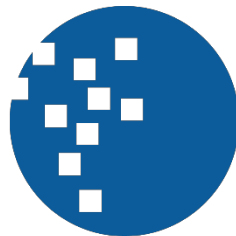


**PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK
ASURANSI YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Ong Patricia Geraldine Tuhuteru
00000044177**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK

ASURANSI YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Ong Patricia Geraldine Tuhuteru
0000044177**

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

2024

**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 PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ong Patricia Geraldine Tuhuteru

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044177

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK ASURANSI YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI

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, 20 Mei 2024



Ong Patricia Geraldine Tuhuteru

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK ASURANSI YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI

Oleh

Nama : Ong Patricia Geraldine Tuhuteru
NIM : 00000044177
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

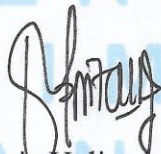
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

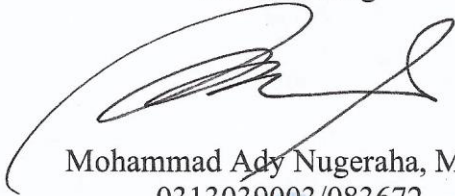
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK ASURANSI
YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI**

Oleh

Nama : Ong Patricia Geraldine Tuhuteru
NIM : 00000044177
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

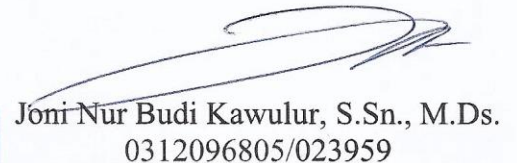
Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



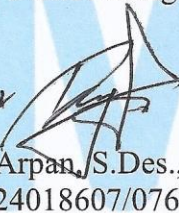
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Penguji



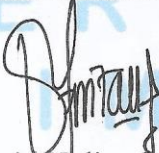
Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ong Patricia Geraldine Tuhuteru
NIM : 00000044177
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *LANDING PAGE*
MENGENAI PRODUK ASURANSI
YANG DIKAITKAN DENGAN
INVESTASI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 20 Mei 2024



Ong Patricia Geraldine Tuhuteru

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK ASURANSI YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Ada pun banyak terima kasih penulis ucapkan pada berbagai pihak atas bimbingan dan dukungannya selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini, terutama kepada:

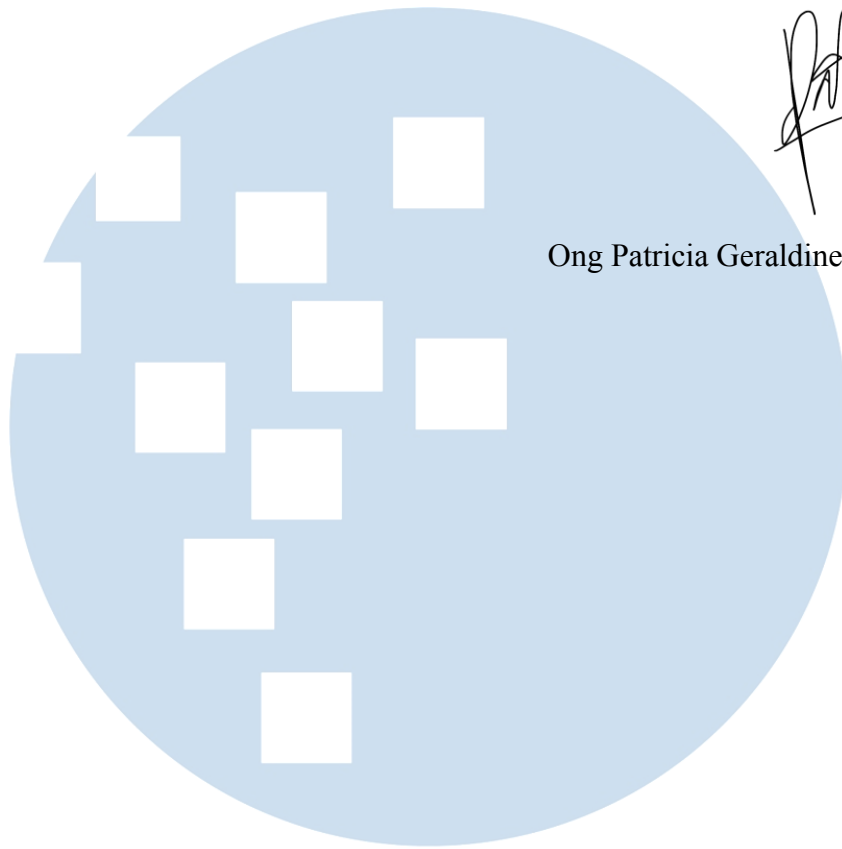
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dedy Arpan, S.Ds., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
5. Crescentia Nenny Limanow, sebagai narasumber ahli yang telah bersedia di wawancara untuk kepentingan data perancangan.
6. Niko Fauzi, sebagai narasumber target sasaran desain yang telah bersedia di wawancara untuk kepentingan data perancangan.
7. Keluarga dan teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar penulisan karya ilmiah ini dapat menambah wawasan pembaca dan pemahaman yang benar terhadap manfaat dan fungsi produk asuransi, khususnya Produk Asuransi yang Dikaitkan dengan Investasi (PAYDI) sehingga dapat memilih produk yang tepat sebagai landasan perencanaan finansial pribadi dan keluarganya di masa depan. Semoga topik yang diangkat untuk Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan bekal bagi pembaca.

