



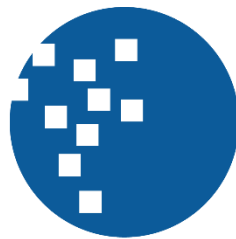
Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI LITERASI
KEUANGAN UNTUK REMAJA AKHIR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Juan Susanto

00000035769

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI LITERASI
KEUANGAN UNTUK REMAJA AKHIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Juan Susanto

00000035769

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Juan Susanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000035769
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI LITERASI KEUANGAN UNTUK REMAJA AKHIR

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2023



Juan Susanto

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI LITERASI KEUANGAN
UNTUK REMAJA AKHIR**

Oleh
Nama : Juan Susanto
NIM : 00000035769
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

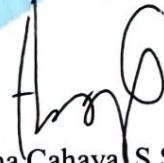
Telah diujikan pada hari Rabu, 21 Juni 2023
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.
0309089201/E068502

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/E025246

Pembimbing



Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/E039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juan Susanto
NIM : 00000035769
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/Tugas Akhir

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI LITERASI KEUANGAN UNTUK REMAJA AKHIR

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



Juan Susanto

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir hingga akhir. Tugas akhir dengan Judul Perancangan Website Mengenai Literasi Keuangan Untuk Remaja Akhir. disusun sebagai salah satu syarat kelulusan akademik untuk memperoleh gelar sarjana desain pada program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Topik Perancangan Website Mengenai Literasi Keuangan Untuk Remaja Akhir dipilih karena minat penulis terhadap literasi keuangan sekaligus berdasarkan fenomena yang dialami oleh penulis dalam kehidupan sehari-hari yang dikala itu mengalami kesulitan dalam mengatur keuangan yang dimiliki. Selain itu, topik Literasi Keuangan menjadi sangat penting untuk dipahami oleh para pembaca terkhususnya pada remaja, bahwa mempelajari literasi keuangan sangat penting diusia muda, agar remaja dapat lebih bijaksana dalam mengatur keuangan yang dimiliki.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Sarah Rahmania Hanif, selaku produser game Memories dari Agate Studio sebagai narasumber yang telah membantu penulis mendapatkan *insight* dalam perancangan storytelling.
6. Seluruh responden yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penulis.

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman dan kerabat saya yang membantu dan menemani saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Dengan perancangannya ini semoga dapat membantu atau memberikan manfaat dan mendapatkan insight bagi yang membaca, dan rancangan yang dibuat dapat membantu target audiens untuk memahami literasi keuangan.

Tangerang, 12 Juni 2023



Juan Susanto

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI LITERASI

KEUANGAN UNTUK REMAJA AKHIR

Juan Susanto

ABSTRAK

Pada tahun ini seluruh dunia sedang mengalami resesi yang tinggi, sehingga harga barang dan kebutuhan primer memiliki kenaikan. Pada bulan September 2022, Indonesia sudah mengalami kenaikan inflasi sebesar 5,98% yoy yang merupakan inflasi tertinggi sejak tahun 2014. Akibat resesi ini, daya beli masyarakat berkurang, dan dituntut untuk cermat dalam mengatur keuangannya. Namun, Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan pada tahun 2019 menunjukkan indeks literasi keuangan di Indonesia sebesar 38,03% dan indeks inklusi keuangan sebesar 76,19%. pada data ini dapat membuktikan bahwa sebagian besar dari warga Indonesia masih belum memahami produk maupun jasa keuangan yang disediakan lembaga keuangan. Maka dari itu penulis mengajukan perancangan media informasi mengenai literasi keuangan pada remaja dengan harapan meningkatkan minat dan pemahaman remaja terhadap literasi keuangan.

Kata kunci: Literasi, keuangan, remaja, website, komik

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF WEBSITE ON FINANCIAL LITERATURE FOR TEENAGER

Juan Susanto

ABSTRACT (English)

This year the whole world is experiencing a high recession, so prices of goods and primary needs have been rising. In September 2022, Indonesia already experienced an increase in inflation of 5.98% yoy which is the highest inflation since 2014. As a result of this recession, people's purchasing power is reduced, and are required to be careful in managing their finances. However, based on the National Survey of Financial Literacy and Inclusion (SNLIK) conducted in 2019, it shows that the financial literacy index in Indonesia is 38.03% and the financial inclusion index is 76.19%. this data can prove that most Indonesians still do not understand financial products and services provided by financial institutions. Therefore, the author proposes to design information media about financial literacy in adolescents in the hope of increasing adolescents' interest and understanding of financial literacy.

