

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUALISASI MEDIA APLIKASI UNTUK
MENGEDUKASI PEMULA DALAM BERINVESTASI DI
PASAR SAHAM**



Dirancang oleh :

Nama: Ricky Chandra

NIM: 17.L1.0014

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021**

SKRIPSI

**PERANCANGAN VISUALISASI MEDIA APLIKASI UNTUK
MENGEDUKASI PEMULA DALAM BERINVESTASI DI
PASAR SAHAM**

Diajukan dalam Rangka

Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



Dirancang oleh :

Nama: Ricky Chandra

NIM: 17.L1.0014

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

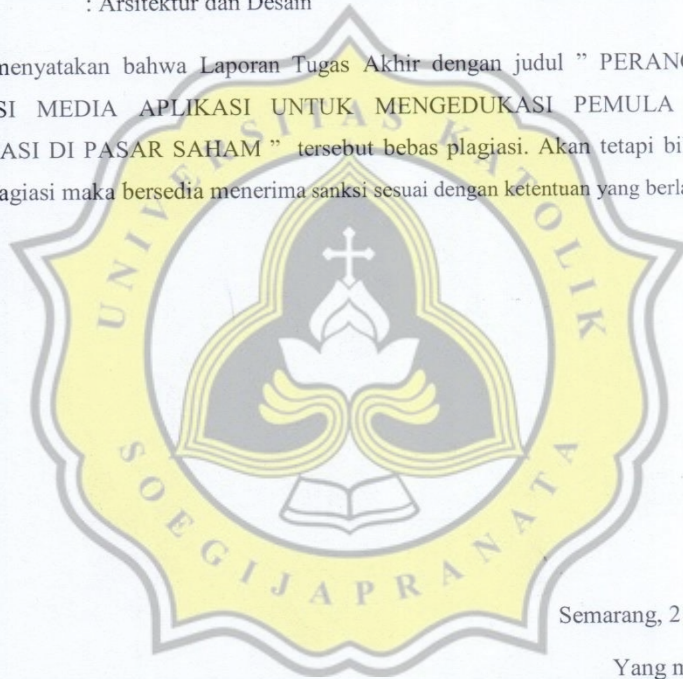
Nama : Ricky Chandra

NIM : 17.L1.0014

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul " PERANCANGAN VISUALISASI MEDIA APLIKASI UNTUK MENGEDUKASI PEMULA DALAM BERINVESTASI DI PASAR SAHAM " tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku



Semarang, 21 Juli 2021

Yang menyatakan



Ricky Chandra

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Visualisasi Media Aplikasi untuk
Menedukasi Pemula dalam Berinvestasi di Pasar Saham

Diajukan oleh : Ricky Chandra

NIM : 17.L1.0014

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021 Telah setuju oleh

Pembimbing : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Alfons Christian
Hardjana S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro
S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.



Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi
i/?id=17.L1.0014](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0014)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ricky Chandra

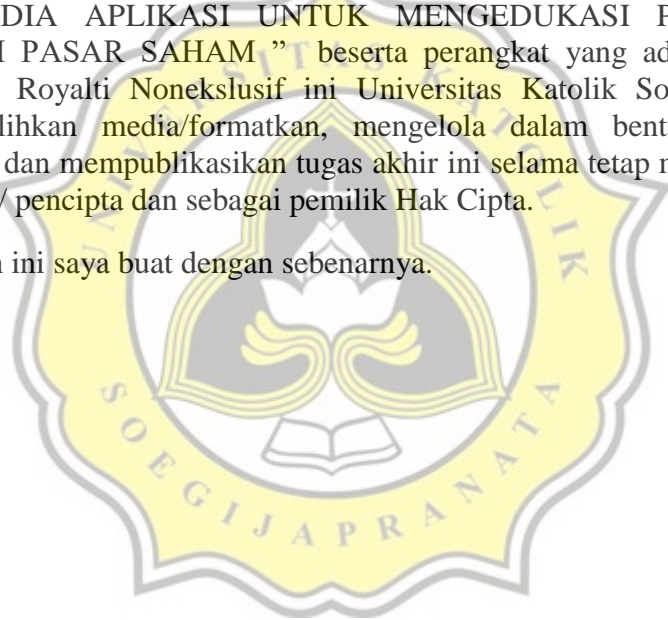
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul ” PERANCANGAN VISUALISASI MEDIA APLIKASI UNTUK MENGEDUKASI PEMULA DALAM BERINVESTASI DI PASAR SAHAM ” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 21 Juli 2021

