

**PERANCANGAN KOMIK WEB REKSA DANA  
SEBAGAI INSTRUMEN INVESTASI UNTUK  
INVESTOR PEMULA**



TUGAS AKHIR

Oleh:  
Bagus Aji Pamungkas  
NIM : 1612405024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK WEB REKSA DANA SEBAGAI INSTRUMEN INVESTASI UNTUK INVESTOR PEMULA** diajukan oleh Bagus Aji Pamungkas, NIM 1612405024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

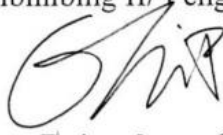
Pembimbing I/ Penguji I/ Ketua Sidang



**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

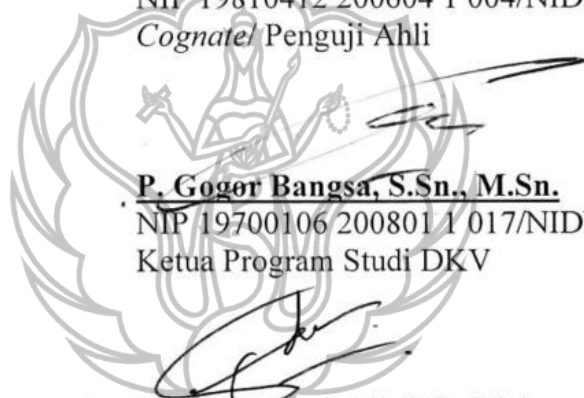
Pembimbing II/ Penguji II/ Anggota



**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/ Penguji Ahli



**P. Goger Bangsa, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

Ketua Program Studi DKV



**Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.**

NIP 19691108199303 1 001/NIDN 0008116906



“Rajin pangkal pandai, malas pangkal bodoh.”

-Sampul buku SD

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagus Aji Pamungkas

NIM : 1612405024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN KOMIK WEB REKSA DANA SEBAGAI INSTRUMEN INVESTASI UNTUK INVESTOR PEMULA.** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 16 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Bagus Aji Pamungkas

NIM 1612405024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagus Aji Pamungkas

NIM : 1612405024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB REKSA DANA SEBAGAI INSTRUMEN INVESTASI UNTUK INVESTOR PEMULA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 16 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Bagus Aji Pamungkas

NIM 1612405024

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nyalah Laporan Tugas Akhir Perancangan Komik Web Reksa Dana Sebagai Instrumen Investasi untuk Investor Pemula ini dapat disusun dan diselesaikan dengan tepat waktu dan sesuai dengan ketentuan yang ada.

Dalam laporan ini akan dibahas proses yang dilakukan penulis dalam merencanakan komik web mengenai reksa dana dan dasar investasi yang ditujukan untuk investor pemula. Materi ini diangkat karena kepedulian penulis akan pentingnya pengetahuan mengenai investasi dan reksa dana untuk investor pemula agar investor terhindar dari berbagai macam hal negatif seperti investasi bodong. Media komik web dipilih sebagai media penyampaian materi dikarenakan komik web merupakan media yang mudah diakses melalui internet, serta materi bisa disampaikan dengan ringkas dan menarik.

Penulis tahu masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini, dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Maka dari itu penulis berharap kritik dan saran untuk meningkatkan dan menyempurnakan karya tulis ini. Sehingga kedepannya penulis dapat memperbaiki laporan tugas akhir ini. Penulis memiliki harapan semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca.

Yogyakarta, 16 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Bagus Aji Pamungkas

NIM 1612405024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pembuatan perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa segala wujud bantuan, doa, serta dukungan moril dari berbagai pihak yang bersangkutan. Maka dari itu Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT. Atas rahmat dan berkahnya kepada penulis.
2. Mama dan (Alm) Papa. Atas kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepada penulis.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa. Selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. Selaku Ketua Program Studi.
7. Bapak Drs. H.M. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Wali
8. Bapak Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingannya dalam pelaksanaan tugas akhir hingga laporan ini terselesaikan.
9. Bapak Terra Bajraghosa, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingannya dalam pelaksanaan tugas akhir hingga laporan ini terselesaikan.
10. Bapak/Ibu dosen Selaku *Cognate* atas bimbingan pada saat sidang tugas akhir berlangsung dengan memberikan masukan, saran, dan masukan untuk laporan perancangan ini.
11. Seluruh Dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Keluarga yang menjadi alasan Penulis untuk terus berjuang menyelesaikan tugas akhir perancangan ini, dan senantiasa mendoakan yang terbaik.
13. Deny Rahmat Nugroho, teman satu *circle* terakhir yang masih bersama berjuang menyelesaikan tugas akhir.

