

PERANCANGAN DESAIN KARTU ANJUNGAN TUNAI MANDIRI (ATM) UNTUK MENARIK MINAT NASABAH REMAJA

Ade Anandra

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
adeanandra.work@gmail.com

Drs. Martadi, M,Sn.

Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
martadi@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi maupun konsep rancangan desain kartu ATM yang ditujukan untuk menarik minat nasabah remaja untuk mengetahui respon maupun tanggapan yang muncul dari target audiens mengenai rancangan desain yang diajukan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development*. Sampel penelitian ini berasal dari siswa kelas 2 SMA di SMAN 1 WONOAYU kota sidoarjo. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 64 orang siswa dan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini menggunakan media dan kuisioner yang disajikan secara deskriptif. Konsep rancangan yang digunakan dalam perancangan desain kartu ATM ini lebih kepada suatu desain yang menampilkan wujud visual yang menarik, memberikan kesan ceria, tidak memberikan kesan yang 'berat dan rumit' serta menggunakan font has grotesk serta lebih menggunakan warna pastel yang unik Tahapan dari pembuatan rancangan ini adalah 1.) Mengamati desain salah satu produk kartu atm bank terdahulu 2.) Mengumpulkan referensi dan desain yang relevan 3.) Pembuatan thumbnail, tight tissue, final desain 4.) Melakukan validasi media dan desain kepada beberapa ahli untuk mendapatkan masukan 5.) Melakukan revisi dan beberapa penyesuaian berdasar pada masukan dari validator ahli 6.) Pembuatan desain final 7.) Pengujian data dan desain terhadap target audiens yaitu remaja. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain yang ditampilkan dalam rancangan kartu ATM tersebut mampu menarik minat calon nasabah remaja hingga berpotensi kuat untuk menjadi nasabah. Para responden menunjukkan respon yang positif. Hasil dari pengolahan data menunjukkan dari 64 responden yang mewakili remaja usia 17 tahun keatas di populasi sekolah tersebut, dengan persentase 81,2% dari jumlah populasi dapat dinyatakan tertarik dan berpotensi kuat akan menjadi calon nasabah.

Kata Kunci: Desain, Desain Kartu Anjungan Tunai Mandiri (ATM), Minat, Remaja

ABSTRACT

This study was designed to find out the description and concept of designing an ATM card that is intended to attract teenagers to know the responses that arise from the target audience. This research uses research and development methods. The sample of this study came from high school students in grade 2 at SMAN 1 WONOAYU in sidoarjo city. The number of samples used in this study were 60 students and used a simple random sampling technique. This study uses the media and questionnaires presented descriptively. The design concept used in the design of this ATM card design is more for designs that display visually appealing shapes, give pictures, do not give a 'heavy and complicated' picture using fonts with grotesks and use more unique pastel colors. The stages of making this design are: 1. Observe the design of one of the products that was launched earlier 2. Gather relevant references and designs 3. Making thumbnails, tight network, final design 4. Do media and design validation for some experts to get input 5. Make revisions and some discussions based on input from expert validators 6. Making the final design 7. Testing data and design of the target audience, namely teenagers The results of this study which show an attractive design in the planning of ATM cards is designed to attract potential customers to increase wholeness.. The results of data processing showed that of the 64 respondents representing adolescents aged 17 years and over in the school population, with a percentage of 81.2% of the total population could be considered interested and would successfully become potential investors.

Keywords : Design, Automated Teller Machine (ATM), Interest, Teenagers

PENDAHULUAN

Dizaman modern pada abad ini, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi berkembang secara pesat. Hal tersebut dapat berdampak pada semua lapisan masyarakat, mau tidak mau semua harus mengikuti alur perkembangan zaman. Di aspek lain dari berkembangnya teknologi pada era ini mengakibatkan pula terjadinya pergeseran dari yang bersifat konvensional menuju sesuatu yang lebih praktis, dinamis, memudahkan kegiatan dan pekerjaan manusia. Pada hakekatnya, anak memiliki perkembangan perilaku yang kompleks. Penelitian secara ilmiah menunjukkan bahwa kecenderungan akan adanya kemajuan-kemajuan atau perubahan-perubahan dalam pola berperilaku tidak bersifat tetap baik berupa kemajuan maupun kemunduran perilaku. Jadi apabila telah mencapai usia-usia tertentu, anak seolah-olah dapat menjaga keseimbangannya, baik terhadap dirinya sendiri maupun dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar (Soekanto, 1972).

