

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI  
SEBAGAI PENDUKUNG  
GERAKAN NASIONAL NON TUNAI**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Andrean Riska Putra**

**NIM: 1112134024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC  
SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI  
SEBAGAI PENDUKUNG  
GERAKAN NASIONAL NON TUNAI**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Andrian Riska Putra**

**NIM: 1112134024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual

2018

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN NASIONAL NON TUNAI** diajukan oleh Andean Riska Putra, NIM 111 2134 024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**



Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.  
NIP. 19671116 199303 1 001

**Pembimbing II/Anggota**



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19801125 200812 1 003

**Cognate/Anggota**



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.  
NIP. 19840909 201404 1 001

**Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual/Anggota**



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

**Ketua Jurusan Desain/Ketua**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Snastiwi, M.Des  
NIP. 19590802 198803 2 002

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:  
Tuhan Yang Maha Esa dan Bunda Maria  
Kedua Orang Tua dan Adik  
Teman, Dosen, dan Karyawan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta



*“Rinaras Rupo Kombul ing Netro”*

Sesuatu yang dibuat indah, akan mempunyai nilai lebih di mata.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN NASIONAL NON TUNAI** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan memperoleh sarjana seni pada program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, atau publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali pada bagian yang sumber informasinya dicantumkan dengan semestinya.



Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Andrean Riska Putra

NIM. 111 2134 024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah, kesehatan, dan semangat yang diberikan, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN NASIONAL NON TUNAI” sebagai syarat memenuhi derajat strata satu pada program studi Desain Komunikasi Visual, jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini dilakukan sebagai upaya mendukung upaya pemerintah dan Bank Indonesia dalam menciptakan masyarakat non tunai melalui Gerakan Nasional Non Tunai, atau GNNT. Diharapkan dengan perancangan *motion graphic* ini mampu meningkatkan tingkat literasi masyarakat dalam memahami layanan keuangan khususnya non tunai baik dari segi manfaat, risiko, maupun peluang terjadinya transaksi non tunai di masa depan.

Penulis menyadari dalam perancangan tugas akhir ini masih banyak ditemui kelemahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mematangkan kemampuan penulis di masa mendatang. Akhir kata, semoga dengan adanya perancangan tugas akhir ini dapat menambah wawasan, dan bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Terima kasih.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Andrean Riska Putra

NIM. 111 2134 024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah, kesehatan, dan semangat yang diberikan, sehingga tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN NASIONAL NON TUNAI” berhasil diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini ditujukan sebagai syarat memenuhi derajat strata satu pada program studi Desain Komunikasi Visual, jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesaikannya perancangan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, dan bantuan berupa ilmu, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Drs. Indiria Maharsi S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Mochamad Faisal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Wali Desain Komunikasi Visual kelas reguler angkatan 2011
6. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
8. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku *cognate*.
9. Segenap dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Segenap karyawan baik di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Akmawa Fakultas Seni Rupa, Rektorat, maupun Perpustakaan yang telah membantu dalam berbagai hal demi kemudahan pelaksanaan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Keluarga tercinta baik orang tua, adik, dan keluarga besar yang sudah mendukung, memperhatikan, dan memotivasi penulis selama belajar.
12. Rekan-rekan seperjuangan Desain Komunikasi Visual angkatan 2011, Anggi Yanuariska, Kaldera Romadhon, Ika Madayanti, Bachtiar Pontian, Roni Nugraha, Anggana Mugiri, Rohmad Sofi, Dimaz Rajendra, dan lain-lainnya.
13. Rekan-rekan ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan yang telah banyak membantu selama masa studi kuliah, Labib, Septian, Kamal, Mayang, Pranan, dan lain-lainnya.
14. Bapak Sigit GP, Heru Nugroho, dan rekan-rekan lainnya dari PT Intan Pariwara yang telah membantu dalam pelaksanaan kuliah kerja profesi dan memberikan ilmu dan pengalaman berharga dalam dunia kerja nyata.
15. Rekan-rekan yang bersama-sama melaksanakan ujian tugas akhir pada semester genap 2018.
16. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Selebihnya tidak ada kata lagi yang bisa diucapkan selain terima kasih yang tidak terkira atas semua dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini. Semoga perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrean Riska Putra  
NIM : 111 2134 024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN NASIONAL NON TUNAI”**.

Dengan ini menyatakan, bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihkan dalam wujud media yang lain, mengolah dalam bentuk *database*, mendistribusikan, serta mempublikasikannya melalui internet dan atau media lain untuk kepentingan akademis kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulisnya.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

Andrean Riska Putra

NIM. 111 2134 024

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI SEBAGAI PENDUKUNG GERAKAN NASIONAL NON TUNAI

Oleh: Andrean Riska Putra

Transaksi non tunai kini terus bertumbuh di masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi keuangan, internet, maupun ponsel pintar memungkinkan masyarakat untuk bertransaksi tanpa dibatasi lokasi dan waktu. Meski bertumbuh, penggunaan transaksi non tunai di masyarakat Indonesia masih rendah. Sementara pemerintah memiliki target untuk membawa Indonesia menjadi raksasa ekonomi digital di ASEAN pada waktu dekat. Untuk itu, masyarakat perlu ditingkatkan pemahamannya terhadap produk-produk keuangan agar memahami keuntungan, kelemahan, maupun risiko, dan peluang terjadinya transaksi non tunai.