14. Muhammad Ilham Firmanto dan Ridwan Fadilah dan Sigit Rizky Ramadhan.  
Tiga teman dekat yang mau meluangkan waktunya unruk memberikan asistensi dalam pengerjaan karya.
15. Muhammad Iqbal dan Reffen, teman satu kontrakan yang sekarang sudah pisah.
16. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir lima tahun bersama.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.
18. Bagus Aji Pamungkas, makasih dah bisa bertahan sampai sekarang bro.





**ABSTRAK****PERANCANGAN KOMIK WEB  
REKSA DANA SEBAGAI INSTRUMEN INVESTASI  
UNTUK INVESTOR PEMULA****Oleh: Bagus Aji Pamungkas****NIM: 1612405024**

Investasi semakin populer pada saat ini, akan tetapi kurangnya pengetahuan tentang investasi oleh investor pemula dapat menyebabkan kerugian material atau bahkan terjebak oleh investasi bodong. Selain itu, reksa dana merupakan instrumen investasi yang cocok untuk investor pemula. Informasi mengenai investasi reksa dana dan alasannya kenapa instrumen investasi ini cocok untuk investor pemula juga sangat diperlukan. Dari permasalahan tersebut maka disusunlah suatu perancangan komik web yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan dasar tentang investasi dan reksa dana kepada investor pemula. Komik web Satrio Belajar Reksa Dana dirancang dan dikerjakan secara digital, dengan format baca vertikal, ilustrasi berwarna, dan hasil karya perancangan akan diunggah ke platform Webtoon. Cerita pada komik web ini mengangkat kasus investasi bodong yang banyak dibahas pada awal tahun 2022, dan karakter utama pada cerita adalah personifikasi dari target audiens. Hal tersebut diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dasar mengenai investasi dan reksa dana.

Kata kunci: komik web, investasi, reksa dana

## ABSTRACT

*WEBCOMIC DESIGN  
MUTUAL FUNDS AS INVESTMENT INSTRUMENT  
FOR NOVICE INVESTORS*

*By: Bagus Aji Pamungkas*

*Student IDN: 1612405024*

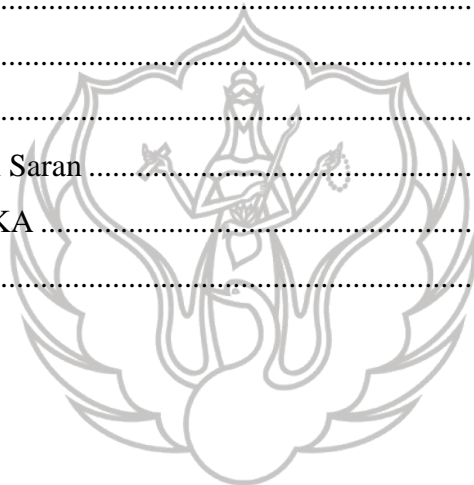
*Investments are increasingly popular nowadays, but the lack of knowledge about investing by novice investors can cause material losses or even can be trapped by fraudulent investments. In addition, mutual funds are investment instruments that are suitable for novice investors. Information about mutual fund investments and why this instrument is suitable for novice investors are also essential. From these problems, a webcomic design was developed, which aims to provide information and basic knowledge about investment and mutual funds to novice investors. A webcomic of Satrio Belajar Reksa Dana is designed and done digitally, with the vertical reading format, colorful illustrations, and the design creation will be uploaded to the Webtoon platform. The story in this webcomic raises a case of fraudulent investment that was widely discussed in early 2022, and the main character in the story is the personification of the target audience. This is expected to reach a wider audience to convey basic information and knowledge about investment and mutual funds.*

*Keywords: webcomic, investment, mutual funds*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Perancangan.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Masalah .....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional .....	6
G. Metode Perancangan .....	7
H. Metode Analisis Data.....	9
I. Skematika Penelitian.....	10
BAB II.....	11
IDENTIFIKASI DAN ALANISIS DATA .....	11
A. Tinjauan Literatur Komik .....	11
B. Tinjauan Komik Web.....	30
C. Tinjauan Data dan Teori Investasi .....	33
D. Tinjauan Data dan Teori Reksadana .....	35
E. Tinjauan Kasus Investasi Bodong.....	47
F. Tinjauan Buku Komik yang Serupa.....	49