Di Indonesia terdapat sebuah lembaga negara yang bernama Otoritas Jasa Keuangan atau lebih dikenal dengan singkatan OJK. Lembaga tersebut dibentuk berdasarkan undang-undang Nomor 21 tahun 2011 yang berfungsi sebagai penyelenggara sistem pengaturan dan pengawasan yang terintegrasi terhadap keseluruhan kegiatan di sektor jasa keuangan, mulai dari perbankan, pasar modal dan seterusnya. Lembaga tersebut bersifat independen dan bebas dari campur tangan pihak lain yang mempunyai fungsi maupun wewenang yang pembentukannya ditujukan agar keseluruhan kegiatan dalam sektor jasa keuangan yang terselenggara.

Survei yang telah dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sendiri, menunjukkan sebuah hasil temuan bahwa banyak orang masih memiliki pemahaman yang rendah mengenai penggunaan produk keuangan termasuk tabungan (OJK, 2019, <https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers>, 10 Januari 2020).

Karena semakin banyak dana yang dapat ditabung dan kemudian diinvestasikan, maka laju pertumbuhan perekonomian akan semakin cepat (Todaro 1983). Kemudian tingkat pertumbuhan tabungan yang tinggi akan meningkatkan laju investasi di Indonesia serta mampu mendorong pertumbuhan ekonomi suatu negara secara signifikan. Karena berdasar sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Arthukorala dan Sen (2004) menyatakan bahwa sebuah pertumbuhan pendapatan perkapita memiliki sebuah hubungan signifikan yang positif terhadap tingkat tabungan masyarakat.

Seiring perkembangan waktu dimana masyarakat memiliki kebutuhan untuk dimudahkan dalam hal menyimpan dan mengatur keuangan mereka, para lembaga penyimpanan mulai berlomba untuk mengeluarkan sebuah inovasi terkini yang mampu untuk memudahkan seseorang dalam menyimpan uang mereka dalam bentuk tabungan. Maka untuk menunjang kebutuhan tersebut para pihak lembaga penyimpanan yaitu bank mengeluarkan produk perbankan mereka yaitu kartu ATM, yang diharapkan mampu untuk menunjang kebutuhan masyarakat akan kemudahan dalam hal menyimpan tabungan mereka serta

mengambil tabungan maupun bertransaksi secara mudah dan praktis dengan satu bentuk produk saja.

Seperti salah satu produk layanan tabungan yang diluncurkan oleh bank jatim adalah TabunganKu, jenis layanan *savings* yang peluncurannya dikhususkan untuk menasar ke target remaja dan milenials guna mendorong budaya menabung sejak dini yang telah dicanangkan oleh pemerintah yang tentunya banyak sekali manfaat yang akan didapat ketika seseorang menabung sejak dini. Peluncuran produk layanan untuk remaja ini agaknya menjadi salah satu upaya dari pemerintah melalui lini sektor perbankan untuk memajukan dan mendorong tingkat pertumbuhan ekonomi negara dari segi kontribusi remaja. Untuk mensukseskan dan mentargetkan serta mencakup lebih banyak nasabah baru, tentu saja perlu dibarengi dengan optimalisasi dari semua aspek komponen yang ada dalam sebuah produk layanan, begitupun dari segi penampilan awal. Penampilan yang sesuai dan pas dibutuhkan guna mencapai suasana, pandangan, dan karakteristik yang sesuai dengan target.

Untuk mencapai tujuan tersebut tentu saja perlu berbagai macam peran didalamnya yang mempengaruhi pada pembentukan sebuah penampilan rancangan tatanan. Desain atau rancangan dalam suatu bentuk visual berperan penting dalam sebuah *image* yang ingin dicapai dalam suatu bentuk merek. Karena merek dan juga desain dapat berpengaruh terhadap minat beli, penilaian dan keputusan pembelian konsumen (Sihite, 2008).