Tangerang, 13 Juni 2024



Ong Patricia Geraldine Tuhuteru



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *LANDING PAGE* MENGENAI PRODUK ASURANSI YANG DIKAITKAN DENGAN INVESTASI

Ong Patricia Geraldine Tuhuteru

ABSTRAK

PAYDI adalah produk asuransi jiwa yang memberikan manfaat berupa perlindungan finansial terhadap risiko kematian sekaligus hasil investasi yang populer di kalangan masyarakat. Meskipun fleksibel dan memiliki masa pertanggung jawaban yang lebih lama sehingga cocok untuk proteksi jangka panjang, banyak nasabah yang merasa dirugikan karena kurangnya pemahaman dan pengertian terkait fungsi utama dan cara kerja PAYDI yang membuat masyarakat trauma menggunakan asuransi. Padahal, terdapat perbedaan signifikan antara inflasi medis dan inflasi keuangan di Indonesia dengan kenaikan upah minimum per tahun yang akan membuat masyarakat sulit menanggung beban finansial akibat risiko kehidupan. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *landing page* mengenai PAYDI untuk meningkatkan literasi asuransi di kalangan masyarakat sehingga mereka memilih jenis proteksi finansial yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan jangka panjang masing-masing. Perancangan ini dilakukan dengan metode penelitian *mixed methods* yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif dan data kualitatif dan berdasarkan teori perancangan *The Production Cycle* oleh Jason Tselentis. Proses perancangan tersebut meliputi proses identifikasi masalah, riset, analisis, pembuatan *prototype*, evaluasi, dan finalisasi.

Kata kunci: Landing Page, Asuransi, PAYDI



**DESIGNING A LANDING PAGE ABOUT CASH-VALUE LIFE
INSURANCE**

Ong Patricia Geraldine Tuhuteru

ABSTRACT (English)

Cash-value life insurance is an insurance product that provides benefits in the form of financial protection against risks as well as investment returns that are popular in Indonesia. Even though it is flexible and has a longer coverage period making it suitable for long-term protection, many customers feel disadvantaged due to a lack of insight and understanding regarding the main function and how it works, giving a negative perspective on insurances as a whole. In fact, there is a significant difference between medical inflation and financial inflation in Indonesia with an increase in the minimum wage per year which will make it difficult for people to bear the financial burden due to personal risks. Therefore, the author designed a landing page about cash-value life insurance to increase the literacy among the public so that they choose the type of financial protection that best suits their individual long-term needs and goals. This design was carried out using a mixed method research method that combines quantitative data collection and qualitative data and is based on the The Production Cycle by Jason Tselentis. The design process includes problem identification, research, analysis, prototype, review, and finalization.

