

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP*  
LITERASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI  
PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Annisa Maya Bisabrina**

**NIM: 2112733024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2026**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP  
LITERASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI  
PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN**



**PERANCANGAN**

**Annisa Maya Bisabrina**

**NIM: 2112733024**

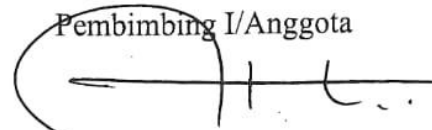
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2026

Tugas Akhir berjudul:

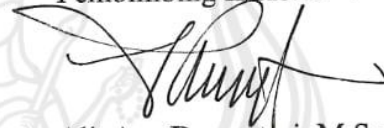
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* LITERASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN** diajukan oleh Annisa Maya Bisabrina NIM 2112733024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIDN 0009026502

Pembimbing II/Ketua



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.  
NIDN 0013068909

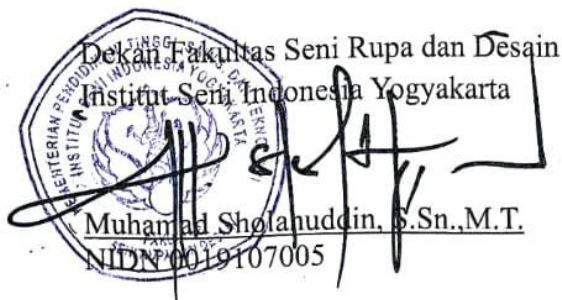
Cognate/Anggota



Dr. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0006017002

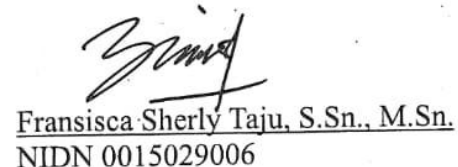
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIDN 0019107005

Koordinator Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0015029006

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Maya Bisabrina  
NIM : 2112733024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* LITERASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelas S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 8 Mei 2026



Annisa Maya Bisabrina

NIM 2112733024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan kemudahan, serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga laporan Tugas Akhir berjudul **Perancangan Buku Ilustrasi *Pop-Up* Literasi Manajemen Keuangan Pribadi Pada Anak Usia 7-9 Tahun** dapat diselesaikan penulis. Tugas akhir perancangan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam membimbing anaknya untuk mulai menabung dan mengelola keuangan pribadi sedari dini, serta dapat mendorong semangat anak dalam menambah literasi tentang keuangan pribadi. Selain itu diharapkan perancangan ini dapat menjadi salah satu referensi pada bidang ilustrasi buku anak.

Karya perancangan ini tentu masih memiliki keterbatasan dengan segala kekurangannya. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dapat diberikan sebagai bahan evaluasi untuk penulis. Semoga perancangan ini dapat menjadi referensi baik untuk pembaca dan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 8 Mei 2026



Annisa Maya Bisabrina

NIM 2112733024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak yang senantiasa hadir memberi dukungan dan bantuan selama proses pengerjaannya. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.Sn.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah meluangkan waktu dan kesabaran yang amat luas dalam membimbing, memberikan referensi, arahan, serta saran dan masukan selama proses Perancangan Tugas Akhir ini.
6. Dosen Pembimbing II, Alit Ayu Dewantari, M.Sn. yang telah memberikan meluangkan waktu dan kesabaran yang amat luas dalam membimbing, memberikan arahan dalam eksekusi karya, serta saran dan masukan dalam penulisan Perancangan Tugas Akhir ini.
7. *Cognate*, Dr. Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan kritik dan masukan.
8. Dosen wali DKV A, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., seluruh dosen, dan *staff* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan hingga Tugas Akhir selesai.
9. Mama, Mba Maya, Mba Lia, dan keluarga yang selalu hadir mendukung dan mendoakan kelancaran Tugas Akhir penulis.
10. Faradis Restu Alafsana yang selalu hadir menemani, membantu, dan mendukung penulis selama proses pengerjaan Perancangan Tugas Akhir ini baik dalam suka maupun duka.

