan. Berikut data diagram lingkaran dari kuesioner yang diisi oleh responden.

d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Mendapatkan informasi dokumentari dari narasumber wawancara berupa data visual bertujuan untuk dijadikan ide perancangan komik digital.

e. Studi Pustaka

Mustika Zed (2004) berpendapat bahwa, Studi Pustaka adalah langkah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian (research design) dan/atau proposal guna memperoleh informasi penelitian sejenis, memperdalam kajian teoritis atau mempertajam metodologi.

Studi Pustaka dirancang untuk mencari dan mengumpulkan berbagai buku, artikel, jurnal dan sumber lainnya yang relevan dengan perencanaan keuangan untuk remaja dan bertujuan untuk menghasilkan komik digital. Dalam proses desain ini, metode pencarian data melalui literatur diperlakukan sebagai langkah yang sangat diperlukan dan tidak dapat dihindari, karena literatur memungkinkan seseorang untuk mengumpulkan berbagai bahan relevan yang berkaitan dengan proses desain edukasi secara keseluruhan dari konsep hingga pengembangan konten yang sesuai dengan tujuan media informasi. Berikut adalah sumber data yang digunakan:

1) Referensi buku

Referensi yang dikutip dalam penelitian ini berfungsi untuk memberikan informasi tentang beberapa topik seperti pernyataan, data statistik, panduan, alamat, nama-nama orang, dan biografi individu-individu yang terkenal. Dalam proses mendesain media edukasi tentang perencanaan keuangan untuk remaja, beberapa buku referensi digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan yang membantu dalam pembuatan buku cerita bergambar sebagai media edukasi. Referensi yang digunakan termasuk buku teks tentang system keuangan dan buku teks pengantar tentang sistem informasi.

2) Jurnal

Metode studi pustaka dilakukan dengan merujuk pada jurnal-jurnal yang relevan dengan perancangan yang akan dibuat. Secara umum, jurnal digunakan untuk mengutip berbagai pendapat yang dibutuhkan sebagai bahan pendukung dalam proses perancangan. Melalui jurnal, diperoleh tinjauan yang sejalan dengan topik yang diangkat. Selain sebagai sumber kutipan pendapat, jurnal juga dimanfaatkan dalam studi pustaka untuk memperoleh informasi tambahan dan memahami proses perancangan karya yang telah dibuat dalam penelitian sebelumnya.

3) Penelusuran data online

Proses pengumpulan data untuk perancangan dapat dilakukan secara daring melalui media internet dengan mencari dan mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan perancangan yang sedang dibuat. Penggunaan layanan internet memungkinkan akses ke berbagai situs web yang berkaitan dengan perencanaan keuangan, sehingga mempermudah pengumpulan data yang diperlukan untuk mendukung proses perancangan.

2. Metode Analisi Data

a. Analisis 5W+1H

1) What (apa)

Media edukasi yang akan dirancang berupa komik digital, cerita yang akan diangkat adalah cerita tentang remaja yang melakukan pengelolaan keuangan yang baik dan benar. Karena itu diharapkan melalui perancangan komik digital tentang perencanaan keuangan untuk remaja bisa lebih memperkenalkan cara mengelola keuangan yang lebih baik, terstruktur dan sesuai dengan standar.

2) Who (siapa)

Yang akan menjadi target audiens adalah remaja dengan kelompok umur 15-25 tahun.

3) Where (dimana)

Hasil dari perancangan media edukasi dalam bentuk komik digital ini diterbitkan di salah satu platform komik digital Webtoon dan bisa dibaca melalui perangkat gadget seperti handphone, laptop dan lain sebagainya.

4) When (kapan)

Perancangan komik digital dilakukan setelah data sudah dikumpulkan dan data sudah lengkap sehingga dapat dibuat dengan melalui beberapa tahap, mulai dari storyboard, desain karakter/tokoh, dan desain latar belakang cerita. Setelah menentukan desain final berulah memulai ke proses digital.

5) Why (kenapa)

Untuk mengedukasi kepada remaja tentang perencanaan keuangan yang baik dan benar dalam upaya meningkatkan kecerdasan finansial.