Ketika di sorot dari segi fitur dan manfaat serta kemudahan yang akan didapat dalam produk TabunganKu dirasa sudah pas dan sesuai jika pembuatannya ditujukan untuk para remaja yang cenderung belum membutuhkan fitur-fitur tambahan yang biasanya sering digunakan oleh nasabah yang membutuhkan fitur ekstra untuk menunjang seluruh kegiatan mereka. Namun jika di lirik dari aspek desain sayangnya komponen desain ataupun tampilan dari segi kartu ATM tersebut memiliki tampilan yang kurang persuasif dan atraktif. Seperti dari komponen desain yang meliputi warna, ilustrasi, konsep hingga tema tampilan. Sehingga perlu dilakukannya optimalisasi dari segi tampilan untuk menambah dan mentargetkan lebih banyak remaja yang berminat menjadi nasabah setelah melihat rancangan desain yang sesuai dengan kegemaran dan minat mereka secara umum. Peluang yang muncul dari peluncuran produk layanan bank jatim adalah lebih dapat diraihinya nasabah baru yang berpengaruh terhadap perkembangan kemajuan bank tersebut kedepannya, kemudian tantangan yang akan dihadapi tentu saja adalah adanya kompetisi yang cukup ketat diantara bank sejenis, yang selalu melakukan inovasi untuk mendapat pengakuan kepuasan pelanggan.

Dengan adanya kelebihan, kekurangan, peluang hingga tantangan yang telah dianalisis oleh penulis, maka penulis melakukan survei terhadap responden remaja di SMAN 1 WONOAYU SIDOARJO berkaitan dengan apa saja aspek komponen desain yang mereka lebih condong menyukainya, meliputi warna, bentuk, ilustrasi hingga tema menunjukkan bahwa remaja secara umum dan secara garis besar menyukai sesuatu yang memiliki warna yang

beragam ataupun *colorful*, memiliki bentuk yang menarik hingga mempunyai tematik yang kuat. Jika melihat dari data yang telah ditemukan oleh penulis dilapangan, jenis TabunganKu yang diluncurkan oleh bank jatim ini cenderung kurang pas jika pembuatan rancangan desainnya dikhususkan untuk remaja karena memiliki rancangan desain yang cenderung *monotone* dan menggunakan warna yang kurang menarik.

Aspek sebuah desain dalam suatu kegiatan berpromosi dan penjualan merupakan salah satu faktor pembentuk dan penguat daya tarik dan pandangan terhadap suatu produk maupun jasa tertentu. Desain dapat membentuk sebuah citra, nilai, serta ciri khas pada suatu merk produk atau jasa tertentu. Ciri khas dari suatu produk atau merek tertentu tersebut pada ujungnya akan menjadi sebuah pembeda dengan produk maupun jasa sejenis dari merek lain yang dihadirkan oleh pesaing (Kotler dan Armstrong, 2001).

Salah satu aspek produk yang dibahas yaitu desain dan sebuah tampilan merupakan salah satu dari sekian faktor yang mempunyai afiliasi positif terhadap pemilihan dan daya beli konsumen terhadap suatu produk atau jasa. Melalui ciri produk atau jasa yang dihadirkan oleh suatu merek dapat dikomunikasikan dan didatang pada konsumen. Untuk kemudian konsumen dapat menentukan keputusan pemilihan dan pembelian.

Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah **Perancangan Desain Kartu Anjungan Tunai Mandiri (ATM) Untuk Menarik Minat Nasabah Remaja**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep rancangan desain Kartu ATM untuk menarik minat nasabah remaja
2. Mendeskripsikan tahapan konsep dari rancangan desain kartu ATM untuk menarik minat nasabah remaja
3. Mengetahui respon maupun tanggapan yang muncul dari target yaitu para remaja mengenai desain kartu ATM

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Menurut Trianto (2010), *Reasearch and Development* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian yang berangkat dari permasalahan mengenai seberapa pentingnya menanamkan kebiasaan menabung sejak dini yang dimana akan menghasilkan sebuah rancangan desain kartu ATM yang dikhususkan untuk menarik minat remaja berupa wujud fisik kartu beserta dengan *flyer* pendukung. Penelitian ini menggunakan proses pengembangan (Sugiyono, 2011).