11. Ni Putu Pica Wulandari, S.Ds. dan Frica Angela, S.Ds. yang banyak mengulurkan bantuan dan menampung penulis selama di Sewon.
12. Kawan-kawan Nogosari, Elok Saraswati, Marsekal Aulia (Lele), Ni Putu Pica, Alifia Aidila (Bowo), Rastra Oetama, Husain Alexander, Syarif Hidayatullah, Farid Ardhian, serta Arvitya Belva dan Azzahra Amelia (Caca) yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan baik suka maupun duka hingga tugas perancangan ini selesai.
13. Cecilia yang sama-sama berjuang dalam menyusun Tugas Akhir.
14. Teman-teman Mayura yang sama-sama berjuang menghadapi hidup perkuliahan.
15. Pak Nanang dan Mas Syarif yang banyak membantu selama penulis menetap di Sewon.
16. Raditya Dika, Suara Berkelas, Salmon Tube, Chibi Maruko-Chan, dan musisi-musisi kesukaan yang telah menemani penulis di sebagian besar proses pengerjaan Perancangan Tugas Akhir.
17. *Game* “Stardew Valley” yang menjadi pelarian dan menjaga kewarasan penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
18. Dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Maya Bisabrina  
NIM : 2112733024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu terkhusus di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* LITERASI MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 8 Mei 2026

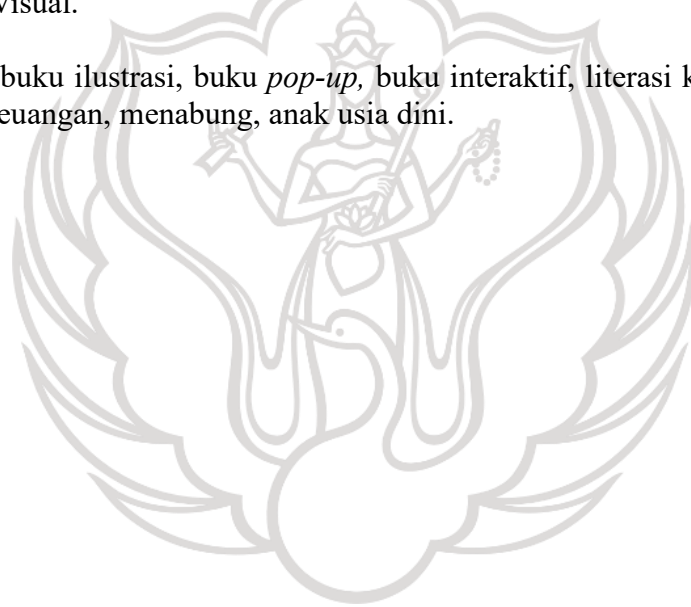
  
Annisa N. 

NIM 2112733024

## ABSTRAK

Pentingnya literasi keuangan sejak dini, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang mulai mampu memahami konsep dasar keuangan seperti membedakan kebutuhan dan keinginan serta pentingnya menabung. Namun, keterbatasan media edukatif yang interaktif menjadi kendala dalam penyampaian tersebut. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku ilustrasi *pop-up* sebagai media yang menyenangkan untuk anak mulai belajar keuangan, terutama menabung. Metode yang digunakan meliputi wawancara, riset melalui buku serta kajian terdahulu, observasi digital, dan analisis visual terhadap karya sejenis. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi *pop-up* yang dilengkapi dengan bahasa sederhana dan visual yang komunikatif untuk memudahkan pemahaman anak. Diharapkan karya ini dapat membantu orang tua dalam mengenalkan literasi keuangan dasar kepada anak sejak dini, mendorong terbentuknya keiasaan pengelolaan keuangan yang bijak, serta menjadi alternatif media yang inovatif dan berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran di bidang Desain Komunikasi Visual.

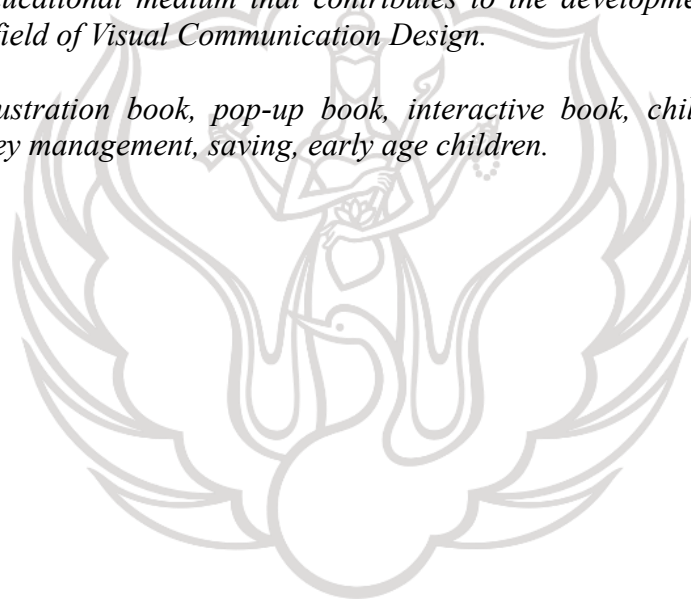
**Kata kunci:** buku ilustrasi, buku *pop-up*, buku interaktif, literasi keuangan anak, manajemen keuangan, menabung, anak usia dini.