Perancangan *motion graphic* ini bertujuan untuk menjabarkan seluk beluk sistem pembayaran non tunai dari pengenalan instrumen pembayaran, keuntungan, tantangan, peluang, hingga upaya-upaya yang sudah dilakukan *stakeholder* terkait untuk menggencarkan transaksi non tunai. Karya perancangan *motion graphic* dengan pendekatan *explainer video* ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada *target audience* dengan efektif dan menghibur.

Kata Kunci: Non tunai, sistem pembayaran, transaksi, *motion graphic*, *explainer video*.

## ***ABSTRACT***

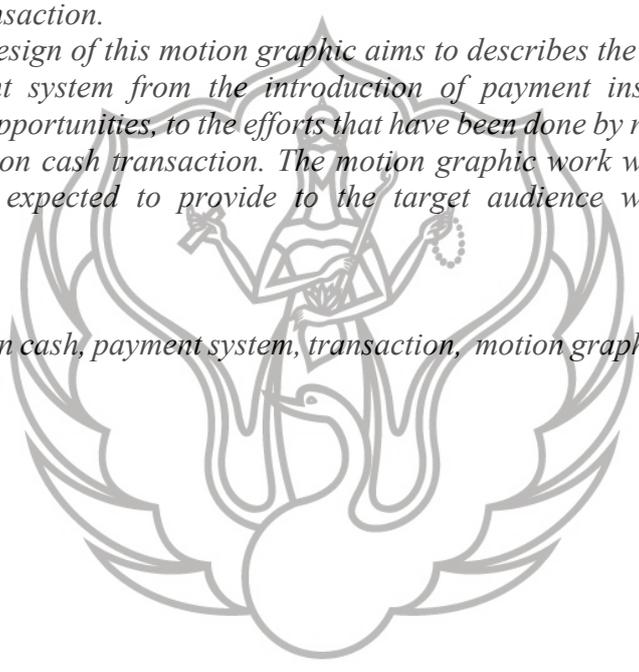
### ***MOTION GRAPHIC DESIGN OF NON CASH PAYMENT SYSTEM AS SUPPORT OF NON CASH NATIONAL MOVEMENT***

*By: Andrean Riska Putra*

*Non cash transaction are now increasingly growing in Indonesian society. The advancement of financial technology, internet, and smartphome allow people to transact without being limited by location and time. Although it's growing, the use of non cash in Indonesia society is still low. While the government has a target to bring Indonesia into digital economic giant in ASEAN in the near future. Therefore the public needs to improve their understanding of financial products in order to understand the advantages, weaknesses, risks, and the opportunities for non cash transaction.*

*The design of this motion graphic aims to describes the ins and outs of non cash payment system from the introduction of payment instruments, benefits, challenges, opportunities, to the efforts that have been done by related stakeholders to intensify non cash transaction. The motion graphic work with explainer video approach is expected to provide to the target audience with efficiency, and entertaining.*

*Keyword: Non cash, payment system, transaction, motion graphic, explainer video.*



## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| JUDUL .....   | i         |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                            | ii        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                           | iii       |
| HALAMAN MOTIVASI.....                               | iv        |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....                     | v         |
| KATA PENGANTAR .....                                | vi        |
| UCAPAN TERIMA KASIH .....                           | vii       |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... | ix        |
| ABSTRAK.....  | x         |
| ABSTRACT.....                                       | xi        |
| DAFTAR ISI.....                                     | xii       |
| DAFTAR GAMBAR.....                                  | xv        |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                       | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                             | 1         |
| B. Rumusan Masalah .....                            | 5         |
| C. Tujuan Perancangan .....                         | 5         |
| D. Batas Lingkup Perancangan.....                   | 5         |
| E. Manfaat Perancangan .....                        | 6         |
| F. Definisi Operasional .....                       | 6         |
| G. Metode Perancangan .....                         | 8         |
| H. Sistematika Perancangan.....                     | 11        |
| <b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA .....</b>   | <b>12</b> |
| A. Identifikasi Data.....                           | 12        |
| 1. Tinjauan Sistem Pembayaran Non Tunai.....        | 12        |
| 2. Gerakan Nasional Non Tunai.....                  | 26        |
| 3. Perkembangan Teknologi di Masyarakat.....        | 34        |
| 4. Tinjauan <i>Motion Graphic</i> .....             | 38        |
| 5. Tinjauan <i>Explainer Video</i> .....            | 50        |
| B. Analisa Data.....                                | 54        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....                | <b>60</b> |
| A. Konsep Komunikasi.....                              | 60        |
| 1. Tujuan Komunikasi.....                              | 60        |
| 2. Strategi Komunikasi.....                            | 60        |
| B. Konsep Media.....                                   | 60        |
| 1. Target Audience.....                                | 60        |
| 2. Tujuan Media.....                                   | 61        |
| 3. Strategi Media.....                                 | 62        |
| 4. Paduan Media.....                                   | 65        |
| C. Konsep Kreatif.....                                 | 67        |
| 1. Tujuan Kreatif.....                                 | 67        |
| 2. Strategi Kreatif.....                               | 67        |
| 3. Program Kreatif.....                                | 70        |
| D. Penjabaran Media Pendukung.....                     | 82        |
| <b>BAB IV VISUALISASI</b> .....                        | <b>84</b> |
| A. Data Visual.....                                    | 84        |
| 1. Instrumen Pembayaran Non Tunai.....                 | 84        |
| 2. Instrumen Pembayaran Tunai.....                     | 85        |
| 3. ATM dan EDC.....                                    | 86        |
| 4. Tangan Memegang Instrumen Pembayaran Non Tunai..... | 86        |
| B. Studi Visual.....                                   | 87        |
| 1. Studi Visual Ilustrasi.....                         | 87        |
| 2. Studi Visual Logo, Tipografi, dan Warna.....        | 89        |
| C. Storyboard.....                                     | 92        |
| D. Snapshot Karya.....                                 | 99        |
| E. Proses Produksi.....                                | 106       |
| F. Publikasi Karya.....                                | 107       |
| 1. Youtube.....  | 107       |
| 2. Instagram.....                                      | 107       |
| G. Media Pendukung.....                                | 108       |
| 1. Poster.....   | 108       |
| 2. Instagram Stories.....                              | 110       |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 3. Uang Elektronik .....   | 112        |
| 4. Pin .....               | 112        |
| 5. Stiker .....            | 112        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b> | <b>113</b> |
| A. Kesimpulan .....        | 113        |
| B. Saran.....              | 114        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>115</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>       | <b>118</b> |