Menurut Sugiyono (2011) bahwa ada 10 langkah pengembangan pada penelitian dengan model *Reasearch and Development*, yaitu:

1. Potensi dan Masalah, latar belakang sebuah penelitian akan dilakukan. Menurut KBBI, potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Sedangkan, masalah adalah penyimpangan atas apa yang diharapkan.
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain, digunakan untuk menilai keefektifan rancangan produk melalui penilai hanya sebatas pemikiran rasional (belum sampai pada uji coba lapangan)
5. Revisi Desain
6. Uji coba produk
7. Revisi Produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Pembuatan produk massal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden yang diambil datanya adalah siswa siswi Sekolah Menengah Atas berusia 17 tahun keatas yang sudah memiliki Kartu tanda penduduk. Yang dapat diartikan sudah remaja dan bisa untuk membuka atau memiliki rekening tabungan Bank. SMA yang dijadikan tempat penelitian adalah SMAN 1 Wonoayu yang memiliki siswa kelas XII sejumlah 285, yang terdiri dari 5 kelas pemilihan IPA dan 3 kelas pemilihan IPS.

Disini penulis mengambil sampel acak kepada 64 siswa yang sudah memenuhi batas minimal 20% dari jumlah populasi. Karena menurut Arikunto (2010:134-185) apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 yang diambil adalah semuanya, namun apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Maka dapat diartikan bahwa desain yang ditampilkan dalam Kartu ATM tersebut mampu menarik minat Calon Nasabah Remaja hingga berpotensi kuat untuk menjadi Nasabah suatu Bank penerbit kartu tersebut. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek pertanyaan yang diajukan kepada responden, meliputi keberterimaan terhadap konsep, tema, warna, visual hingga jenis huruf yang digunakan.

Dari data yang didapat, para remaja menunjukkan respon yang positif. Mereka merasa tertarik untuk menjadi nasabah dari bank penerbit yang mengeluarkan sebuah rancangan Kartu ATM dengan desain yang dirasa mampu mewakili mereka secara visual. Karena memang desain kartu ini lebih diarahkan kepada sesuatu yang mampu mengekspresikan gaya, identitas, serta karakter dari remaja itu sendiri. Hasil dari pengolahan data menunjukkan dari 64 responden yang mewakili remaja usia 17 tahun keatas, dengan persentase 81,2% dinyatakan berpotensi kuat menjadi calon nasabah dari bank penerbit kartu ATM tersebut.

Hal tersebut dapat diperkuat dengan temuan fakta melalui saran dan komentar yang telah disampaikan oleh responden melalui kolom yang telah disediakan. Respon positif yang menyatakan rancangan desain tersebut dapat

diterima oleh responden diperkuat oleh salah satu komentar "...ATMnya bagus dan sangat lucu. Saya sangat menyukainya..." ditambah lagi "...Lucu, warnanya mewakili anak remaja banget..." kemudian "...Kartunya menarik, pas untuk kalangan remaja...".

Namun ada pula beberapa responden yang memberikan respon yang berbeda yaitu dengan memberikan beberapa masukan yang kemudian dapat dijadikan penulis sebuah masukan untuk kedepannya, salah satu saran dan komentar tersebut diambil secara acak yaitu "...Mungkin untuk bagian angka ukuran lebih dibesarkan lagi & warnanya lebih sedikit digelapkan..." , kemudian "...Jenis huruf pada tampilan kartu perlu sedikit dibenahi, serta kalimat yang digunakan perlu sedikit dibenahi..." dan "...Bagus, semoga desain kartu ATM ini bisa dikembangkan di Bank BCA...".