## **ABSTRACT**

*Introducing financial literacy from an early age, particularly for elementary school children who are beginning to understand the basic concept such as distinguishing between needs and wants and the importance of saving. However, the lack of engaging and interactive educational media presents a challenge in effectively delivering financial literacy content to children. Therefore, this project aims a pop-up illustrated book as a fun learning medium to start to learn about basic financial literacy, especially money savings. The design method involves collecting data such as interviews, research through books and previous studies, digital observation, and visual analysis of similar works. The outcome of this project is an illustrated pop-up book equipped with interactive elements such as pop-up techniques and lift the flap features, designed using simple language and communicative visuals to enhance children's understanding. This work is expected to assist parents in introducing financial literacy to their children from an early age, encourage the development of responsible financial habits, and serve as an innovative educational medium that contributes to the development of learning media in the field of Visual Communication Design.*

**Keyword:** *illustration book, pop-up book, interactive book, children financial literacy, money management, saving, early age children.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	4
G. Metode Perancangan .....	5
H. Metode Analisis Data .....	7
I. Skema Perancangan .....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
A. Identifikasi .....	9
B. Tinjauan Pustaka .....	40
C. <i>Design Thinking</i> .....	41

D. Analisis Data.....	43
E. Kesimpulan Analisis Data.....	45
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	47
A. Konsep Kreatif .....	47
B. Program Kreatif .....	56
C. Konsep Media .....	66
D. Biaya Kreatif.....	69
BAB IV VISUALISASI.....	70
A. Data Visual.....	70
B. Sketsa Ilustrasi .....	74
C. Karya Final.....	85
D. Final Media Pendukung .....	96
E. Graphic Standar Manual .....	99
F. Poster Pameran Tugas Akhir.....	99
G. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	100
BAB V PENUTUP.....	101
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Perancangan .....	8
Gambar 2. 1 Bukit Batu Suli, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa .....	11
Gambar 2. 2 Ada apa sih? Ada apa sih?, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa .....	12
Gambar 2. 3. Contoh Ilustrasi Karikatur.....	17
Gambar 2. 4. Contoh Ilustrasi Buku Anak.....	17
Gambar 2. 5. Ilustrasi Iklan " <i>Palmboom Margarine</i> " .....	18
Gambar 2. 6. Contoh Ilustrasi Editorial, James Steinberg.....	18
Gambar 2. 7. Ilustrasi Surat Kabar atau Ilustrasi Opini.....	19
Gambar 2. 8. Teknik <i>V-Fold</i> .....	22
Gambar 2. 9. <i>Parallel Fold</i> .....	23
Gambar 2. 10. <i>Floating Airplane</i> .....	23
Gambar 2. 11. <i>Pull Tab</i> .....	24
Gambar 2. 12. <i>Spiral Fold</i> .....	24
Gambar 2. 13. <i>Pop-Up Box</i> .....	25
Gambar 2. 14. Teknik <i>Curved Shape</i> .....	25
Gambar 2. 15. Teknik dasar <i>Lift the Flap</i> .....	26
Gambar 2. 16. Olin Gemar Menabung.....	39
Gambar 2. 17. Penghapus Rama .....	40
Gambar 3. 1 Insirasi Gaya Visual .....	54
Gambar 3. 2. Palet warna perancangan.....	64
Gambar 3. 3 <i>Font Afternoon Coffee</i> .....	64
Gambar 3. 4. <i>Font Avenir LT Pro 45 Book</i> .....	65
Gambar 3. 5 Referensi <i>Pop-Up</i> (1) dan <i>Lift the Flap</i> (2).....	66
Gambar 3. 6. Referensi <i>Box Packaging</i> .....	67
Gambar 3. 7. Referensi <i>Saving Tracker</i> .....	68
Gambar 3. 8. Contoh gantungan kunci karakter Chiikawa .....	68
Gambar 4. 1 Referensi Karakter Oir .....	70
Gambar 4. 2 Referensi Tokoh Ibu.....	70
Gambar 4. 3 Referensi Tokoh Ayah .....	71