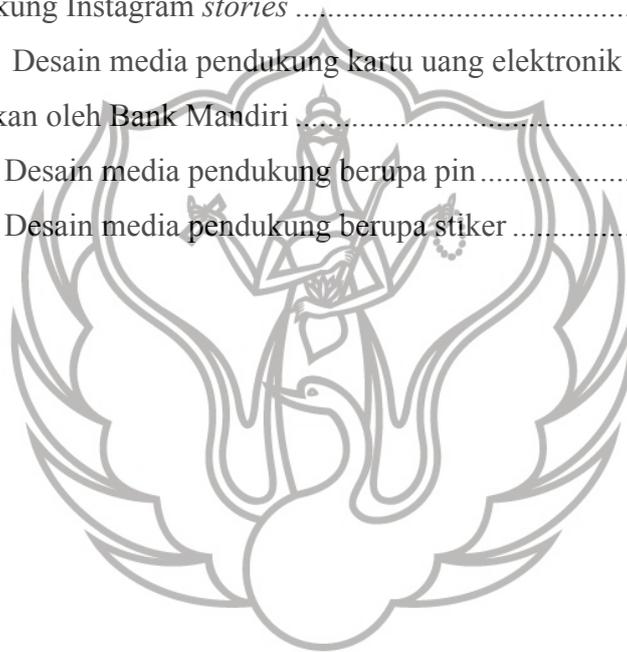


## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Bagan skematika perancangan .....   | 11 |
| Gambar 2.1 Diagram perpindahan nilai antara dua pihak .....                                  | 12 |
| Gambar 2.2 Ilustrasi Komponen Sistem Pembayaran .....  | 13 |
| Gambar 2.3 Uang Rupiah kertas dan logam tahun emisi 2016.....                                | 17 |
| Gambar 2.4 Diagram Layanan pembayaran non tunai di Indonesia.....                            | 18 |
| Gambar 2.5 Produk Uang Elektronik yang Beredar di Indonesia .....                            | 24 |
| Gambar 2.6 Logo Gerakan Nasional Non Tunai .....   | 26 |
| Gambar 2.7 Logo Gerbang Pembayaran Nasional (GPN).....                                       | 32 |
| Gambar 2.8 Contoh Aplikasi Logo GPN.....   | 33 |
| Gambar 2.9 Hasil Survei Digital 2017.....  | 34 |
| Gambar 2.10 Hasil Survei Digital 2017.....   | 35 |
| Gambar 2.11 Hasil survei komposisi pengguna internet Indonesia<br>berdasarkan usia.....      | 36 |
| Gambar 2.12 Hasil survei jenis layanan yang diakses<br>oleh pengguna internet Indonesia..... | 37 |
| Gambar 2.13 Contoh gambar bola memantul.....   | 40 |
| Gambar 2.14 Contoh <i>staging</i> pose karakter.....   | 40 |
| Gambar 2.15 Contoh <i>straight ahead</i> pose karakter.....                                  | 41 |
| Gambar 2.16 Contoh karakter yang dirancang<br>pose-posenya terlebih dahulu.....              | 41 |
| Gambar 2.17 Contoh bola yang di bawah memiliki perlambatan .....                             | 42 |
| Gambar 2.18 Contoh <i>solid drawing</i> .....  | 43 |
| Gambar 2.19 Contoh penerapan prinsip arc pada animasi panah.....                             | 43 |
| Gambar 2.20 Contoh <i>secondary action</i> .....   | 44 |
| Gambar 2.21 Contoh <i>timing</i> karakter.....   | 45 |
| Gambar 2.22 Contoh <i>appeal</i> .....   | 46 |
| Gambar 2.23 Contoh <i>anticipation</i> .....   | 47 |
| Gambar 2.24 Contoh <i>exaggeration</i> .....   | 47 |
| Gambar 2.25 Contoh pendulum.....   | 48 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 2.26 Tangkap layar dari video <i>5 Major Trends Shaping Health Care - A Look Back at 2016</i> ..... | 50  |
| Gambar 3.1 Iklan Instagram <i>Stories</i> dari Sportify.....   | 63  |
| Gambar 3.2 Desain uang elektronik edisi khusus Asian Games 2018 dari BNI.....                              | 64  |
| Gambar 3.3 Diagram struktur cerita tiga babak.....   | 68  |
| Gambar 3.4 Tangkap layar dari video “ <i>How free games are designed to make money</i> ” .....             | 79  |
| Gambar 3.5 Ilustrasi untuk <i>newsletter</i> Traveloka karya Adriansyah Mursalin.....                      | 80  |
| Gambar 3.6 Tangkap layar dari video “ <i>Introduction to Traveloka App</i> ” .....                         | 80  |
| Gambar 3.7 <i>Typeface</i> Avenir Bold dan Avenir Demi Bold .....  | 81  |
| Gambar 4.1 Kartu <i>e-money</i> yang diterbitkan oleh Bank Mandiri.....                                    | 84  |
| Gambar 4.2 Kartu kredit yang diterbitkan oleh BNI .....  | 84  |
| Gambar 4.3 Kartu bantuan sosial dalam bentuk non tunai .....   | 85  |
| Gambar 4.4 Uang Rupiah tahun emisi 2016.....   | 85  |
| Gambar 4.5 ATM dari bank-bank yang beroperasi di Indonesia.....  | 86  |