Keywords: Literacy, finance , teenager, website, comic

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.1.3 Tipografi	15
2.1.4 Grid dan Layout	17
2.1.5 Ilustrasi	20
2.2 Media Informasi	25
2.3 Digital Storytelling	25
2.4 Interaction Design	28
2.5 Literasi Keuangan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	35
3.1 Metodologi Penelitian	35
3.1.1 Metode Kualitatif	35
3.1.2 Metode Kuantitatif	46

3.2	Metodologi Perancangan	56
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	59
4.1	Strategi Perancangan	59
4.1.1	<i>Inspiration</i>	59
4.1.2	<i>Ideation</i>	63
4.1.3	<i>Implementation</i>	84
4.1.4	Perancangan <i>secondary media</i>	93
4.2	Analisis <i>Beta Test</i>	97
4.2.1	Analisis Desain	97
4.2.2	Analisis <i>Beta Test</i>	101
4.3	<i>Budgeting</i>	104
BAB V	PENUTUP	107
5.1	Simpulan.....	107
5.2	Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT <i>Website</i> “Ternak Uang”	47
Tabel 3.2 SWOT <i>Website</i> “Finansialku”	49
Tabel 3.3 SWOT <i>Website</i> “The Woke Salaryman”	51
Tabel 3.4 Hasil Persepsi Responden	60
Tabel 4.1 Analisis Visual	94
Tabel 4.2 Analisis <i>Interface</i>	96
Tabel 4.3 Analisis Interktivitas	98
Tabel 4.4 Analisis <i>Beta Test Visual</i>	107
Tabel 4.5 Analisis <i>Beta Test Interface</i>	107
Tabel 4.6 Analisis <i>Beta Test Interaktivitas</i>	108
Tabel 4.7 <i>Budgeting</i> Perancangan <i>Website</i>	109
Tabel 4.8 <i>Budgeting</i> Perancangan Media Sekunder	110

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengaplikasian Titik pada Desain	5
Gambar 2.2 Pengaplikasian Garis pada Desain	6
Gambar 2.3 Pengaplikasian Bentuk pada Desain	7
Gambar 2.4 Pengaplikasian Warna pada Website “Codegoda”	7
Gambar 2.5 Contoh Desain <i>Achromatic</i>	9
Gambar 2.6 Contoh Skema Warna <i>Monochromatic</i>	9
Gambar 2.7 Contoh Skema Warna <i>Analogous</i>	10
Gambar 2.8 Contoh Skema Warna <i>Complementary</i>	10
Gambar 2.9 Contoh Skema Warna <i>Split Complementary</i>	11
Gambar 2.10 Contoh Skema Warna <i>Tertiary</i>	11
Gambar 2.11 Contoh skema warna <i>Tertrads</i>	12
Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Tekstur pada Website	13
Gambar 2.13 Ritme pada Desain Poster	14
Gambar 2.14 Pengaplikasian Skala pada Ilustrasi Andrew McIntosh	14
Gambar 2.15 Pengaplikasian Typografi pada Website	15
Gambar 2.16 Penggunaan <i>Single Column</i> pada Buku	18
Gambar 2.17 Penggunaan <i>Two Column</i> pada Website	19
Gambar 2.18 Penggunaan <i>Multi Column</i> pada Website	19
Gambar 2.19 Ilustrasi <i>Surrealism</i> oleh Artem Chebokha	22
Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Diagram	22
Gambar 2.21 Contoh Karya <i>Abstract</i>	23
Gambar 2.22 Contoh <i>Hyperrealism</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>Stylized Realism</i>	24
Gambar 2.24 Contoh <i>Sequential Imagery</i> dari Komik ‘ <i>Stand Still Stay Silent</i> ’	24
Gambar 2.25 Pengaplikasian <i>Shape</i> pada Karakter	26
Gambar 2.26 Concept Building oleh Lê Long	27
Gambar 3.1 Bukti Wawancara Memories Agate	36
Gambar 3.2 Bukti Observasi Seminar	38
Gambar 3.3 Studi Eksisting Ternak Uang	41
Gambar 3.4 Studi Eksisting Finansialku	42
Gambar 3.5 Studi Eksisting The Woke Salaryman	44
Gambar 3.6 Pekerjaan Responden	46
Gambar 3.7 Kebiasaan Menabung Responden	47
Gambar 3.8 Cara Responden Menyisihkan Uang	47
Gambar 3.9 Tempat Responde Menyimpan Uang	48
Gambar 3.10 Tujuan Responden Menabung	48
Gambar 3.11 Habit Pembukuan	49
Gambar 3.12 Cara Responden dalam Mengatur Uang	49
Gambar 3.13 Kendala Responden dalam Mengatur Keuangan	50
Gambar 3.14 Kendala Responden dalam Mempelajari Literasi Keuangan	50