6) How (bagaimana)

Perancangan media edukasi ini dirancang melalui beberapa tahapan, melalui proses berfikir, ide dalam menentukan media yang efektif dan menarik bagi audiens. Media edukasi dalam bentuk komik dengan bentuk digital yang semenarik mungkin sesuai dengan selera audiens. Dengan ilustrasi, warna, font, hingga layout yang sesuai selera target audiens.

b. Analisis Target Audiens

1) Demografis

Berdasarkan demografis perancangan ini ditujukan kepada remaja usia 18-25 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Alasan memilih dari usia 18-25 tahun dikarenakan dari usia tersebut masih kurangnya pengetahuan tentang literasi keuangan dalam pengelolaan keuangan.

2) Geografis

Berdasarkan target audiens dan media yang digunakan, segmentasi geografis perancangan media edukasi ini adalah berskala nasional, Indonesia.

3) Psikografis

Segmentasi psikografis dikelompokkan berdasarkan aspek gaya hidup dan karakteristik dari target audiens. Target yang dipilih adalah remaja yang memiliki gaya hidup konsumtif, tidak memiliki gol yang jelas, dan tidak memiliki pengetahuan tentang pengelolaan keuangan. Diharapkan komik digital yang dirancang sebagai media edukasi ini dapat membantu dalam menambah pengetahuan tentang pengelolaan keuangan yang baik dan benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

a. Media Edukasi

Mengutip jurnal dari UIN Alauddin, Menurut Reiser dan Dempsey, media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Peralatan fisik yang digunakan misalnya seperti peralatan visual, audio, komputer atau peralatan lainnya.

Menurut A. S. Hardjasudarma, media edukasi adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Menurut Djamarah dan Zain, media edukasi adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sutrisno Hadi, media edukasi adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.

b. Ilustrasi

Dr. I Made Marthana Yusa (2017) mengemukakan bahwa Ilustrasi digital, sebagai bagian dari seni digital (*digital art*) secara umum dapat dipahami sebagai suatu hasil karya seni sebagai muara dari kegiatan membuat gambar menggunakan alat-alat digital seperti, komputer, tablet grafis (*graphic tablet/pen tablet*), dan perangkat lunak khusus. Sejalan dengan pendapat Wallace (2020), Ilustrasi cenderung memiliki aspek storytelling yang kuat, karena seringkali ilustrasi digunakan untuk menggambarkan atau memperkuat narasi, gagasan atau cerita tertentu.

c. Komik

Komik merupakan kombinasi antara teks dan gambar yang memuat informasi tertentu. Ilustrasi pada komik bersifat detail dan menggambarkan kegiatan tokoh yang diceritakan. Gerakan tokoh diilustrasikan dengan baik pada komik, mulai adegan mulai hingga akhir. Pembaca akan diajak menyelami isi cerita melalui ilustrasi yang disajikan lembaran demi lembaran komik.

d. Warna

Warna adalah cahaya, sesuatu yang sangat sederhana, kebutuhan sehari-hari, dan tidak seorang pun dari kita dapat hidup tanpa Cahaya (I Wayan Karja, 2021). Warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat Cahaya yang dipancarkan atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Wong, 1986: 67).

e. Tipografi

Tipografi (*Typography*) adalah sebuah disiplin ilmu yang berisi pengetahuan mengenai huruf. Menurut Adi Kusrianto (2010), tipografi adalah seni dan teknik merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak.

f. Layout

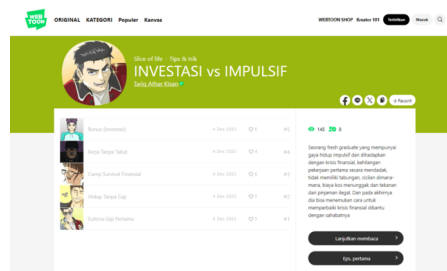
Dalam bukunya, Loomis menyebutkan kegunaan garis untuk membagi atau membatasi sebuah ruang atau area untuk memberikan konsep awal suatu komposisi (Loomis, 1947: 31). Penerapan *layout* pada komik ditemukan pada penempatan panel dan balon teks. Balon teks adalah indikator kepada pembaca yang menunjukkan siapa yang mengucapkan suatu hal dan bagaimana orang itu mengucapkannya. Tergantung pada situasi dan kondisi yang dialami seorang tokoh komik, bentuk balon teks dapat bervariasi (Alvarez, 1996: 103). Balon teks tidak bisa

ditempatkan seenaknya. Seorang komikus perlu memperhatikan lokasi balon teks yang akan ditempatkan agar tidak menghalangi informasi visual yang penting di dalam suatu panel (Alvarez, 1996: 104).