Yang menyatakan

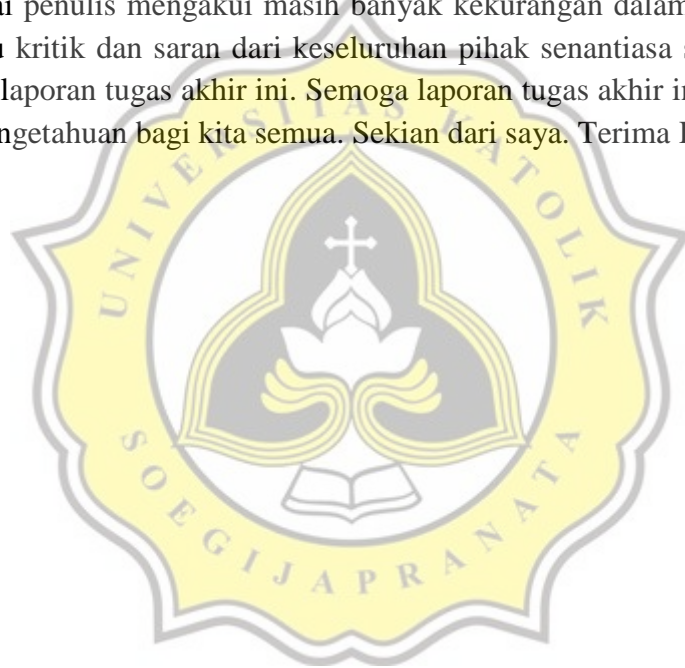
Ricky Chandra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia – Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir saya yang berjudul perancangan visualisasi media aplikasi untuk mengedukasi pemula dalam berinvestasi di pasar saham dengan lancar dan baik. Laporan tugas akhir ini dibuat dalam rangka sebagai syarat untuk memenuhi kriteria kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Pak Ryan Sheehan Nababan, S.Sn, M.Sn., yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini. Saya juga berterima kasih juga kepada para narasumber yang telah menyediakan waktunya untuk mau diwawancara. Selain itu saya juga berterima kasih kepada teman – teman bimbingan lainnya yang telah saling membantu dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini.

Saya sebagai penulis mengakui masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari keseluruhan pihak senantiasa saya harapkan untuk kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi kita semua. Sekian dari saya. Terima Kasih.



Semarang, 21 Juli 2021

Ricky Chandra

ABSTRAK

Selama masa pandemi ini jumlah investor baru mengalami kenaikan yang signifikan. Kenaikan jumlah investor ini didorong oleh sebuah kesempatan dari anjloknya indeks harga saham gabungan (IHSG). Tetapi kenaikan ini memunculkan masalah seperti menggunakan uang panas untuk berinvestasi dan investor pemula yang hanya ikut-ikutan dalam membeli sejumlah saham. Ternyata para investor pemula belum mempersiapkan diri dengan baik dan benar di pasar saham. Sehingga memunculkan resiko kerugian yang merugikan para investor pemula ini. Sehingga dibutuhkan sebuah perancangan visualisasi media aplikasi seputar edukasi saham untuk para pemula yang edukatif, simple, menarik, dan berwawasan yang murni mengedukasi para investor pemula sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat dipahami dengan mudah. Perancangan ini juga menggunakan pendekatan dari desain komunikasi visual agar visualisasi yang disampaikan dapat tepat sasaran. Dengan adanya media edukasi ini diharapkan dapat membantu para investor pemula untuk mengurangi resiko kerugian dalam berinvestasi di pasar saham dan dapat menambah jumlah investor di Indonesia. Dan dengan adanya perancangan visualisasi media aplikasi seputar edukasi saham ini dapat menambah jumlah investor di Indonesia lebih lagi dan membuat pasar saham Indonesia menjadi semakin kuat.

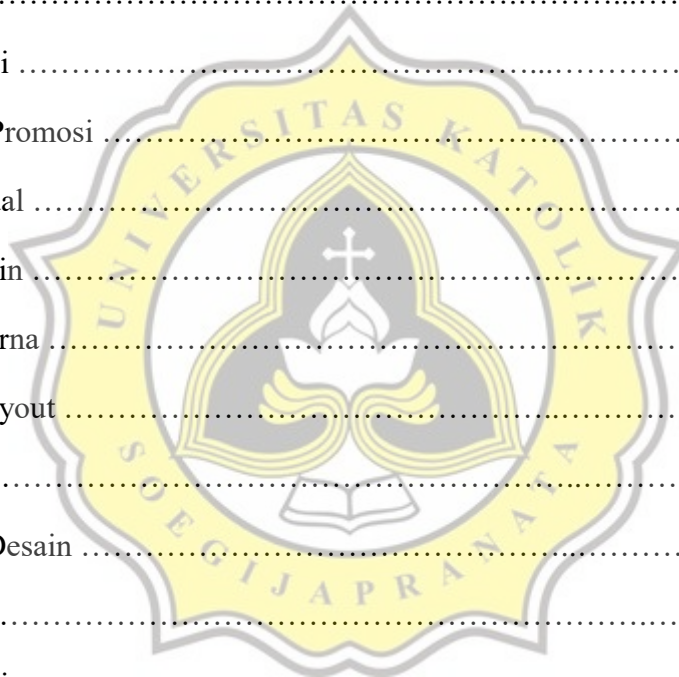
Kata Kunci : investasi saham, kenaikan jumlah investor, kesalahan pemula, aplikasi edukasi saham, desain aplikasi

DAFTAR ISI

Pernyataan Originalitas	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Publikasi	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar Isi	vi
Daftar gambar	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat	4
1.7 Metode	5
1.8 Metode Perancangan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Kerangka Berpikir	14
2.3 Komparasi Desain	15
2.4 Landasan Teori	17
2.4.1 Desain Komunikasi Visual	17

2.4.1.1 Elemen Komunikasi Visual	17
2.4.1.2 Warna	17
2.4.1.3 Tipografi	18
2.4.1.4 Layout	22
2.4.1.5 Ilustrasi	23
2.4.1.6 Strategi Komunikasi Visual	25
2.4.2 Media Komunikasi Visual	25
2.4.2.1 Above The Line	25
2.4.2.2 Below The Line	25
2.4.2.3 Throuhht The Line	25
2.4.3 Aplikasi Digital	25
2.4.4 Investasi dan Saham	26
2.4.4.1 Definisi	26
2.4.4.2 Fungsi dan Manfaat	26
2.4.4.3 Jenis	26
BAB III ANALISIS	28
3.1 Analisis Tahap Awal	28
3.1.1 Wawancara	28
3.1.2 Observasi Daring	28
3.1.3 Kajian Dokumen dan Arsip	29
3.1.4 Studi Literatur	30
3.1.5 Hasil Analisis Tahap Awal	30
3.2 SWOT	31
3.3 USP	31
3.4 Sasaran Khalayak	32
3.5 Strategi Komunikasi	32

3.5.1	Strategi 5W+1H	32
3.5.2	Strategi AISAS	33
3.6	Strategi Media	34
3.7	Perencanaan Biaya	35
BAB IV	Konsep Visual	36
4.1	Konsep Visual	36
4.2	Konsep Aplikasi	36
4.2.1	Nama Aplikasi	36
4.2.2	Tagline	36
4.2.3	UI Aplikasi	37
4.2.4	Iklan dan Promosi	38
4.3	Konsep Visual	39
4.3.1	Gaya Desain	39
4.3.2	Pallate Warna	39
4.3.3	Konsep Layout	40
4.3.4	Font	42
4.4	Visualisasi Desain	43
4.4.1	Logo	43
4.4.2	UI Aplikasi	43
4.4.3	Media Promosi	47
BAB V	Penutup	51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
	Daftar Pustaka	52
	Lampiran	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 User Interface Aplikasi RTI Business	15
Gambar 2.2 User Interface Aplikasi Stockbit	15
Gambar 2.3 User Interface Aplikasi Emtrade	16
Gambar 2.4 Lingkaran Warna	18
Gambar 2.5 Beckett Celtic Font	19
Gambar 2.6 Centaur Font	19
Gambar 2.7 Garamond Font	19
Gambar 2.8 Times New Roman Font	20
Gambar 2.9 Bodoni Font	20
Gambar 2.10 Clarendon Font	20
Gambar 2.11 Futura Font	20
Gambar 2.12 Speakeasy Font	21
Gambar 2.13 Karltown Font	21
Gambar 2.14 Dingbats Font	21
Gambar 2.15 Sequence	22
Gambar 2.16 Emphasis	22
Gambar 2.17 Balance	23
Gambar 2.18 Unity	23
Gambar 2.26 Aplikasi Digital	26
Gambar 3.1 Petisi Ban Pom – Pomers Saham	29
Gambar 4.1 Contoh Flat Desain	39
Gambar 4.2 Pallate Warna	39
Gambar 4.3 Contoh Alur I pada Aplikasi	40
Gambar 4.4 Contoh Emphasis	41
Gambar 4.5 Contoh Keseimbangan Simetris	41

Gambar 4.6 Logo Aplikasi	43
Gambar 4.7 Skema Aplikasi	43
Gambar 4.8 Loading Screen	44
Gambar 4.9 Log Screen	44
Gambar 4.10 Home Screen	44
Gambar 4.11 Insight	45
Gambar 4.12 Forum	45
Gambar 4.13 Profile	45
Gambar 4.14 Watchlist dan Simulation	46
Gambar 4.15 News	46
Gambar 4.16 Dictionary	47
Gambar 4.17 Education	47
Gambar 4.18 Skema Instagram Feeds	47
Gambar 4.19 Instagram Feeds	48
Gambar 4.20 Skema Instagram Sotry	49
Gambar 4.21 Instagram Story	49
Gambar 4.22 Skema Billboard	49
Gambar 4.23 Billboard	50