G. Analisis Data .....	50
BAB III .....	53
KONSEP DESAIN .....	53
A. Konsep Kreatif .....	53
B. Program Kreatif.....	56
BAB IV .....	83
PROSES DESIGN .....	83
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	83
B. Sketsa Komik Web.....	91
C. Final Design .....	96
BAB V.....	126
PENUTUP.....	126
A. Kesimpulan .....	126
B. Harapan dan Saran .....	127
DAFTAR PUSTAKA .....	129
LAMPIRAN.....	133



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema penelitian .....	10
Gambar 2.1 Foto komik wanara yang di cetak di media kertas .....	20
Gambar 2.2 Potongan komik Terlalu Tampan dari Webtoon .....	21
Gambar 2.3 Foto komik mural anti hoax di Kampung Joho, Solo .....	22
Gambar 2.4 Macam-macam angle kamera .....	24
Gambar 2.5 Bagan mekanisme kerja reksa dana. ....	37
Gambar 2.6 Perbandingan reksa dana berdasarkan portofolio investasi .....	42
Gambar 2.7 Screenshoot komik “Let’s make webcomics” .....	49
Gambar 2.8 Komik “Si Juki VS Dompot Kosong” .....	50
Gambar 4.1 Referensi kamar Rendra .....	83
Gambar 4.2 Referensi kamar Satrio .....	83
Gambar 4.3 Visualisasi kamar Aji .....	84
Gambar 4.4 Visualisasi kamar Satrio .....	84
Gambar 4.5 Referensi visual komik 1 .....	85
Gambar 4.6 Referensi visual komik 2 .....	85
Gambar 4.7 Referensi visual komik 3 .....	86
Gambar 4.8 Referensi visual komik 4 .....	86
Gambar 4.9 Referensi visual komik 5 .....	86
Gambar 4.10 Referensi visual komik 6 .....	87
Gambar 4.11 Referensi visual komik 7 .....	87
Gambar 4.12 Referensi pakaian Rendra .....	88
Gambar 4.13 Visualisasi tokoh Rendra .....	88
Gambar 4.14 Referensi pakaian Satrio .....	89
Gambar 4.14 Visualisasi tokoh Satrio .....	89
Gambar 4.15 Referensi pakaian Ashura .....	90
Gambar 4.14 Visualisasi tokoh Ashura .....	90
Gambar 4.16 Logo judul komik .....	96
Gambar 4.17 Thumbnail komik web .....	96
Gambar 4.15 Poster Media Sosial .....	120
Gambar 4.16 Gambar sticker fisik .....	122
Gambar 4.17 Gambar Gantungan kunci .....	123
Gambar 4.18 Gambar pin .....	125



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini investasi sedang populer dikalangan masyarakat. Banyak iklan tentang berbagai macam investasi ditayangkan di media sosial, seperti: Youtube, Tiktok, Instagram, dll. Selain itu, banyak juga *influencer* yang digandeng oleh berbagai macam *platform* investasi, sehingga tren investasi semakin hari semakin naik. Dalam naiknya tren tentang investasi, maka diperlukan berbagai macam informasi, edukasi, serta pengetahuan tentang berbagai macam hal mengenai investasi.

Menurut Danareksa (2019) investasi merupakan sebuah kegiatan menanam modal dalam jangka waktu cukup lama dengan harapan dapat memperoleh keuntungan di masa depan. Selain itu menurut B.W.G Rusdiansah (2021:2) Investasi adalah pengeluaran-pengeluaran yang dilakukan seseorang atau perusahaan untuk membeli barang dan sekuritas dengan tujuan untuk menambah nilai suatu asset di masa mendatang. Dengan kata lain bisa dikatakan bahwa investasi adalah kegiatan untuk menanam modal dalam jangka waktu tertentu untuk mendapatkan hasil dan keuntungan di masa yang akan datang.

Investasi penting untuk dilakukan karena setidaknya dengan keuntungan yang minimal-pun, investasi dapat mencegah agar nilai beli uang kita tidak berkurang karena inflasi. Tentu saja seperti prinsip ekonomi, orang-orang menginginkan keuntungan sebesar-besarnya dengan mengeluarkan modal sekecil mungkin, dan sebenarnya berinvestasi dengan tepat juga dapat membuat anda mendapatkan pendapatan dan keuntungan yang cukup besar dari instrumen investasi yang dipilih. Investasi juga merupakan jalan untuk mencapai tujuan keuangan, tujuan keuangan yang spesifik memerlukan instrumen investasi yang spesifik pula.