2. Hasil Desain

a. Komik Webtoon

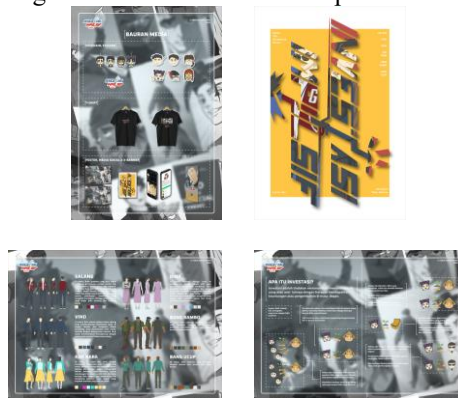
Media utama berupa komik webtoon yang berjudul "Investasi vs Impulsif" memiliki jumlah episode utama 4 dan episode bonus 1. Teknik ilustrasi yang digunakan adalah *Digital Painting*, *clean line art* yaitu teknik menggambar garis luar (*outline*) karakter dan objek dengan rapi dan terkontrol, pewarnaan dasar (*Base Coloring/Flatting*) yaitu teknik mengisi warna dasar pada area yang telah dibatasi oleh *line art*, dan penggunaan layer dan *clipping mask* yaitu teknik yang sangat mengandalkan sistem *layer* dan *clipping mask* untuk mengelola warna, bayangan, dan cahaya secara terpisah tanpa merusak warna dasar. Aplikasi yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah Clip Studio Paint EX.



Gambar 1: Komik Webtoon

b. Poster

Poster dan infografis Investasi vs Impulsif berukuran 42 cm x 59,4 cm dirancang menampilkan ilustrasi dan edukasi dari materi dan proses perancangan webtoon investasi vs impulsif.



Gambar 2: Poster

c. X-Banner

Banner dirancang dengan ukuran 160 cm x 60 cm dan dicetak menggunakan bahan albatros. Banner ini bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang komik webtoon investasi vs impulsif dengan melampirkan QR Code. Visual desain menampilkan karakter utama dalam cerita yaitu Galang dengan berlatar belakang potongan-potongan panel cerita perjalanan galang.



Gambar 3: X-Banner

d. *Sticker*

Pemilihan *sticker* sebagai *merchandise* karena sifatnya mudah disebar dan diingat oleh audiens, sehingga menjadi media yang efektif dalam penyebaran informasi tentang komik webtoon Investasi vs Impulsif. Selain itu penggunaan visual yang dihadirkan berupa ilustrasi dari setiap karakter dari cerita dengan menggunakan style chibi memberi daya tarik tambahan yang mampu menari perhatian audiens. Dengan ukuran 4 cm x 4 cm .



Gambar 4: Sticker

e. *Keychain*

Keychain sebagai *merchandise* merupakan aksesoris kecil yang dirancang untuk menarik perhatian audiens. *Keychain* terbuat dari bahan akrilik, sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan karakter dan cerita komik webtoon Investasi vs Impulsif. Visual dari *keychain* sendiri menampilkan karakter utama dengan menggunakan *style pixel art* dan logo dari cerita. Dengan ukuran 4 cm x 4 cm.



Gambar 5: Keychain

f. *T-Shirt*

T-shirt (kaos) sebagai merchandise merupakan media yang dirancang sesuai dengan tema dari cerita. **T-shirt** dapat digunakan audiens dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat sangat efisien untuk menyampaikan informasi tentang cerita komik webtoon Investasi vs Impulsif.



Gambar 6: T-Shirt

g. *Pion Karakter*

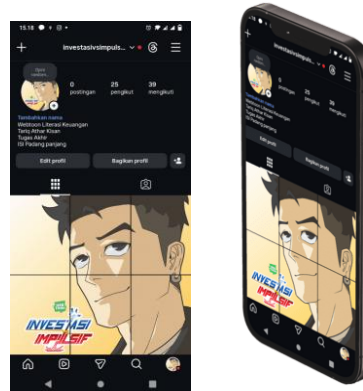
Pion karakter digunakan sebagai merchandise dan media pajang, pion karakter merupakan aksesoris kecil dengan bahan akrilik dan ukuran tinggi 10 cm. Bisa digunakan sebagai media pajang yang unik dan sekaligus dapat menyampaikan informasi tentang cerita komik webtoon Investasi vs Impulsif.



Gambar 7: Pion Karakter

h. Media Sosial

Media sosial sebagai media publikasi yang digunakan untuk mempromosikan cerita komik webtoon Investasi vs Impulsif. Visual yang digunakan wajah close up wajah dari karakter utama Galang. Menggunakan format grid 3 x 2 pada postingan, bertujuan untuk memberi rasa penasaran pada audiens.



Gambar 8: Media Sosial

KESIMPULAN

Hasil dari Perancangan Media Edukasi Tentang Perencanaan Keuangan Untuk Dewasa Awal Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Finansial ini berupa Komik Webtoon yang berjudul “Investasi vs Impulsif”. Komik Webtoon ini dibuat bertujuan untuk mengedukasi serta mengajak generasi muda agar memiliki pemahaman tentang perencanaan keuangan, seperti menabung, berinvestasi, pengelolaan utang, mengatur pengeluaran, dan membuat dana darurat. Komik ini dirancang untuk mengangkat nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan pemahaman yang mendalam tentang investasi. Dengan menggunakan format komik webtoon, media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata tapi juga berfungsi untuk media edukasi yang diharapkan relevan dengan kondisi masyarakat saat ini.

Konflik atau isu yang terdapat dalam cerita sering kali terjadi dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Dengan adanya upaya ini merupakan langkah penting untuk memperbaiki dan mengingatkan betapa pentingnya literasi keuangan terutama untuk generasi muda.

Bagian ini berisi kesimpulan yang menjawab hal segala permasalahan yang terdapat didalam penelitian. Isi kesimpulan tidak berupa point-point, namun berupa paragraf.

Penciptaan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi derajat strata (S1). Karya ini diciptakan untuk memberikan perspektif baru dan efektif dalam mengedukasi literasi finansial dalam terhadap remaja awal. Diharapkan dengan adanya karya ini dalam masyarakat tidak hanya sebagai tuntutan akademis, tapi juga menjadi tolak ukur dalam perkembangan desain, terkhusus di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Sebagai desainer, sangat penting untuk mengikuti perkembangan desain dan mampu beradaptasi dengan tantangan permasalahan yang ada. Perancangan komik webtoon ini tentu saja masih jauh dari kata sempurna dan masih ada ruang untuk disempurnakan. Oleh karena itu, perancang mendorong berbagai pihak untuk memberikan kritik dan saran untuk karya yang telah dirancang, sebagai bentuk upaya mengembangkan proses kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kecerdasan finansial, terutama pada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Soekarno, S, Damayanti, SM. (2021). Manajemen Perencanaan Keuangan. PRENADA.
- Hafid. A. (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. Sulesana Jurnal Wawasan Keislaman.
- Yusa, IMM. (2023). Ilustrasi Digital Teori Dan Penerapan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wallace. (2020). Dalam Yusa, IMM. (2023). Ilustrasi Digital Teori Dan Penerapan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wong. (1986). Dalam Nugroho, S. (2015). Manajemen Warna dan Desain. CV Andi Offset.
- Kusrianto, A. (2010). Pengantar Tipografi. PT Alex Media Komputindo.
- Zed, M. (2004). Metode Penelitian Kepustakaan. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sundjaja, AM. (2010). Perencanaan Keuangan Untuk Mencapai Tujuan Finansial. Universitas Bina Nusantara.
- Purnama, ED & Simarmata, FE. (2021). Efek Lifesyle Dalam Memoderasi Pengaruh Pengetahuan Keuangan Dan Literasi Keuangan Terhadap Perencanaan Keuangan. Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1.
- Bonnef. (1998). Dalam Soedarso. N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. Binus Journal Publishing.