STRATEGI PERANCANGAN

Konsep Tema

Tema yang diambil dalam rancangan desain kartu ini adalah *cheerful*. Memadukan berbagai warna pastel yang dominan dengan kuning, merah muda, jingga hingga biru muda. Dengan bentuk visual pendukung atau super graphic yang berbentuk luwes, dinamis dan terkesan ringan sehingga tidak terlalu membuat target audiens untuk tidak banyak berasumsi terhadap gambar/bentuk tersebut. Hal ini ditujukan agar target audiens yaitu remaja, lebih mudah mengingat pesan dan maksud yang ingin disampaikan oleh pembuat.

Tujuan Kreatif

Alasan dan tujuan dibuatnya perancangan desain kartu atm yang dikhususkan bagi para remaja ini adalah untuk menarik minat secara lebih terhadap mereka agar lebih banyak calon nasabah yang tertarget, lebih berpotensi kuat untuk menjadi nasabah di bank penerbit.

Dimana pentingnya kebiasaan menabung sejak dini perlu ditanamkan kepada anak sedari kecil, banyak sekali manfaat yang bisa didapat dari menabung itu sendiri. Salah satunya menjadikan anak bersifat selektif dalam melakukan pengeluaran, mana yang menjadi kebutuhan primer atau hanya sekedar ingin karena perlu mengikuti tren yang tak jarang mengarah ke hal yang kurang baik bagi perkembangan remaja.

Dalam hal ini penulis ingin membuat sebuah rancangan desain kartu atm yang lebih menarik, lebih sesuai dan lebih disenangi oleh remaja. Berdasar survei yang telah dilakukan oleh penulis, mendapatkan sebuah data bahwa remaja menyukai dan gemar terhadap sesuatu yang colorful, cheerful dan membawa kesan yang dinamis.

Dengan dibuatnya perancangan desain ini penulis ingin mendapatkan respon yang positif dari calon nasabah yang ada. Reaksi yang diharapkan oleh penulis adalah bertambahnya potensi potensi baru dari remaja untuk bersama-sama menabung, hal tersebut bukan hanya menjadi keuntungan pada masa remaja, namun juga bisa menjadi sebuah investasi dan benefit yang besar bagi diri sendiri kelak dikemudian hari.

Pemilihan Warna

Pemilihan warna yang dipakai disini ada beberapa warna pastel. Terdiri dari merah muda, pink, kuning, biru muda dan jingga. Masing-masing makna dan tujuan dipilihnya warna tersebut adalah sebagai berikut:

Warna kuning identik dengan kesan ceria, kehangatan, kegembiraan dan santai. Warna kuning juga kerap kali dikaitkan dengan sesuatu yang pintar, energik dan menarik perhatian.

Warna merah muda disini identik dengan sesuatu yang lembut, penuh kasih sayang, semangat dan menyenangkan. Warna merah muda memiliki makna perubahan ataupun transformasi menuju sesuatu yang lebih baik.

Warna ungu identik dengan sesuatu yang tenang, kepercayaan diri, stabil dan relaks. Warna tersebut kerap dikaitkan dengan profesionalitas, kecerdasan hingga kekuatan.

Warna magenta kerap identik dengan kesan yang imajinatif, ambisius, kebijaksanaan dan visioner. Warna ini dipakai karena sering dikaitkan dengan sesuatu yang menarik perhatian, bahkan kesan kemewahan.

PROSES DESAIN

Setelah terbentuknya gaya desain dan konsep, mulailah memasuki proses visualisasi desain. Proses selanjutnya adalah penjaringan ide. Proses yang terjadi pada pembuatan rancangan ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Mengamati desain salah satu produk kartu atm bank terdahulu yaitu kartu ATM TabunganKu
2. Mengumpulkan referensi dan desain yang relevan
3. Pembuatan thumbnail, tight tissue, final desain
4. Melakukan validasi media dan desain kepada beberapa ahli untuk mendapatkan masukan
5. Melakukan revisi dan beberapa penyesuaian berdasar pada masukan dari validator ahli
6. Pembuatan desain final
7. Pengujian data dan desain terhadap target audiens yaitu remaja

VISUALISASI DESAIN

Validasi Desain

Hasil validasi dari para ahli diperoleh kesimpulan sebagai berikut, bahwa kedua validator ahli memiliki kesamaan dan ada perbedaan pandangan mengenai tiap-tiap aspek. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi yang menunjukkan adanya perbedaan jawaban ataupun opini terhadap media validasi penulis.

