

BAB V

PENUTUP

N. Kesimpulan

Transaksi non tunai pelan namun pasti akan terus bertumbuh seiring dengan makin kompleksnya kegiatan perekonomian masyarakat. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi internet maupun ponsel yang memudahkan orang-orang untuk bertransaksi dengan tidak dibatasi lokasi dan waktu. Perkembangan ini juga didukung oleh upaya *stakeholder* terkait dalam mengencarkan sistem pembayaran non tunai seperti kewajiban transaksi non tunai untuk jalan tol, dan angkutan publik, serta penggantian mekanisme pemberian bantuan sosial dari tunai menjadi non tunai.

Meski terus mengalami perkembangan, non tunai masih jauh di bawah transaksi tunai. Penggunaan non tunai dalam transaksi ritel masih sangat rendah, sebesar 0,6% dibandingkan negara-negara tetangga di ASEAN. Selain itu perilaku pengguna ponsel menunjukkan hanya 5% yang mampu menggunakan layanan perbankan melalui telepon genggamnya. Hal ini berkaitan dengan tingkat literasi keuangan masyarakat yang masih rendah. Tingkat literasi ini menjadi penting bagi masyarakat untuk memahami seluk beluk sebuah produk keuangan, baik dari keuntungan, kekurangan, maupun peluang dan risikonya.

Perancangan *motion graphic* sistem pembayaran non tunai ini menjadi salah satu dari sekian banyak solusi untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat Indonesia. *Motion graphic* adalah cara penyampaian yang unik di tengah lautan konten visual lainnya. Dengan pendekatan *explainer video*, pembuatan visual dibuat menarik dan dilengkapi narasi, penyampaian informasi dapat diterima dan dicerna dengan mudah oleh pemirsanya melalui dua saluran penginderaan, yaitu penglihatan dan pendengaran. Penyampaian informasi melalui media *motion graphic* ini menjadi lebih mudah karena perkembangan teknologi internet dan ponsel yang kini mampu menyalurkan konten-konten yang lebih berat seperti foto, dan video. Bahkan penyampaian pesan melalui konten visual sudah menjadi dambaan masyarakat.

O. Saran

Perancangan *motion graphic* sistem pembayaran non tunai ini belum sempurna. Dalam perancangan ini, informasi mengenai keuntungan, tantangan, risiko, maupun peluang terjadinya transaksi non tunai tidak diberikan secara lengkap. Hal ini karena karakter media utama yang memiliki keterbatasan durasi dalam menyampaikan informasi sekaligus berkompromi untuk menjaga pemirsanya agar tetap menyaksikan video. Konten yang ditampilkan hanya diambil poin-poin yang dianggap penting dan dirasakan masyarakat. Selain itu keterbatasan waktu dalam proses penelitian dan perancangan membuat ilustrasi dan mekanisme animasi belum terlalu kompleks, sehingga dibutuhkan pengembangan lebih dalam hal eksplorasi gaya animasi dan waktu perancangan.

Perancangan *motion graphic* sistem pembayaran non tunai ini diharapkan membantu dalam upaya meningkatkan literasi keuangan masyarakat Indonesia, khususnya pada keuangan digital yang akan berkembang di masa depan. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan menjadi inspirasi bagi desainer-desainer mendatang dengan gaya maupun tema penelitian yang serupa untuk menghadirkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bank Indonesia. 2017. *Statistik Sistem Keuangan Indonesia Bulanan - Agustus 2017*. Jakarta: Bank Indonesia
- Bank Indonesia. *Pengantar Sistem Pembayaran*. Jakarta: Biro Pengembangan dan Kebijakan Sistem Pembayaran Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Bank Indonesia. diakses tanggal 10 Desember 2017, pukul 11:30 WIB
- Bank Indonesia. *Daftar Istilah Sistem Pembayaran Edisi 2016*. Jakarta: Departemen Kebijakan dan Pengawasan Sistem Pembayaran Bank Indonesia. diakses tanggal 5 Oktober 2017, pukul 21:30 WIB
- Blazer, Liz. 2015. *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation and Motion Graphics*. Berkeley: Peachpit Press.
- Crook, Ian, dan Peter Beare. 2015. *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. London: Bloomsbury Publishing
- Humprey, David B. 1995. *Payment Systems: Principles, Practice, and Improvements*. Washington DC: The Internasional Bank for Recunstruction and Development/The World Bank
- Lankow, Jason dkk. 2002. *Infografis Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Diterjemahkan oleh: Alex Tri Kantjono Widodo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Solikin, dan Suseno. 2002. *Uang: Pengertian, Penciptaan, dan Peranannya dalam Perekonomian*. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia
- Subari, Sri Mulyati Tri dan Ascarya. 2003. *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia

Koran:

- Indriastuti, Dewi. 2017. *Tunai Vs Nontunai - Sistem Pembayaran*. KOMPAS, 31 Agustus 2017

Peraturan Perundangan-Undangan:

Indonesia, Undang-Undang No. 23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia. Jakarta
Indonesia, Peraturan Bank Indonesia No. 17/3/PBI/2015 tentang Kewajiban
Penggunaan Rupiah di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
Jakarta.

Survei:

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2018. *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survei 2017*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

(<https://apjii.or.id/survei2017>, diakses pada 6 April 2018, pukul 11:22 WIB)

Otoritas Jasa Keuangan. Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2016. Jakarta: Departemen Literasi dan Inklusi Keuangan, Bidang Edukasi dan Perlindungan Konsumen, Otoritas Jasa Keuangan.

(<https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/DetailMateri/250>, diakses pada 6 April 2018, pukul 11:35 WIB)

We Are Social. 2017. Digital in 2017 : Southeast Asia, A Study of Internet, Sosial Media, and Mobile Use Throughout The Region.

(<https://wearesocial.com/special-reports/digital-southeast-asia-2017> diakses pada 10 Februari 2018, pukul 20:03 WIB)

Tautan:

12 Prinsip Animasi

(<http://www.dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>, diakses tanggal 11 April 2018, pukul 12:30 WIB)

12 Basic Principles of Animation in Motion Design

(<http://www.howdesign.com/web-design-resources-technology/12-basic-principles-animation-motion-design/>, diakses tanggal 12 April 2018, pukul 22:30 WIB)

Analisis Perkembangan Cashless Society di Indonesia

(<https://iprice.co.id/trend/insights/wawasan-mingguan-tren-cashless-society-di-indonesia/> diakses tanggal 8 Mei 2018, pukul 21:00 WIB)

Bank Indonesia Menganangkan Gerakan Nasional Non Tunai

(http://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/Pages/sp_165814.aspx
diakses tanggal 10 September 2017, pukul 22:00 WIB)

Instagram Story Ads Best Practices & Ad Examples

(<https://sproutsocial.com/insights/instagram-story-ads/> diakses tanggal 31
Juli 2018, pukul 22:30 WIB)

*Peluang, Tantangan, dan Upaya dalam Mendorong Gerakan Nasional Non Tunai
(GNNT) di Indonesia*

(http://www.kompasiana.com/annisanurulkoesmarini/peluang-tantangan-dan-upaya-dalam-mendorong-gerakan-nasional-non-tunai-gnnt-di-indonesia_557d1a738efdfdeb6ff37aa6 diakses tanggal 10 September 2017,
pukul 20:20 WIB)

Sistem Pembayaran di Indonesia

(<http://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/di-indonesia/Contents/Default.aspx> diakses tanggal 10 September 2017,
pukul 21:30 WIB)

Should You Produce an Explainer Video?

(<https://www.columnfivemedia.com/produce-explainer-video> diakses
tanggal 10 Februari 2018, pukul 22:00 WIB)

Should Your Brand Still Create Infographics?

(<https://www.columnfivemedia.com/should-you-still-create-brand-infographics?> diakses tanggal 10 Februari 2018, pukul 21:20 WIB)

The Content Marketer's Guide to Brand Video

(<https://www.columnfivemedia.com/guide-to-video> diakses tanggal 10
Februari 2018, pukul 21:00 WIB)

Transforming Payments through mPOS: Perspectives from Indonesia

(<http://www.cgap.org/blog/transforming-payments-through-mpos-perspectives-indonesia> diakses tanggal 2 Februari 2018, pukul 00:20 WIB)

What is an Explainer Video?

(<http://go.yummyvideos.com/blog/what-is-an-explainer-video>, diakses
tanggal 11 Mei 2018, pukul 10:20 WIB)