Gambar 3.15 Media Informasi yang Digunakan Responden untuk Literasi Keuangan.....	51
Gambar 3.16 Tingkat Pemahaman Responden pada Istilah Keuangan	51
Gambar 3.17 Persepsi Responden Terhadap Literasi Keuangan	52
Gambar 3.18 Habit Belajar Literasi Keuangan Secara Mandiri	53
Gambar 3.19 Kuesioner Media Belajar Literasi Keuangan	53
Gambar 3.20 Media Informasi yang Nyaman Digunakan	54
Gambar 3.21 Penggunaan Gawai Responden	54
Gambar 3.22 Media Yang sering Digunakan untuk Media Informasi.....	55
Gambar 4.1 <i>User Persona Mainstreme</i> Vincent Lim	60
Gambar 4.2 <i>User Persona Mainstreme</i> Stephanie	61
Gambar 4.3 <i>User Persona Extreme</i> Refa.....	62
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i> Perancangan <i>Website</i> Literasi Finansial.....	64
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Visual.....	66
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> Noguf	66
Gambar 4.7 <i>Chewed Pen Bb Typeface</i>	67
Gambar 4.8 <i>Color Palette Website</i>	68
Gambar 4.9 Logo Du It	68
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Maskot (Dompot)	69
Gambar 4.11 Referensi Ayam Jago	70
Gambar 4.12 Sketsa Alternatif Karakter Maskot ' <i>Rooster</i> '	70
Gambar 4.13 Progress Pengerjaan Karakter	71
Gambar 4.14 <i>Character Sheet</i> Maskot Chiki Bank	71
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Dani	73
Gambar 4.16 <i>Character Sheet</i> Dani	73
Gambar 4.17 Sketsa Alternatif Karakter Kenneth	74
Gambar 4.18 <i>Character Sheet</i> Kenneth	75
Gambar 4.19 <i>Script</i> Tanggal Tua	76
Gambar 4.20 <i>Story Board Layout</i> Webtoon.....	77
Gambar 4.21 <i>Story Board</i> Komik Strip	77
Gambar 4.22 <i>Sitemap</i>	78
Gambar 4.23 <i>Storyflow</i>	80
Gambar 4.24 <i>Low Fidelity</i>	80
Gambar 4.25 Perancangan <i>Icon Category</i>	81
Gambar 4.26 Ilustrasi Komik Du It	82
Gambar 4.27 Ilustrasi <i>Cover</i> Komik & <i>Home page</i>	83
Gambar 4.28 Prototyping <i>Website</i> Du It	84
Gambar 4.29 Masukan Visual <i>Website</i>	86
Gambar 4.30 Masukan <i>Interface</i>	88
Gambar 4.31 Masukan Interaktivitas	89
Gambar 4.32 Perbaikan <i>Layout Website</i>	90
Gambar 4.33 Perubahan <i>Button</i>	91

Gambar 4.34 Animasi Tombol.....	91
Gambar 4.35 Perubahan <i>Icon</i>	92
Gambar 4.36 Perubahan <i>Cover Komik</i>	92
Gambar 4.37 <i>Mockup T-Shirt</i>	93
Gambar 4.38 <i>Mockup E-money</i>	94
Gambar 4.39 <i>Mockup Celengan</i>	95
Gambar 4.40 <i>Mockup Totebag</i>	96
Gambar 4.41 <i>Post Instagram</i>	96
Gambar 4.42 <i>Home Page</i>	98
Gambar 4.43 <i>Chapter</i>	99
Gambar 4.44 <i>Halaman Komik</i>	100
Gambar 4.45 <i>Merchandise Page</i>	101