Keywords: *Landing Page, Insurance, Cash-Value Life Insurance*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	7
1.5 Manfaat Tugas Akhir	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Desain Grafis.....	8
2.1.1 Elemen Desain	8
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.1.3 Tipografi	17
2.1.4 Grid	23
2.1.5 Ilustrasi	26
2.2 Media Informasi	29
2.2.1 Fungsi Media Informasi	29
2.2.2 Perancangan Media Informasi yang Baik	29
2.3 Media Digital	30

2.3.1	Ranah Media Digital	31
2.3.2	Format dan Layout	33
2.3.3	Gambar dan Ilustrasi Digital	36
2.4	Risiko Pribadi	38
2.4.1	Jenis-jenis Risiko Pribadi	38
2.4.2	Dampak Risiko Pada Masyarakat	40
2.4.3	Manajemen Risiko Pribadi	41
2.5	Asuransi	44
2.5.1	Cara Kerja Asuransi	44
2.5.2	Jenis-jenis Asuransi Individu	45
2.5.3	Asuransi Individu Umum Berdasarkan Manfaat	48
2.5.4	Keperluan Membeli Asuransi Individu	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .		57
3.1	Metodologi Penelitian	57
3.1.1	Metode Kualitatif	57
3.1.2	Metode Kuantitatif	77
3.2	Metodologi Perancangan	86
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		90
4.1	Strategi Perancangan	90
4.1.1	<i>Problem</i>	90
4.1.2	<i>Research</i>	98
4.1.3	<i>Analysis</i>	99
4.1.4	<i>Prototype</i>	129
4.1.4	<i>Review</i>	168
4.1.4	<i>Final Build</i>	176
4.2	Analisis Perancangan	179
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	180
4.2.1	Analisis Desain <i>Landing Page</i>	188
4.2.2	Analisis Desain Video Pendek	193
4.2.3	Analisis Desain Instagram Feeds	196
4.2.4	Analisis Desain Instagram Story	197

4.2.5 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	199
4.3 <i>Budgeting</i>	203
BAB V PENUTUP	205
5.1 Simpulan	205
5.2 Saran	206
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT <i>Insurance Talk</i>	67
Tabel 3.2 Analisis SWOT <i>Life Happens</i>	71
Tabel 3.3 Analisis SWOT <i>Prospera: Crowdfunding Platform for Influencers and Bloggers</i>	74
Tabel 3.4 Analisis SWOT <i>Alice DeFi Apps</i>	76
Tabel 4.1 <i>Design Scope</i>	93
Tabel 4.2 <i>Creative Brief</i>	99
Tabel 4.3 Penentuan Judul	113
Tabel 4.4 Perancangan <i>Copywriting Landing Page</i>	119
Tabel 4.5 Hasil Final dan Fungsi <i>Icon</i>	134
Tabel 4.6 Konten dan <i>Copywriting Brosur</i>	148
Tabel 4.7 <i>Copywriting Instagram Feeds</i>	153
Tabel 4.8 Persentase Skala Likert	170
Tabel 4.9 Hasil <i>Alpha Test</i> untuk Desain UI	171
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Test</i> untuk Konten	172
Tabel 4.11 Hasil <i>Alpha Test</i> untuk Interaktivitas	174
Tabel 4.12 Hasil <i>Beta Test</i> untuk Desain UI	181
Tabel 4.13 Hasil <i>Beta Test</i> untuk Konten	183
Tabel 4.14 Hasil <i>Beta Test</i> untuk Interaktivitas	185
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi <i>Prototype</i> Setelah <i>User Test</i>	188
Tabel 4.16 <i>Budget</i> Pembuatan Media Utama dan Media Sekunder	203