Banyak hal yang harus dipersiapkan oleh investor pemula sebagai orang yang baru mulai berinvestasi agar tidak berinvestasi sembarangan. Untuk menjaga kesehatan keuangan investor pemula, diperlukan pengetahuan tentang dampak dari investasi, karena selain dampak positif investasi juga memiliki dampak negatif. Tidak memahami dampak negatif dalam investasi dapat menyebabkan investor pemula memilih instrumen investasi yang tidak tepat, melakukan tindakan yang tidak tepat dalam investasi, serta memiliki mentalitas yang tidak sesuai dengan instrumen investasi yang digunakan.

Kasus investasi bodong atau investasi palsu juga banyak terjadi, dilansir dari kompas.com, terdapat 792 entitas investasi ilegal yang dicatat oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) hingga 20 juli 2020. Selain itu banyak riwayat kasus investasi bodong yang pernah terjadi, salah satu contoh kasusnya terjadi di Yogyakarta, bersumber dari kompas.com sebuah kasus investasi bodong yang dilakukan oleh MW (44) dan IF (41) terjadi di Yogyakarta, kasus investasi bodong tersebut berkedok kerjasama pengadaan gula pasir, dan total kerugian yang dirasakan oleh para korban mencapai Rp 15,6 miliar. Selain itu pada tahun awal tahun 2022 kasus investasi bodong berkedok *trading binary option* juga ramai diperbincangkan. Investasi bodong ini menggunakan *influencer* sebagai afiliator mereka, dimana *influencer* menggunakan strategi pamer kekayaan untuk menggoda audiens mereka agar mau ikut dalam *binary option* yang mensponsori *influencer* tersebut. Indra Kenz adalah *influencer* yang tengah ditetapkan sebagai salah satu tersangka dan data kerugian dari para korban per 25 maret 2022 adalah 44 milyar rupiah.

Ada berbagai macam instrumen investasi, seperti: properti, emas, saham, dan reksa dana. Berbagai macam instrumen investasi ini tentu saja tidak lepas dari kekurangan dan kelebihan tersendiri, tetapi instrumen investasi yang paling cocok digunakan oleh investor pemula adalah reksa dana. Menurut undang-undang tentang pasar modal yaitu pada pasal 1 angka 27 UU No.8 Tahun 1995 yang dikeluarkan oleh Presiden Republik Indonesia, reksa dana merupakan wadah yang dipergunakan untuk menghimpun dana dari



masyarakat Pemodal untuk selanjutnya diinvestasikan dalam portofolio manajer investasi. Dalam Reksa dana, investor akan melakukan penanaman modal kepada manajer investasi (MI), dimana nanti MI akan mengurus alokasi dan investasi menggunakan modal/dana dari investor Reksa dana, dan keuntungannya akan dibagikan kepada investor (dengan potongan-potongan tertentu).

Untuk investor pemula reksa dana menjadi pilihan instrumen investasi yang cukup tepat, dikarenakan investor tidak memerlukan pengetahuan yang dalam tentang keuangan dan pasar modal, ada berbagai macam pilihan jenis reksa dana yang cocok untuk mentalitas atau profil resiko dan tujuan keuangan tertentu, serta reksa dana bisa dimulai dengan modal yang sedikit.

Reksa dana sebagai instrumen investasi tentu saja memiliki kekurangan dan kelebihan yang harus diketahui oleh investor pemula, maka dari itu diperlukan satu media yang dirancang guna memberi pengetahuan, informasi, serta edukasi mengenai investasi dan reksa dana untuk calon investor dan mereka yang tertarik untuk investasi reksa dana agar tidak terjadi kesalahan dalam berinvestasi, karena kesalahan dalam berinvestasi dapat berakibat fatal untuk keuangan investor.

Target audiens dari perancangan media ini ialah calon investor dan orang-orang yang tertarik untuk mempelajari dasar investasi dan investasi reksa dana, target audiens juga memiliki rentang usia 18-30 tahun karena menurut Jessica Gautama dalam sebuah artikel yg dilansir di jpnn.com, anak muda adalah pengguna utama reksa dana, karena instrumen investasi seperti properti, emas, deposito biasanya dilakukan oleh usia 30 tahun keatas.