| Gambar 4.6 Macam bentuk mesin EDC dari berbagai bank .....   | 86  |
| Gambar 4.7 Foto pose tangan memegang instrumen non tunai.....  | 86  |
| Gambar 4.8 Ilustrasi APMK (Alat pembayaran menggunakan kartu) .....  | 87  |
| Gambar 4.9 Ilustrasi uang kartal Rupiah sederhana .....  | 87  |
| Gambar 4.10 Ilustrasi ATM (Anjungan tunai mandiri).....  | 88  |
| Gambar 4.11 Ilustrasi mesin EDC ( <i>Electronic Data Capture</i> ).....                                    | 88  |
| Gambar 4.12 Ilustrasi tangan memegang instrumen non tunai.....   | 88  |
| Gambar 4.13 Penjaringan ide visual untuk logo <i>tagline</i> Ayo Non Tunai.....                            | 89  |
| Gambar 4.14 Sketsa logo <i>tagline</i> Ayo Non Tunai.....  | 89  |
| Gambar 4.15 Ilustrasi <i>vector</i> logo <i>tagline</i> Ayo Non Tunai .....                                | 89  |
| Gambar 4.16 Pengembangan logo <i>tagline</i> Ayo Non Tunai .....   | 90  |
| Gambar 4.17 Desain final logo Ayo Non Tunai .....  | 90  |
| Gambar 4.18 Desain studi tipografi .....   | 91  |
| Gambar 4.19 Tangkap layar proses pembuatan ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator.....                    | 106 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.20 Tangkap layar proses komposisi dan animasi menggunakan Adobe After Effects.....               | 106 |
| Gambar 4.21 Tangkap layar proses <i>editing</i> dan <i>finishing</i> menggunakan Adobe Premiere Pro ..... | 106 |
| Gambar 4.22 Tangkap layar publikasi karya melalui Youtube .....   | 107 |
| Gambar 4.23 Tangkap layar publikasi karya melalui Instagram .....   | 107 |
| Gambar 4.24 Sketsa <i>layout</i> media pendukung poster .....   | 108 |
| Gambar 4.25 Desain akhir media pendukung poster .....   | 109 |
| Gambar 4.26 Sketsa <i>storyboard</i> media pendukung Instagram <i>stories</i> .....                       | 110 |
| Gambar 4.27 Tangkap layar dari hasil akhir media pendukung Instagram <i>stories</i> .....                 | 111 |
| Gambar 4.28 Desain media pendukung kartu uang elektronik yang diterbitkan oleh Bank Mandiri .....         | 112 |
| Gambar 4.29 Desain media pendukung berupa pin .....   | 112 |
| Gambar 4.30 Desain media pendukung berupa stiker .....  | 112 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada akhir Agustus 2017, gangguan pada satelit Telkom-1 milik PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) membuat ribuan anjungan tunai mandiri di Indonesia tidak bisa digunakan. Tak ayal, masyarakat Indonesia yang membutuhkan uang tunai untuk beragam keperluannya dibuat kebingungan mencari ATM yang masih berfungsi. Bank-bank yang terkena dampak gangguan satelit Telkom-1 berusaha memulihkan jaringan ATM dengan mengalihkannya ke satelit lain, menggunakan sambungan tetap (*fixed line*), ataupun serat optik.

Salah satu bank, yaitu Bank Central Asia atau BCA, memberikan kompensasi kepada nasabahnya berupa pembebasan biaya tarik tunai apabila melakukan penarikan di ATM selain milik BCA. Selain itu, bank-bank menyarankan nasabah untuk menggunakan layanan perbankan lain yang tidak membutuhkan uang tunai. Layanan perbankan yang dimaksud seperti *mobile banking* dan *internet banking*. Sementara, nasabah yang bertransaksi di toko dan mal untuk menggunakan alat pembayaran non tunai seperti kartu debit ataupun uang elektronik.