Gambar 4. 4 Referensi Teman-Teman Oir .....	71
Gambar 4. 5 Referensi Tokoh Penjual Mainan .....	71
Gambar 4. 6. Karakter Oir .....	72
Gambar 4. 7. Karakter Ibu .....	72
Gambar 4. 8. Karakter Ayah.....	73
Gambar 4. 9 Storyboard Media Utama .....	74
Gambar 4. 10 Dummy Pop-Up Hlm. 5-6.....	75
Gambar 4. 11 Dummy Pop-Up Hlm. 19-20.....	75
Gambar 4. 12 Dummy Pop-Up Hlm. 34 .....	76
Gambar 4. 13 Dummy Pop-Up Hlm. 43-44.....	76
Gambar 4. 14 Dummy Pop-Up Hlm. 49-50.....	76
Gambar 4. 15 Sketsa Isi Buku Hlm. 1-2 .....	77
Gambar 4. 16 Sketsa Isi Buku Hlm. 3-4.....	77
Gambar 4. 17 Sketsa Isi Buku Hlm. 5-6.....	77
Gambar 4. 18 Sketsa Isi Buku Hlm. 7-8.....	77
Gambar 4. 19 Sketsa Isi Buku Hlm. 9-10 .....	78
Gambar 4. 20 Sketsa Isi Buku Hlm. 11-12 .....	78
Gambar 4. 21 Sketsa Isi Buku Hlm. 13-14 .....	78
Gambar 4. 22 Sketsa Isi Buku Hlm. 15-16 .....	78
Gambar 4. 23 Sketsa Isi Buku Hlm. 17-18 .....	79
Gambar 4. 24 Sketsa Isi Buku Hlm. 19-20 .....	79
Gambar 4. 25 Sketsa Isi Buku Hlm. 21-22 .....	79
Gambar 4. 26 Sketsa Isi Buku Hlm. 23-24 .....	79
Gambar 4. 27 Sketsa Isi Buku Hlm. 25-26 .....	80
Gambar 4. 28 Sketsa Isi Buku Hlm. 27-28 .....	80
Gambar 4. 29 Sketsa Isi Buku Hlm. 29-30 .....	80
Gambar 4. 30 Sketsa Isi Buku Hlm. 31-32 .....	80
Gambar 4. 31 Sketsa Isi Buku Hlm. 33-34 .....	81
Gambar 4. 32 Sketsa Isi Buku Hlm. 35-36 .....	81
Gambar 4. 33 Sketsa Isi Buku Hlm. 37-38 .....	81
Gambar 4. 34 Sketsa Isi Buku Hlm. 39-40 .....	81
Gambar 4. 35 Sketsa Isi Buku Hlm. 41-42 .....	82

Gambar 4. 36 Sketsa Isi Buku Hlm. 43-44 .....	82
Gambar 4. 37 Sketsa Isi Buku Hlm. 45-46 .....	82
Gambar 4. 38 Sketsa Isi Buku Hlm. 47-48 .....	82
Gambar 4. 39 Sketsa Isi Buku Hlm. 49-50 .....	83
Gambar 4. 40. Sketsa Sampul Buku .....	83
Gambar 4. 41. Sketsa <i>Layout Box Packaging</i> .....	83
Gambar 4. 42. Sketsa <i>Layout Buku Tracker Menabung</i> .....	84
Gambar 4. 43. Sketsa <i>Layout Sticker Sheet</i> .....	84
Gambar 4. 44. Sketsa Gantungan Kunci .....	84
Gambar 4. 45 Final Isi Buku Hlm. 1-2 .....	85
Gambar 4. 46 Final Isi Buku Hlm. 3-4 .....	85
Gambar 4. 47 Final Isi Buku Hlm. 5-6 .....	85
Gambar 4. 48 Final Isi Buku Hlm. 7-8 .....	85
Gambar 4. 49 Final Isi Buku Hlm. 9-10 .....	86
Gambar 4. 50 Final Isi Buku Hlm. 11-12.....	86
Gambar 4. 51 Final Isi Buku Hlm. 13-14 .....	86
Gambar 4. 52 Final Isi Buku Hlm. 15-16 .....	86
Gambar 4. 53 Final Isi Buku Hlm. 17-18 .....	87
Gambar 4. 54 Final Isi Buku Hlm. 19-20 .....	87
Gambar 4. 55 Final Isi Buku Hlm. 21-22 .....	87
Gambar 4. 56 Final Isi Buku Hlm. 23-24 .....	87
Gambar 4. 57 Final Isi Buku Hlm. 25-26 .....	88
Gambar 4. 58 Final Isi Buku Hlm. 27-28 .....	88
Gambar 4. 59 Final Isi Buku Hlm. 29-30 .....	88
Gambar 4. 60 Final Isi Buku Hlm. 31-32 .....	88
Gambar 4. 61 Final Isi Buku Hlm. 33-34 .....	89
Gambar 4. 62 Final Isi Buku Hlm. 35-36 .....	89
Gambar 4. 63 Final Isi Buku Hlm. 37-38 .....	89
Gambar 4. 64 Final Isi Buku Hlm. 39-40 .....	89
Gambar 4. 65 Final Isi Buku Hlm. 41-42 .....	90
Gambar 4. 66 Final Isi Buku Hlm. 43-44 .....	90
Gambar 4. 67 Final Isi Buku Hlm. 45-46 .....	90