Saat ini pada masa modern, berselancar di internet adalah hal yang dilakukan semua orang terutama anak muda. Anak muda dengan usia 18-30 tahun tentunya sudah terbiasa untuk mengakses internet dan mengonsumsi berbagai macam konten yang tersedia. Karena kemudahan akses internet, maka media yang dirancang akan dirancang sebagai media yang harus bisa diakses melalui internet. Target audiens dari perancangan ini adalah orang yang memiliki ketertarikan untuk berinvestasi, orang yang masih mempelajari

pengetahuan dasar investasi, dan orang yang memiliki ketertarikan untuk investasi reksa dana, dengan kata lain target audiensnya ialah orang-orang awam pada topik perancangan (investasi dan reksa dana). Dari target audiens yang telah dijelaskan maka dibutuhkan media yang dapat menyampaikan materi dengan ringkas dan menarik. Dengan pertimbangan tersebut maka media yang akan digunakan untuk menyampaikan materi adalah komik web.

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Sebagai sebuah media, komik merupakan media komunikasi yang kuat dimana teks dan gambar memiliki satu kesatuan, sehingga komunikasi yang dilakukan tidak hanya komunikatif tetapi juga estetis. Komik juga merupakan media yang fleksibel dimana tidak hanya ada komik tentang hiburan, tetapi banyak juga komik yang berisikan tentang berbagai edukasi, entah itu edukasi tentang pengetahuan alam, sosial, agama, dan komik edukasi lainnya. Komik web sendiri merupakan komik yang dapat diakses melalui web atau internet, komik web memiliki kelebihan dibanding komik cetak, seperti: tidak memerlukan kertas dan pencetakan, menggapai audiens yang lebih luas, serta kemudahan akses yang tidak mepedulikan waktu dan lokasi, karena distribusi yang dilakukan secara online.

Situs dan aplikasi komik web seperti webtoon sendiri merupakan aplikasi dan situs yang sangat populer di Indonesia, dimana setiap harinya Webtoon Indonesia memiliki 2 juta pengguna aktif. Selain webtoon, berbagai komik web yang diupload di berbagai media sosial seperti: Tahi Lalat, Tuti and *Friends*, dan banyak komik lainnya juga memiliki ribuan hingga ratusan ribu audiens untuk setiap konten komik yang di unggah.

Estetika, komunikasi, dan fleksibilitas, serta aksesibilitas membuat komik web menjadi media yang tepat pada perancangan ini. Diharapkan media yang berisikan tentang pengetahuan dan informasi investasi dan reksa dana ini dapat menjadi media yang mengedukasi dengan komunikasi yang jelas, estetika yang baik, sekaligus memiliki nilai hiburan.

## B. Rumusan Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah perancangan ini adalah “Bagaimana merancang komik web tentang investasi reksa dana yang ditujukan kepada investor pemula”?

## C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangannya adalah merancang komik web tentang investasi reksa dana sebagai instrumen investasi yang ditujukan untuk investor pemula.

## D. Batasan Masalah

Agar fokus pada objek perancangan, maka batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Topik yang akan dibahas ialah tentang pentingnya investasi, contoh kasus investasi bodong, dan informasi dasar tentang reksa dana.
2. Perancangan tidak akan membahas tentang instrumen investasi lain selain reksa dana.
3. *Target audience* dalam perancangan ini adalah orang-orang yang sedang belajar investasi, dan orang-orang yang tertarik dengan investasi reksa dana.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Mahasiswa DKV

Menambah informasi dan pengetahuan tentang pekerjaan yang dapat mereka lakukan sebagai mahasiswa DKV atau ketika lulus. Menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual tentang bagaimana menyampaikan informasi dengan media web komik.

### 2. Investor Pemula

Menjadi referensi dan tambahan informasi tentang investasi reksa dana.

3. Institut Seni Indonesia

Menjadi bahan referensi dan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual tentang perancangan komik.

4. Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan tentang pentingnya investasi, serta bagaimana cara memulai investasi reksa dana.

F. Definisi Operasional

Istilah penting yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Komik Web

Komik web adalah sebutan populer dari komik *online*, komik yang media distribusi dan publikasinya menggunakan media daring yang dapat diakses menggunakan internet. Komik web biasanya dapat ditemukan di media sosial ataupun platform khusus seperti Line Webtoon.