Peristiwa yang disebutkan di atas merupakan salah satu contoh, dimana masyarakat Indonesia masih bergantung pada uang tunai. Kartu debit, salah satu instrumen pembayaran non tunai yang paling dikenal masyarakat, masih digunakan sebagian besar hanya untuk penarikan uang tunai dibandingkan transaksi belanja. Berdasarkan statistik Bank Indonesia per Juli 2017, transaksi penarikan tunai menggunakan kartu debit mencapai 287,436 transaksi dengan nilai total Rp 213,887 triliun. Sementara jumlah dan nilai transaksi belanja menggunakan kartu debit jauh lebih rendah dari transaksi tarik tunai yakni 42,953 juta transaksi dengan nilai belanja Rp 24,9 triliun. Dan bila dibandingkan negara-negara ASEAN, Indonesia memiliki transaksi ritel dengan uang tunai tertinggi sebesar 99,4%. Malaysia dengan

presentase 92,3%, dan Singapura tertinggi di ASEAN dengan 55,5% transaksi menggunakan non tunai.

Sementara, perkembangan teknologi yang pesat mau tak mau juga diiringi meningkatnya transaksi non tunai. Transportasi masal sudah menyediakan layanan pembayaran non tunai, seperti Trans Jogja, Trans Jakarta, dan *Commuter Line* Jabodetabek. Kini, banyak pelaku usaha yang sedang gencar-gencarnya menawarkan layanan pembayaran non tunai. Aplikasi transportasi online misalnya, seperti Gojek dan Grab kini terdapat fitur pembayaran non tunai, sehingga pembayaran kepada pengemudi cukup sentuh tombol di layar ponsel. Yang juga menggalakkan penggunaan layanan non tunai adalah jalan tol. Karena pada 31 Oktober 2017, seluruh jalan tol hanya melayani pembayaran menggunakan uang elektronik. Hal ini dilakukan demi efisiensi dan menghindari antrian di gerbang tol.

Bila dicermati, sistem pembayaran non tunai memiliki berbagai manfaat. Pertama, pembayaran non tunai memiliki kepraktisan dan keamanan yang lebih baik dibandingkan dengan uang tunai. Kedua, meningkatkan akses masyarakat dalam sistem pembayaran. Ketiga, meningkatnya transparansi keuangan. Seluruh transaksi dapat dicatat dengan baik, sehingga mencegah terjadinya tindak kriminalitas seperti korupsi, maupun kebocoran retribusi suatu unit pelayanan pemerintah daerah. Keempat, meningkatnya efisiensi pengelolaan sistem pembayaran, utamanya adalah penurunan biaya pencetakan, pendistribusian, dan pengelolaan uang tunai. Kelima, meningkatkan sirkulasi uang dalam perekonomian atau *velocity of money*, yang berujung pada meningkatnya pertumbuhan ekonomi. Keenam, pembayaran non tunai dapat memberikan informasi untuk perencanaan kebijakan ekonomi yang lebih akurat

Selain manfaat tersebut, sistem pembayaran non tunai juga menghadapi beragam tantangan. Pertama, belum meratanya infrastruktur pembayaran nontunai. Unit usaha yang menyediakan sarana pembayaran non tunai masih terbatas, terlebih di kota kecil. Dan kedua adalah faktor sumber daya manusia masyarakat. Faktor tersebut seperti resistensi terhadap kemajuan teknologi, maupun penyalahgunaan instrumen

pembayaran nontunai. Selain itu, Indonesia bisa disebut masih sebagai *cash society*, dimana memegang uang adalah kebiasaan bila tidak ingin disebut sebagai budaya. Keinginan memegang uang secara fisik masih tinggi karena memang uang tunai adalah instrumen yang paling *liquid*, atau lebih cepat dan ringkas dalam melakukan transaksi. Sementara dengan teknologi yang berkembang seperti transaksi menggunakan ponsel maupun uang elektronik membuat pembayaran nontunai hampir sama ringkasnya dengan uang fisik.

Salah satu cara mendorong masyarakat untuk berangsur-angsur menjadi *less cash society* adalah sosialisasi atau edukasi. Bank Indonesia, sebagai regulator sistem pembayaran di Indonesia mencanangkan kampanye pembayaran non tunai pada 2014, dengan tajuk Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Dengan mengadakan berbagai seminar dan *roadshow* ke berbagai kota di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat Indonesia yang saat ini masih dalam kisaran 29,66 % berdasarkan survei OJK. Sementara, untuk membentuk masyarakat yang *cashless*, harus didukung dengan mayoritas masyarakatnya memahami apa itu transaksi non tunai.

Internet sebagai infrastruktur utama dalam pembangunan sistem pembayaran non tunai sudah melakukan penetrasi yang cukup tinggi di Indonesia. Dengan banyaknya masyarakat terhubung dengan jaringan internet, baik melalui ponsel maupun komputer, potensi untuk melakukan transaksi non tunai sangatlah besar. Berdasarkan data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016, internet sudah dirasakan 132,7 juta penduduk Indonesia. Menurut perangkat yang digunakan 63,1 juta menggunakan perangkat *mobile* saja, dan 67,2 juta menggunakan baik perangkat *mobile* dan komputer. Dan juga dari statistik APJII, 97,4% pengguna internet di Indonesia, mengakses konten media sosial. Apabila dijabarkan lebih lanjut, tiga teratas konten media sosial yang sering dikunjungi adalah Facebook diakses 71,6 juta, Instagram 19,9 juta, dan Youtube sebanyak 14,5 juta.

Maka dengan besarnya pengguna internet di Indonesia, dan sejalan dengan sifat pembayaran non tunai yang digital, mengedukasi masyarakat

melalui internet utamanya dengan media sosial adalah cara yang efektif. Namun, dengan padatnya informasi yang lalu lalang di media sosial, hanya menaruh konten tulisan seadanya untuk mengajak masyarakat tidak akan menarik masyarakat, atau *netizen* untuk menyebut pengguna internet. Maka diperlukan strategi komunikasi visual yang baik untuk menentukan konten yang baik dan memberikan *experience* yang berbeda dari konten lainnya agar menarik perhatian *netizen*.

Dengan semangat mengedukasi masyarakat maka diperlukan perancangan konten yang mampu memuat beragam informasi namun juga menarik untuk dibaca *netizen*. Salah satu media yang mampu memuat banyak informasi namun dapat dirancang menarik adalah *motion graphic*. Motion graphic yang berupa konten audio visual dapat dinikmati berbagai kalangan. Karena sifatnya yang audio visual, penyampaian informasinya melalui dua saluran penginderaan manusia, yaitu penglihatan, dan pendengaran. Dengan dua saluran ini, konten *motion graphics* dapat lebih mudah dicerna informasinya, dan dinikmati pemirsanya dengan lebih rileks.

Dan dengan internet yang kini berangsur-angsur meningkat kecepatannya, media sosial sebagai saluran penyampaian pesan menjadi semakin visual. Konten yang diakses bisa lebih besar dan lebih baik kualitasnya. Maka penyampaian informasi menggunakan *motion graphic* menjadi lebih mudah dan efektif.

Dari latar belakang di atas, maka diperlukan sebuah kampanye yang mampu memberi edukasi kepada masyarakat tentang seluk beluk sistem pembayaran non tunai beserta manfaatnya. Konten yang dirancang menggunakan media utama *motion graphic* melalui media sosial. Konten juga dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan strategi komunikasi visual yang cocok, sehingga menarik untuk dibaca oleh masyarakat dan ujungnya mampu mendorong masyarakat untuk beralih lebih menggunakan sistem pembayaran non tunai.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video *motion graphic* tentang sistem pembayaran non tunai yang menarik sekaligus informatif?

## C. Tujuan Perancangan

Memperkenalkan seluk beluk sistem pembayaran non tunai kepada masyarakat umum, baik keunggulan, tantangan, maupun peluang untuk memanfaatkan layanan pembayaran non tunai.

Menghasilkan perancangan komunikasi visual yang menarik dan informatif yang sesuai dengan *target audience*.

## D. Batasan Lingkup Perancangan

Demi penelitian dan perancangan yang terfokus, maka ditentukan batas lingkup perancangan sebagai berikut:

### 1. Luas Wilayah dan Lokasi Implementasi

Penelitian dilakukan dengan mencari data yang dibutuhkan mengenai sistem pembayaran non tunai baik melalui sumber pustaka baik dari buku, internet, dan lain sebagainya. Sementara, karena tema perancangan ini bersifat sangat umum, dan penyebaran konten utamanya dilakukan menggunakan media internet, maka implementasinya menjadi untuk seluruh wilayah Indonesia.

### 2. Target Perancangan

a. *Target audience* primer yang nantinya akan digunakan untuk menentukan strategi komunikasi untuk perancangan ini adalah masyarakat Indonesia berusia 19-34 tahun yang memiliki akses internet baik melalui ponsel, komputer, maupun media lainnya.

b. *Target audience* sekunder adalah masyarakat umum dari semua kalangan yang dalam kesehariannya terlibat dalam aktivitas pembayaran barang maupun jasa.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan meningkatkan keahlian dalam melakukan perancangan komunikasi visual sesuai dengan minat yang ditekuni yakni bidang desain. Dan juga mendapatkan pengetahuan mengenai seluk beluk perekonomian, dan sistem keuangan yang digunakan oleh negara Indonesia.

### 2. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan menjadi sumber referensi yang membantu dalam merancang beragam media komunikasi visual baik dari sisi penelitian, hingga proses pengerjaan rancangan.

### 3. Manfaat bagi Institut

Menjadi sumbangsih ilmu pengetahuan baru yang dibutuhkan baik untuk melakukan perancangan lain ataupun bahan pengembangan kebijakan perkuliahan mengenai penciptaan karya.

### 4. Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat dan utamanya *target audience*, mengenal sistem pembayaran non tunai sebagai sarana bertransaksi yang praktis dan aman.

## F. Definisi Operasional

### 1. *Motion Graphic*

Ian Crook dan Peter Beare dalam bukunya yang berjudul *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up* mendefinisikan motion graphic sebagai sebuah koreografi dari elemen grafis melintasi waktu untuk menyampaikan informasi. Secara sederhana, *motion graphic* dapat meliputi dari gerakan, rotasi, ataupun penskalaan dari gambar, video, dan teks dalam periode waktu pada sebuah layar, dan biasanya diiringi musik ataupun suara narator.