Gambar 4. 68 Final Isi Buku Hlm. 47-48 .....	90
Gambar 4. 69 Final Isi Buku Hlm. 49-50 .....	91
Gambar 4. 70 Karya final aset media utama bagian <i>pop-up</i> 5-6 .....	91
Gambar 4. 71 Karya final aset media utama bagian <i>pop-up</i> 19-20 .....	91
Gambar 4. 72 Karya final aset media utama bagian <i>pop-up</i> 34.....	92
Gambar 4. 73 Karya final aset media utama bagian <i>pop-up</i> 41-42 .....	92
Gambar 4. 74 Karya final aset media utama bagian <i>pop-up</i> 47-48 .....	92
Gambar 4. 75 Desain final dan <i>mockup</i> sampul media utama.....	93
Gambar 4. 76 Desain final dan hasil <i>box packaging</i> .....	94
Gambar 4. 77 Final kartu panduan orang tua.....	95
Gambar 4. 78 Desain final isi buku <i>tracker</i> menabung .....	96
Gambar 4. 79 <i>Mockup</i> sampul media pendukung.....	97
Gambar 4. 80 Desain final <i>sticker sheet</i> .....	97
Gambar 4. 81 Desain final dan <i>mockup</i> gantungan kunci.....	98
Gambar 4. 82 Desain final dan <i>mockup</i> kemasan <i>blindbag</i> .....	98
Gambar 4. 83 Desain sampul dan <i>mockup Graphic Standard Manual</i> .....	99
Gambar 4. 84 Desain final dan <i>mockup</i> poster pameran Tugas Akhir.....	99
Gambar 4. 85 Desain final dan <i>mockup</i> katalog pameran Tugas Akhir.....	100
Gambar 5. 1 Respon Uji Coba Produk.....	120

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Naskah buku "Belajar Menabung Bersama Oir: Oir dan Boneka Impiannya" .....	56
Tabel 3. 2 Rincian biaya kreatif media utama.....	69
Tabel 3. 3 Rincian biaya kreatif media pendukung.....	69



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pemahaman mengenai keuangan sosial merupakan hal yang harus diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. pengetahuan ini merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan anak untuk dinamika keuangan yang lebih kompleks di kemudian hari. (Wahyuni et al., 2023). Selain itu, penting untuk para orang tua mengajarkan anak-anak mereka mengenai bagaimana menghargai uang dengan cara mengelola keuangan secara sederhana yang melibatkan konsep dasar seperti menghitung uang, membedakan antara kebutuhan dan keinginan, dan menyimpan sebagian uang yang mereka miliki. Pembentukan karakter di era global ini merupakan permasalahan yang sangat penting dan mendasar (Mundir & Mundir, 2018).

Pengetahuan finansial bisa dimulai dengan inisiatif untuk mengajarkan anak-anak tentang praktik bagaimana cara mengelola keuangan sehari-hari dengan cara yang sederhana dan mudah dimengerti. Tak hanya itu, pengetahuan finansial juga mencakup mengenai pentingnya penggunaan uang secara bijak dan bertanggung jawab (Wahyuni & Reswita, 2020). Lewat media pendukung pendidikan inilah anak-anak diajak untuk mencoba mengelola keuangan mereka sendiri dengan menyusun anggaran, mencatat pengeluaran, serta mengontrol pengeluaran. Dengan itu, secara tidak langsung anak-anak memelajari pula tentang mengidentifikasi pengeluaran yang diperlukan dan memrioritaskan pengeluaran yang penting dan mengelola keuangan dengan bijak, membatasi pengeluaran yang tidak perlu, dan menghindari kebiasaan boros (Mundir & Mundir, 2018).