2. Reksa dana

Menurut pasal 1 angka 27 UU No.8 Tahun 1995 tentang Pasar Modal (UUPM) Reksa dana merupakan wadah yang dipergunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat Pemodal untuk selanjutnya diinvestasikan dalam portofolio manajer investasi.

3. Investasi

Investasi adalah pengeluaran-pengeluaran yang dilakukan seseorang atau perusahaan untuk membeli barang dan sekuritas dengan tujuan untuk menambah nilai suatu asset di masa mendatang (Rusdiansah, 2021:2).

4. Instrumen Investasi

Instrumen investasi adalah aset yang dibeli untuk tujuan investasi. Aset dapat berupa surat hutang seperti obligasi, saham, valas, kontrak forward, future, option, atau swap, dan juga bisa juga berupa aset tetap seperti tanah, property, dan lain-lain.

## 5. Investor pemula

Dalam KBBI Investor adalah sebutan bagi orang yang melakukan kegiatan investasi. sehingga investor pemula adalah pelaku investasi yang baru turun dan baru mempelajari ke dunia investasi.

## G. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah:.

### 1. Data yang Diperlukan

#### a. Data Primer

Studi pustaka dengan menggunakan buku yang membahas tentang topik mengenai investasi dan reksa dana seperti buku Reksa Dana itu Mudah: Langkah Cerdas menjadi Kaya oleh B.W.G Rusdiansyah, serta *website* seperti situs OJK dan Danareksa ( Perushaan BUMN Keuangan) yang berisi informasi tambahan mengenai investasi.

#### b. Data Sekunder

Foto, video, serta kepustakaan dan media lainnya yang berhubungan dengan dengan investasi dan reksa dana.

### 2. Pengumpulan Data

#### a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penggalian data adalah tektnik studi pustaka, dimana data akan dikumpulkan, ditelaah dan dianalisis dari buku-buku, jurnal, artikel dari situs terpercaya mengenai topik investasi dan reksa dana, Selain itu informasi tentang contoh kasus dikumpulkan melalui artikel dari portal berita.

#### b. Observasi

Obvervasi yang dilakukan dalam perancangan ialah mengamati keadaan lapangan. Informasi yang telah didapatkan dari observasi

nantinya akan dipilah dan hanya hanya informasi yang dibutuhkan yang akan digunakan dalam proses perancangan.

### 3. Instrumen Perancangan

#### a. Perancang

Instrumen utama dalam perancangan adalah perancang itu sendiri, dimana perancang harus memiliki wawasan dan pengetahuan mengenai objek perancangan. Selain itu perancang harus siap untuk mempelajari lebih dalam mengenai objek perancangan agar objek dapat dimasukkan dalam perancangan dengan baik dan benar.

#### b. Komputer/laptop/*handphone*

Media elektronik seperti komputer dan laptop adalah media elektronik yang menjadi tempat utama perancangan dilaksanakan, mulai dari proses pencarian dan pengumpulan data, penyimpanan data, hingga penyusunan naskah perancangan.

#### c. *Drawing tablet*

*Drawing tablet* adalah peralatan elektronik yang berfungsi untuk membantu memvisualisasikan media utama (komik web) dengan proses digital.

### 4. Teknik Analisis Data

#### a. Pengamatan

Mengamati objek yang akan dirancang, mengenali permasalahan dari perancangan dan bagaimana penyelesaiannya.

#### b. Identifikasi

Memilah dan menjabarkan data yang telah dikumpulkan. Data mana saja yang akan disampaikan ke audiens dan menjadikannya sebagai materi naskah cerita.

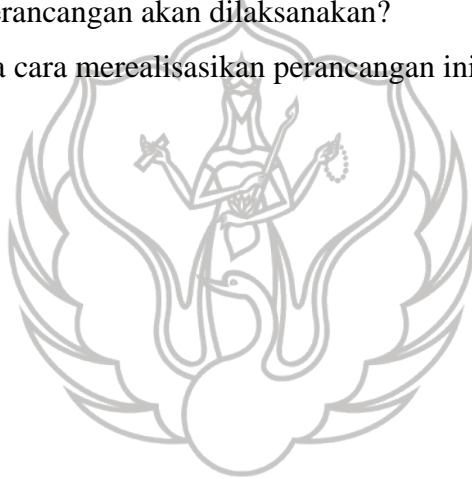
#### c. Deskripsi

Proses mengubah naskah cerita yang telah dibuat sehingga menjadi bentuk visual.