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	9
Gambar 2.2 Bentuk	10
Gambar 2.3 Sistem Warna Aditif	11
Gambar 2.4 Sistem Warna Subtraktif	11
Gambar 2.5 Sistem Warna Subtraktif dengan Persentase CMYK	12
Gambar 2.6 Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan Radial	14
Gambar 2.7 Anatomi Huruf	18
Gambar 2.8 Klasifikasi <i>Typeface</i>	21
Gambar 2.9 <i>Single-column Grid</i>	24
Gambar 2.10 <i>Multi-column Grid</i>	24
Gambar 2.11 <i>Modular Grid</i>	25
Gambar 2.12 Anatomi Grid	25
Gambar 2.13 Ilustrasi sebagai Narasi	26
Gambar 2.14 Ilustrasi Konseptual	27
Gambar 2.15 <i>Sequential Illustration</i>	28
Gambar 2.16 <i>Aspect Ratio</i> Umum	33
Gambar 2.17 Konvensi Layout	34
Gambar 2.18 Navigasi Menu	35
Gambar 2.19 Website Skala Bakery	36
Gambar 2.20 Contoh <i>Icon</i> dalam Website	38
Gambar 2.21 Contoh Manfaat dan Fasilitas Asuransi Biaya Medis	49
Gambar 2.22 Contoh Manfaat dan Fasilitas Asuransi Biaya Medis	52
Gambar 2.23 <i>Financial Strength of Insurance Companies</i>	56
Gambar 3.1 Penulis dengan Crescentia Nenny Limanow	58
Gambar 3.2 Penulis dengan Niko Fauzi	62
Gambar 3.3 Instagram <i>Insurance Talk</i>	65
Gambar 3.4 Instagram Story <i>Insurance Talk</i>	66
Gambar 3.5 Website <i>Insurance Talk</i>	66
Gambar 3.6 Instagram <i>Life Happens</i>	68
Gambar 3.7 Website <i>Life Happens</i>	69
Gambar 3.8 Video pada Website <i>Life Happens</i>	70
Gambar 3.9 <i>Human Life Value Calculator</i> pada Website <i>Life Happens</i>	70
Gambar 3.10 <i>Prospera: Crowdfunding Platform for Influencers and Bloggers</i> ..	73
Gambar 3.11 Website <i>Alice DeFi Apps</i>	75
Gambar 3.12 Aset Visual <i>Alice DeFi Apps</i>	75
Gambar 3.13 Pengetahuan Responden Terhadap Asuransi	78
Gambar 3.14 Masyarakat yang Memiliki Asuransi Individu	79
Gambar 3.15 Manfaat Asuransi Individu yang Diambil Responden	79

Gambar 3.16 Kisaran Budget yang Dialokasikan oleh Responden untuk Asuransi	80
Gambar 3.17 Familiaritas Responden Terhadap PAYDI	80
Gambar 3.18 Tingkat Familiaritas Responden Terhadap PAYDI	81
Gambar 3.19 Jumlah Responden yang Menggunakan PAYDI	81
Gambar 3.20 Alasan Responden Menggunakan PAYDI	82
Gambar 3.21 Alasan Responden Tidak Menggunakan PAYDI	83
Gambar 3.22 Media yang Sering Digunakan Responden untuk Mencari Informasi	83
Gambar 3.23 Media Sosial yang Sering Digunakan Responden	84
Gambar 3.24 Faktor yang Menjadi Pertimbangan Responden untuk Menggunakan Media Informasi	85
Gambar 3.25 <i>The Production Cycle</i>	86
Gambar 4.1 Logo Allianz	92
Gambar 4.2 Mind Map	106
Gambar 4.3 <i>Mood Board</i>	109
Gambar 4.4 Penentuan Warna	110
Gambar 4.5 <i>Typeface</i> untuk <i>Headline</i>	111
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> untuk <i>Body Copy</i>	111
Gambar 4.7 Implementasi <i>Typeface</i>	112
Gambar 4.8 Penggunaan <i>Multi-Column Grid</i>	112
Gambar 4.9 Struktur Informasi <i>Landing Page</i>	116
Gambar 4.10 Referensi Konten Parodi	117
Gambar 4.11 <i>Flow Chart Landing Page</i>	118
Gambar 4.12 <i>Wireframe Landing Page</i>	130
Gambar 4.13 Referensi Ilustrasi	131
Gambar 4.14 Sketsa Ilustrasi	131
Gambar 4.15 Hasil Final Ilustrasi	132
Gambar 4.16 Sketsa <i>Icon</i>	133
Gambar 4.17 Digitalisasi <i>Icon</i>	133
Gambar 4.18 Referensi Supergrafis	136
Gambar 4.19 Supergrafis Lingkaran	136
Gambar 4.20 Supergrafis Tanda Tambah	137
Gambar 4.21 Supergrafis Zigzag	137
Gambar 4.22 Supergrafis Bentuk Organik	138
Gambar 4.23 Supergrafis Sobekan Kertas	138
Gambar 4.24 Desain UI Pertama Bagian Home	139
Gambar 4.25 Desain UI Pertama Bagian <i>Learn</i>	140
Gambar 4.26 Desain UI Pertama Bagian <i>Learn</i>	141
Gambar 4.27 Desain UI Pertama Bagian <i>Discover</i>	142