## 2. Pembayaran Non tunai

Pembayaran non tunai pada dasarnya adalah kebalikan dari pembayaran tunai yang instrumen pembayarannya adalah uang kartal. Instrumen pembayaran non tunai dapat dibagi menjadi 6 jenis. Instrumen berbasis warkat, pemindahan dana, pendebitan langsung, instrumen berbasis kartu, instrumen melalui kantor pos, dan instrumen berbasis internet atau telepon.

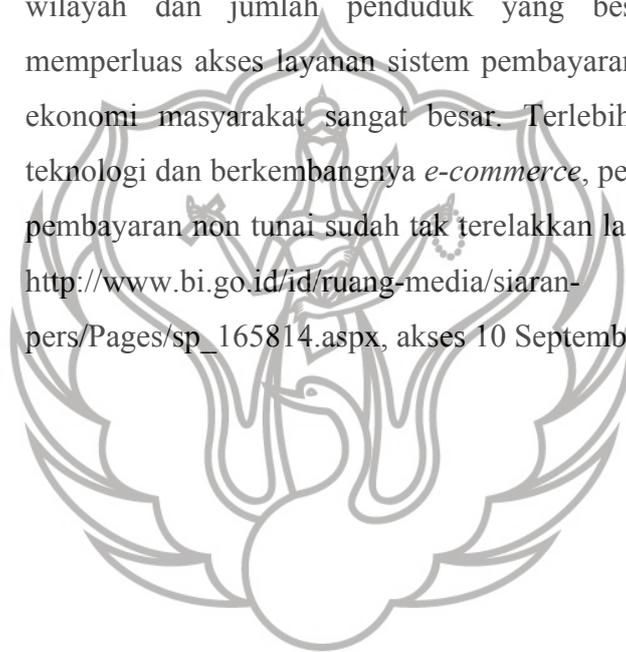
Instrumen berbasis warkat atau kertas dapat berupa cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit, wesel bank untuk transfer, dan surat bukti penerimaan transfer. Pemindahan dana adalah layanan memindahkan dana nasabah secara elektronik oleh bank contohnya adalah transfer antar bank. Pendebitan langsung adalah pembayaran dengan melakukan pembebanan rekening nasabah bank pada waktu yang sudah ditetapkan atau jatuh tempo, seperti pembayaran listrik, telepon, maupun asuransi. Instrumen berbasis kartu seperti kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit. Instrumen melalui kantor pos berupa giro dan pos wesel. Instrumen berbasis internet atau telepon seperti layanan *internet banking*, *sms banking*, dan *mobile banking*. (Subari dan Ascarya, 2003: 38-44)

Kemudian muncul instrumen baru yang kini sedang gencar di masyarakat yaitu uang elektronik. Uang elektronik pada dasarnya adalah uang masyarakat yang disimpan dalam bentuk elektronik. Uang elektronik disimpan ke dalam suatu media, seperti *chip* atau server. Uang elektronik berbasis *chip* penggunaannya tidak membutuhkan sambungan internet, dan umumnya berupa kartu. Contohnya seperti kartu e-money dan e-toll card dari Bank Mandiri, Flazz dari Bank BCA, maupun kartu pelanggan minimarket seperti, Indomaret Card. Sementara, uang elektronik berbasis server seperti T-Cash dari Telkomsel, dan Rekening Ponsel dari CIMB dalam pemakaiannya harus terhubung ke server penerbit uang elektronik.

### 3. Gerakan Nasional Non Tunai

Gerakan Nasional Non Tunai atau yang disingkat GNNT adalah kampanye yang dicanangkan oleh Bank Indonesia dimulai pada tahun 2014 untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menggunakan instrumen pembayaran non tunai. Sehingga berangsur-angsur akan terbentuk sebuah *less cash society*, utamanya dalam transaksi ekonomi masyarakat.

Bank Indonesia mendorong penggunaan instrumen nontunai ini dikarenakan masih rendahnya transaksi berbasis elektronik dibandingkan negara ASEAN lainnya. Sementara dengan luas wilayah dan jumlah penduduk yang besar, potensi untuk memperluas akses layanan sistem pembayaran dan meningkatkan ekonomi masyarakat sangat besar. Terlebih dengan kemajuan teknologi dan berkembangnya *e-commerce*, penggunaan instrumen pembayaran non tunai sudah tak terelakkan lagi. (Bank Indonesia, [http://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/Pages/sp\\_165814.aspx](http://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/Pages/sp_165814.aspx), akses 10 September 2017)



## G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan
  - a. Data mengenai sistem pembayaran non tunai diambil dari sumber pustaka, seperti buku, maupun internet, seperti *website* resmi Bank Indonesia.
  - b. Data terkait teori-teori komunikasi visual, *motion graphic*, animasi, baik dari buku maupun internet sebagai pendukung perancangan.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan untuk memperoleh informasi seakurat mungkin sebagai bahan informasi dalam merancang konten nantinya. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh sumber literatur utama mengenai sistem pembayaran non tunai. Dan apabila diperlukan, dilakukan wawancara untuk memperoleh informasi yang akurat dari ahli yang berkompeten.