Masyarakat masih banyak yang beranggapan bahwa pengetahuan finansial hanya sebatas menabung dan berhemat. Namun sebenarnya, hal itu memiliki ranah yang lebih luas. Tak hanya menabung, kecerdasan finansial perlu melibatkan proses pembelajaran yang lebih dalam, yaitu pengendalian diri yang akan memengaruhi pola pikir bijak dan kemandirian anak ketika dewasa kelak. Maka dari itu, untuk membentuk aspek-aspek di atas diperlukan literasi

keuangan atau finansial kepada anak sejak dini. Dilansir dari laman resmi lembaga Otoritas Jasa Keuangan (OJK), literasi keuangan atau literasi finansial merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan. Memahami literasi finansial juga dapat mencegah masalah yang rentan datang karena maraknya tren baru yang beredar di sosial media, *online market place*, dan lainnya karena kesadaran akan keuangan sudah terbentuk. Literasi finansial tidak hanya mengajarkan anak tentang cara menghargai uang sejak dini, namun juga membangun kebiasaan keuangan yang baik, meningkatkan berpikir kritis, mempersiapkan masa depan yang lebih baik, serta menumbuhkan rasa empati terhadap sesama.

Salah satu cara untuk mengenalkan literasi finansial dan menghargai uang kepada anak ialah melalui buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan fitur pop-up yang menarik sehingga proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan dan berkesan. Di Indonesia, telah banyak beredar buku dengan topik terkait baik dalam bentuk fisik maupun *e-book* di internet dengan kategori usia dan cerita yang beragam, seperti buku digital gratis di Kipin School dan seri Literasi Keuangan PAUD dari OJK. Namun, ketika ditinjau secara mendalam, beberapa opsi buku di atas masih memerlukan pengembangan lebih lanjut guna menambah minat baca anak terhadap topik yang cukup kompleks. Topik seperti literasi keuangan akan lebih mudah diserap oleh anak ketika mereka belajar dengan praktik langsung. Oleh karena itu, buku cerita bergambar yang dilengkapi dengan fitur interaktif akan cenderung lebih efektif dalam penyampaian kesan dan pesan yang ada di dalam buku.

Buku cerita bergambar adalah lembaran cerita yang penyampaiannya menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar yang saling menguatkan untuk mendukung pesan agar tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Krisnawan (2016:24) menyatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang dibuat dengan memadukan cerita, gambar, dan bahasa yang sederhana serta dikemas halaman sampul yang menarik. Sumber belajar yang menarik sangat cocok jika digunakan pada anak sekolah dasar karena usia anak sekolah dasar

berkisar antara 6-12 tahun. Pada usia tersebut anak sudah dapat berpikir secara nyata serta dapat memahami atas apa yang telah dibaca dan dilihat pada buku cerita bergambar, karena buku cerita bergambar dapat dilihat dan diraba. Selain itu, menggunakan media *pop-up* di beberapa halamannya akan menambah kegembiraan anak ketika belajar. Menurut Dzuanda (2011:11), buku *pop-up* adalah sebuah buku yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku ilustrasi *pop-up* tentang literasi manajemen keuangan pribadi untuk anak usia 7-9 tahun?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Batasan Konten Perancangan

Buku cerita bergambar untuk anak dengan topik literasi keuangan yang mencakup pendidikan mengenai manajemen keuangan seperti menabung serta membedakan mana kebutuhan dan keinginan sebagai bentuk menghargai uang yang mereka miliki.

### 2. Batasan Output Perancangan

Hasil akhir perancangan akan berada di seputar buku cerita bergambar dengan tambahan halaman bersifat interaktif yang memanfaatkan teknik *pop-up* dan *lift the flap* di beberapa halamannya.

### 3. Batasan Media

#### a. Media

Media utama untuk perancangan ini adalah buku cerita bergambar yang interaktif. Sedangkan media lain yang nantinya akan dibutuhkan untuk mendukung media utama adalah salah buku *saving tracker*, *blind box*, dan lainnya.

#### b. Target Audiens

Target audiens perancangan ini terfokus pada anak dengan usia 7-9 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang berdomisili di Yogyakarta dan sekitarnya.

c. Target Market

Target market dari perancangan ini antara orang tua atau pembimbing anak yang berusia 20 – 50 tahun yang berdomisili di Yogyakarta dan sekitarnya dengan tingkat ekonomi menengah atas.