Gambar 4.28 Desain UI Pertama Bagian <i>Talk</i>	143
Gambar 4.29 Desain UI Pertama Bagian <i>Penutup</i> dan <i>Footer</i>	144
Gambar 4.30 Navigasi <i>Scroll</i>	145
Gambar 4.31 Navigasi <i>Scroll</i> pada <i>Fixed Button</i>	146
Gambar 4.32 <i>Storyboard</i> Video Pendek	147
Gambar 4.33 <i>Thumbnail</i> dan Adegan Video Pendek	148
Gambar 4.34 Sketsa Layout Brosur	152
Gambar 4.35 Hasil Layout Brosur	152
Gambar 4.36 <i>Content Plan</i> Instagram Feeds	153
Gambar 4.37 Hasil Instagram Feeds 3x3	164
Gambar 4.38 Hasil Instagram Story	165
Gambar 4.39 Hasil Desain untuk Dicetak di Pena	166
Gambar 4.40 Hasil Desain untuk Dicetak di Sampul <i>Notepad</i>	167
Gambar 4.41 Hasil Desain untuk Dicetak di <i>Memopad</i>	167
Gambar 4.42 Hasil Desain untuk Dicetak di <i>Mug</i>	168
Gambar 4.43 Hasil Desain untuk Dicetak di Payung	168
Gambar 4.44 Topik yang Terlintas di Pikiran Responden Saat Melihat Halaman Awal	169
Gambar 4.45 Warna Sebelum dan Sesudah Revisi	177
Gambar 4.46 Layout Sebelum dan Sesudah Revisi	178
Gambar 4.47 <i>Carousel</i> Sebelum dan Sesudah Revisi	178
Gambar 4.48 Desain UI dan Interaksi setelah <i>Prototype Day</i>	179
Gambar 4.49 Responden <i>Beta Test</i> yang Mendapatkan Informasi Baru	185
Gambar 4.50 Perubahan Konten pada Bagian <i>Discover</i>	187
Gambar 4.51 <i>Mockup</i> Video Pendek pada Youtube	194
Gambar 4.52 <i>Mockup</i> Video Pendek pada Instagram Feeds	195
Gambar 4.53 <i>Mockup</i> Brosur	196
Gambar 4.54 <i>Mockup</i> Halaman Depan Brosur	197
Gambar 4.55 <i>Mockup</i> Instagram Feeds	198
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> Instagram Story	199
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> Pena	200
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> <i>Notepad</i>	201
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> <i>Memopad</i>	201
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> <i>Mug</i>	202
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Payung	202

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xvii
Lampiran B Hasil Kuesioner	xxi
Lampiran C Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxvii
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xxxiii
Lampiran E <i>Storyboard</i> Perancangan Video Pendek	xl
Lampiran F Banner Karya dan QR <i>Prototype</i>	xliii
Lampiran G Pengecekan Turnitin	xliv
Lampiran H Transkrip Wawancara Narasumber	l
Lampiran I Transkrip Wawancara Target Sasaran Desain	lvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA