

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE FRUGAL LIVING UNTUK
MENGEDUKASI TERHADAP KAPASITAS GEN Z YANG
TERJERAT PINJOL



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAMPANYE FRUGAL LIVING UNTUK

MENGEDUKASI TERHADAP KAPASITAS GEN Z YANG

TERJERAT PINJOL

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



NIO CLARA CAHYANI PUTRI

20.L1L0013

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2024

ABSTRAK

Perancangan Tugas Akhir memiliki tujuan untuk mengedukasi dan membantu Gen Z menuju *financial freedom* di masa yang mendatang, dengan menawarkan aplikasi *budgeting* untuk mengatur dana pribadinya secara bijak dan mudah mengalokasikannya. Karena banyak dari generasi lain menganggap Gen Z sulit memiliki rumah, keterbatasan alokasi mengenai uang, dan berdasarkan data Statistik *Fintech Lending* Januari 2023 diterbitkan oleh OJK bahwa 70% rekening penerima pinjol aktif adalah Gen Z. oleh sebab itu jika masalah ini terus dibiarkan maka akan merugikan Gen Z sendiri dan buruk bagi perekonomian negara.

Visual rancangan dari aplikasi yang bernama “*Count On Me*” ini tentunya mengutamakan prinsip desain yaitu *readability, visibility, clarity, dan legibility*. Dengan gaya desain *modern style* bertema *metaverse* sesuai dengan kondisi saat ini yang berhubungan dengan teknologi AI, warna kombinasi biru ungu dan sebagai *highlight* terdapat warna orange dengan target yaitu Gen Z yang dikemas ringan dan edukatif.

Kata Kunci : Aplikasi, *Budgeting*, Finansial, *Frugal Living*, Pinjol,