**D. Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan buku cerita bergambar interaktif tentang mengenalkan dasar manajemen keuangan kepada anak usia 7-9 tahun ini diharapkan mampu membantu orang tua dan anak-anak mereka dalam menumbuhkan pandangan mengenai cara mengelola keuangan pribadi serta rasa pentingnya menghargai uang yang dimulai sejak dini. Tak hanya itu, dengan adanya perancangan ini juga diharapkan dapat membuka wawasan mengenai keuangan dan kaitannya dengan nilai dan dinamika finansial yang sebetulnya dekat dengan mereka, yang dijelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami anak-anak sehingga dapat diterapkan di kehidupan nyata mereka.

**E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi target audiens, perancangan dapat memberikan dan membuka wawasan tentang literasi finansial secara sederhana, memunculkan rasa tanggung jawab atas uang yang mereka miliki, mendorong anak dalam berpikir kritis, dan juga sebagai media penunjang pembelajaran bagi target market untuk mengenalkan literasi finansial kepada anak sejak dini.
2. Bagi dunia Desain Komunikasi Visual, perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam penyampaian pendidikan kepada anak dengan menerapkan prinsip-prinsip dalam Desain Komunikasi Visual melalui buku cerita bergambar interaktif.
3. Bagi institusi pendidikan, perancangan ini dapat menambah koleksi penelitian dan perancangan tentang buku cerita bergambar.

**F. Definisi Operasional**

1. Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015:1101), buku ilustrasi adalah buku yang memuat kombinasi antara teks dan gambar yang memberikan

asumsi bahwa gambar dapat berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, di mana gambar memudahkan pembaca dalam memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Menurut Rothlein dan Meinbach dalam Sugihartono (2015:1101).

## 2. Literasi Keuangan

Menurut OJK, literasi keuangan merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan. Menurut Adler dan Lutfi (2009), literasi keuangan adalah seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang untuk membuat keputusan dengan semua sumber daya keuangan mereka.

## 3. *Pop-up Book*

Menurut Dzuanda (2011:11), buku *pop-up* adalah sebuah buku yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang Dibutuhkan

#### a. Data Primer

Data primer diperoleh dengan metode kualitatif dari target market mengenai urgensi dan pentingnya mengenalkan literasi keuangan kepada anak. Selain itu perancang akan mengumpulkan data primer melalui wawancara dengan orang-orang yang berpengalaman di bidang terkait.

#### b. Data Sekunder

Data Sekunder diperoleh melalui studi pustaka terhadap tulisan, jurnal, maupun artikel yang ada di internet yang membahas hal-hal yang berkenaan dengan literasi keuangan untuk anak.

## 2. Metode Konsep Desain

### a. *Empathize*

Pengumpulan data ini akan melalui metode observasi dan wawancara singkat untuk mengerti sudut pandang market dan target audiens.

### b. *Define*

Meninjau dan merumuskan ulang fokus permasalahan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

### c. *Ideate*

*Brainstorming* untuk mencari ide mengenai media yang efektif untuk digunakan dalam perancangan ini serta mencari referensi dari karya-karya serupa.

### d. *Prototype*

Membuat *dummy* dan *mockup* agar dapat melihat gambaran hasil dan bentuk buku yang nantinya akan dirancang.

### e. *Test*

Setelah perancangan karya selesai, akan dilakukan pengujian dari beberapa *sample* target audiens dan target market mengenai efektivitas media dalam menyampaikan informasi, serta memberikan kritik dan saran terhadap media yang sudah dirancang.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

### a. Pustaka

Studi pustaka dari tulisan seperti jurnal, buku, skripsi, maupun artikel yang berkaitan dengan topik perancangan.

### b. Observasi Digital

Mengamati artikel dan media digital lainnya yang membahas topik serupa guna mendapatkan informasi lebih dalam.

### c. Analisis Visual

Menganalisis data visual dari berbagai referensi seperti karya buku cerita bergambar yang telah dibuat dengan topik serupa untuk mendapatkan gambaran pada saat pengerjaan visual.