3. Metode Perancangan dan Analisis Data

Dalam menganalisa data yang digunakan sebagai bahan perancangan, penulis menggunakan metode prinsip perancangan komunikasi visual yang dikemukakan oleh Lankow dkk dalam bukunya yang berjudul *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Metode perancangan tersebut digunakan untuk mengetahui maksud dan tujuan objek perancangan dan memberi tahapan yang rinci untuk melakukan perancangan yang baik. Metode tersebut memiliki tahapan berupa penentuan gagasan, penelitian, konten, kisah, dan rancangan. Selain itu, analisa 5W+1H juga dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai objek perancangan.

- a. *What?* (Apa?)

Apa yang diangkat dari perancangan ini?

- b. *Who?* (Siapa?)

Siapa *target audience* dari perancangan *motion graphic* pembayaran non tunai?

c. *Where?* (Dimana?)

Dimana perancangan pembayaran non tunai ini dipublikasikan?

d. *When?* (Kapan?)

Kapan perancangan pembayaran non tunai ini dipublikasikan?

e. *Why?* (Kenapa?)

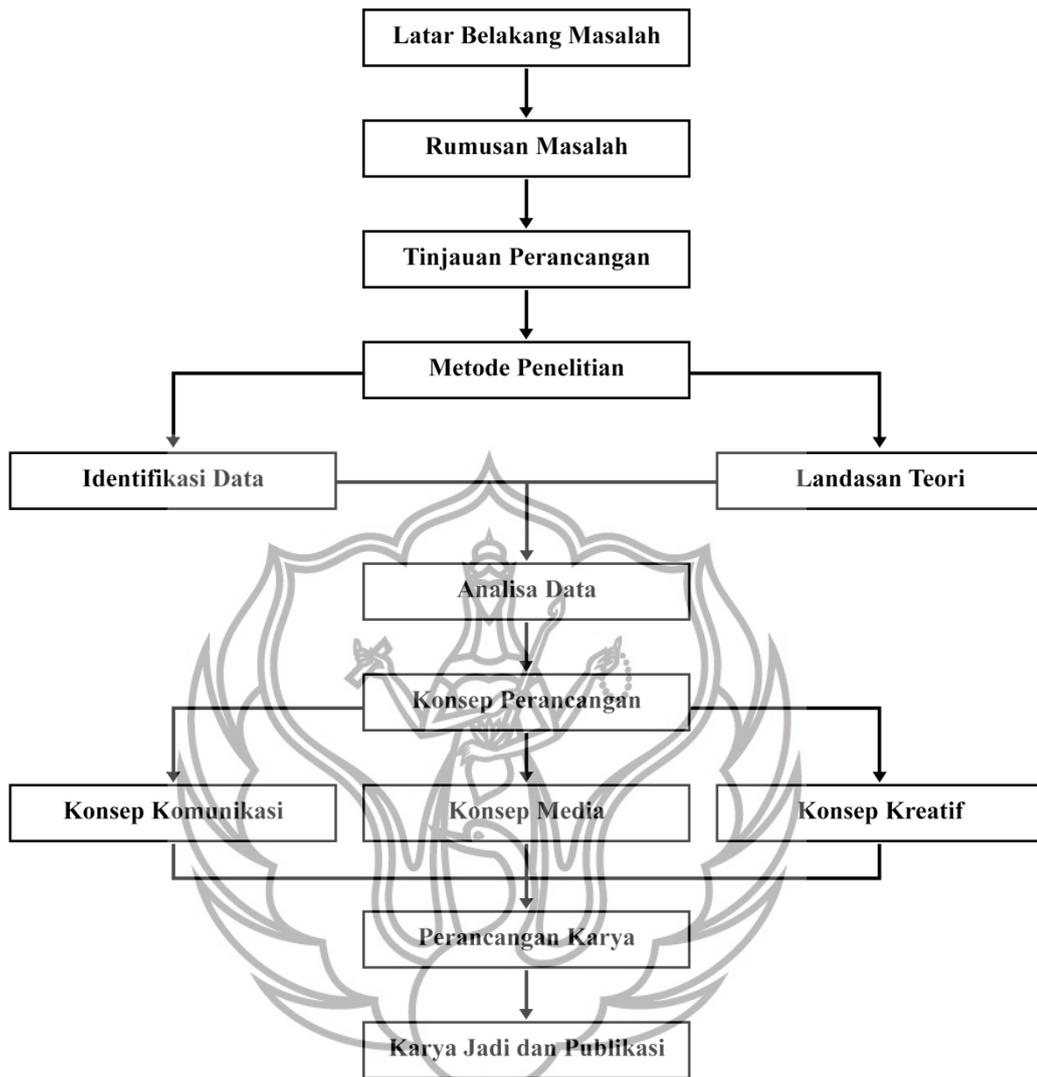
Mengapa perancangan komunikasi visual untuk pembayaran non tunai penting untuk dilakukan?

f. *How?* (Bagaimana?)

Bagaimana cara memperkenalkan sistem pembayaran non tunai tepat sesuai dengan tujuan perancangan dan *target audience*?



## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Bagan skematika perancangan  
(Sumber: Andrean, 2018)