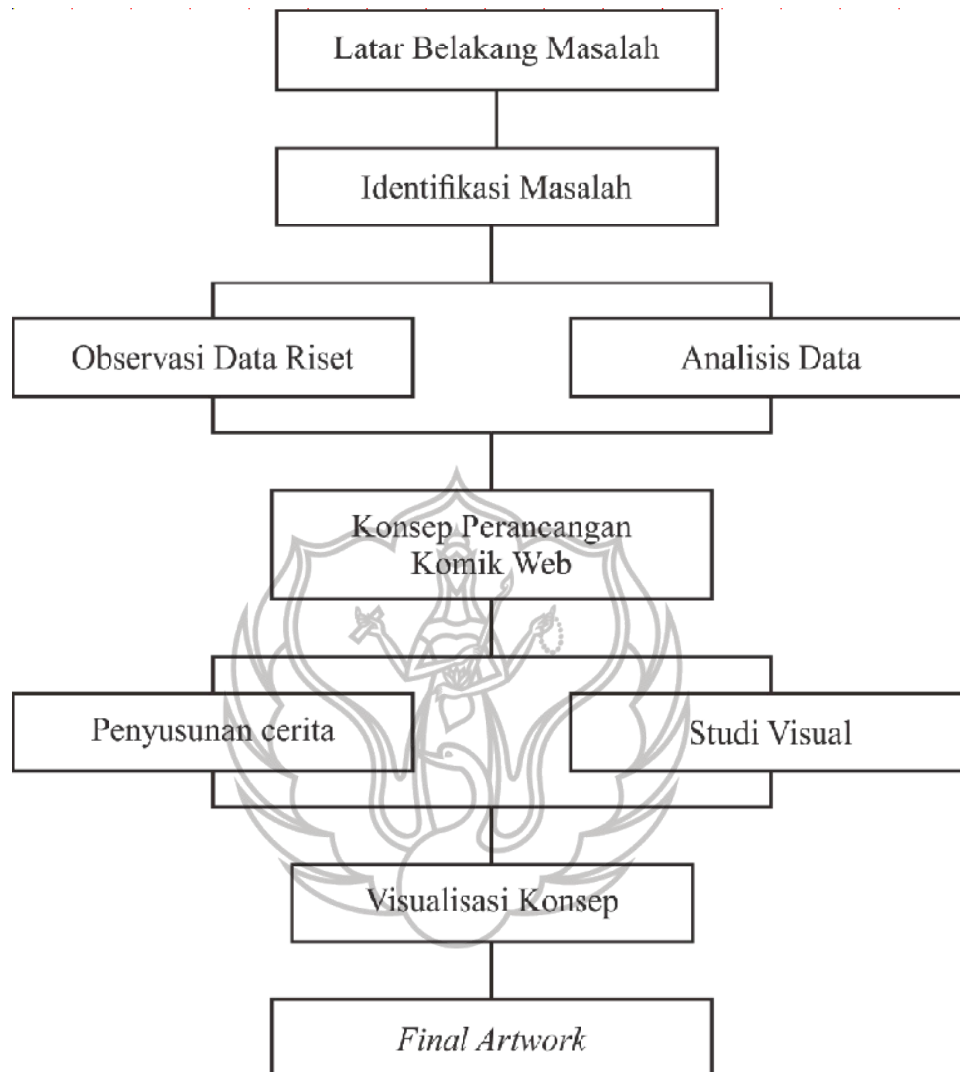
## H. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data ialah metode 5W+1H. Metode analisis 5W+1H merupakan analisis yang merupakan analisa berbasis pertanyaan *what* (apa), *who* (siapa), *why* (kenapa), *when* (kapan), *where* (dimana), dan *how* (bagaimana) . Dalam perancangan ini, pertanyaan yang diperlukan guna melakukan analisis data adalah:

- a. Apa masalah yang akan dibahas dalam perancangan ini?
- b. Siapa target audiens dari perancangan ini?
- c. Mengapa perancangan ini penting untuk dibuat?
- d. Kapan perancangan dilakukan?
- e. Dimana perancangan akan dilaksanakan?
- f. Bagaimana cara merealisasikan perancangan ini?



## I. Skematika Penelitian



Gambar 1.1 Skema penelitian