d. Wawancara

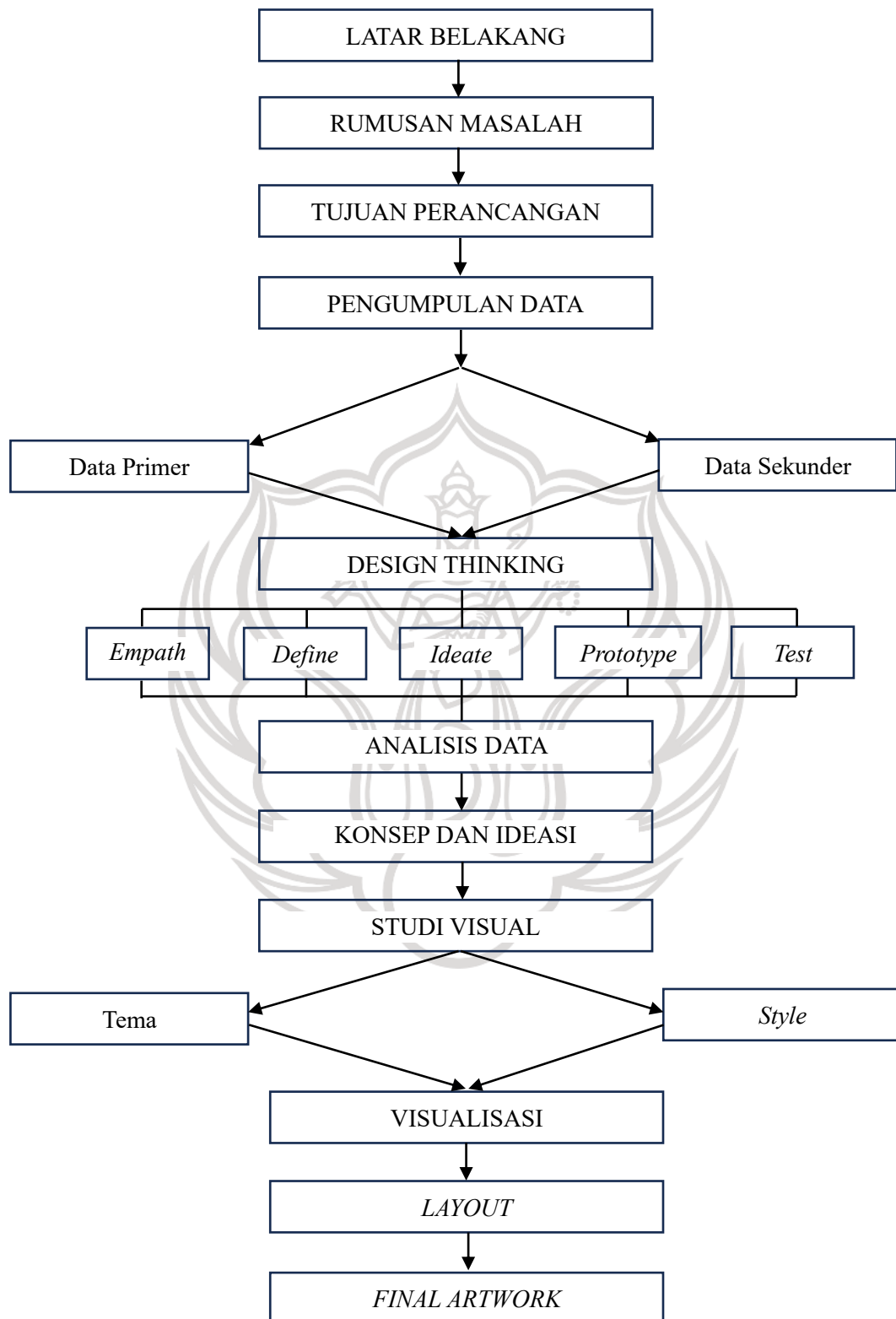
Melakukan wawancara dengan orang-orang yang termasuk ke dalam segmen target market dan juga orang-orang yang terjun langsung di bidang bisnis serta buku anak.

## H. Metode Analisis Data

Dalam proses perancangan buku cerita bergambar interaktif ini menggunakan metode analisis data 5W+1H yang terdiri dari *what*, *why*, *who*, *when*, *where* dan *how*.

- What* : Apa topik yang akan dibahas di dalam perancangan ini?
- Why* : Mengapa perlu mengangkat topik tersebut, dan mengapa memilih topik tersebut menjadi hal yang memiliki urgensi sehingga dapat diangkat menjadi topik perancangan?
- Who* : Siapa saja subjek yang sekiranya terkait dengan topik perancangan ini? Siapa target audiens dan target market dari perancangan ini?
- When* : Kapan peristiwa ini terjadi dan apakah masih relevan di rentang waktu sekarang? Kapan perancangan ini akan dilakukan?
- Where* : Di mana topik ini banyak dibicarakan sehingga menjadi suatu urgensi? Di mana perancangan ini dilakukan?
- How* : Bagaimana perancangan ini dapat dilakukan, dan bagaimana perancangan ini dapat mengatasi permasalahan dari topik yang diangkat?

## I. Skema Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan  
(Sumber: Annisa Maya Bisabrina, 2025)