Untuk aspek yang memiliki kesamaan jawaban dari kedua validator adalah ada pada komponen Tema, Pemilihan Jenis Huruf, Pemilihan Ukuran Huruf, Kejelasan/Keterbacaan Huruf, Kesesuaian Tata Letak/Layout, Proporsi Desain, Keseimbangan, Kesatuan Desain hingga penampilan secara keseluruhan desain dapat mempengaruhi tingkat minat remaja: validator menyatakan Baik. Dengan hasil dari kedua ahli validator sebagai berikut: Sangat Baik 2,5%, Baik 70% dan Kurang Baik sebesar 27,5%.

Final Desain

1. Final Desain Rancangan Awal Tampak Depan

Pada tampilan awal rancangan desain, warna yang digunakan cenderung menggunakan warna merah dan pastel. *Font* yang digunakan adalah Haas Grotesk dengan *family* Medium dan Bold.



Gambar 1: Rancangan Awal Tampak Depan
(Sumber: Penulis, 2020)

2. Final Desain Rancangan Awal Tampak Belakang



Gambar 2: Rancangan Awal Tampak Belakang
(Sumber: Penulis, 2020)

3. Hasil Revisi Terhadap Validator

Setelah melakukan validasi desain terhadap Ahli yaitu Bapak Melchias Ari Setiadji dan Achmad Sun'an, penulis melakukan beberapa revisi sesuai arahan yang didapat. Rancangan desain akhir ini yang kemudian di uji publik terhadap remaja yang nantinya akan dimintai pendapat maupun respon mengenai desain tersebut.



Gambar 3: Rancangan Akhir Setelah Melakukan Revisi dari Validator
(Sumber: Penulis, 2020)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Konsep pembuatan rancangan desain Kartu ATM yang ditujukan untuk menarik minat nasabah remaja ini adalah berkonsep

cheerfull. Menggunakan perpaduan warna-warna pastel yang dominan dengan warna kuning, merah muda, jingga hingga biru muda. Tahapan dari proses pembuatan rancangan desain Kartu ATM yang ditujukan untuk menarik minat nasabah remaja dilakukan dengan tahapan sebagai berikut, antara lain: Mengumpulkan data, membuat konsep, melakukan validasi terhadap ahli guna melakukan validasi karya media hingga melakukan tahap uji publik terhadap responden remaja.

Hasil validasi dari para ahli diperoleh kesimpulan sebagai berikut, bahwa kedua validator ahli memiliki kesamaan dan ada perbedaan pandangan mengenai tiap-tiap aspek. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi yang menunjukkan adanya perbedaan jawaban ataupun opini terhadap media validasi penulis.

Untuk aspek yang memiliki kesamaan jawaban dari kedua validator adalah ada pada komponen Tema, Pemilihan Jenis Huruf, Pemilihan Ukuran Huruf, Kejelasan/Keterbacaan Huruf, Kesesuaian Tata Letak/Layout, Proporsi Desain, Keseimbangan, Kesatuan Desain hingga penampilan secara keseluruhan desain dapat mempengaruhi tingkat minat remaja: validator menyatakan Baik. Dengan hasil dari kedua ahli validator sebagai berikut: Sangat Baik 2,5%, Baik 70% dan Kurang Baik sebesar 27,5%.

Hal tersebut dapat dijadikan dasar simpulan bahwa kedua validator sepakat untuk untuk beberapa komponen, penulis dinyatakan telah layak dan dinilai baik dalam hal penyajian.

Kesimpulannya adalah, harapan dari penulis melakukan penelitian ini yaitu untuk menanamkan dan menumbuhkan pengertian pentingnya menabung bagi diri sendiri dan orang sekitar untuk sekarang hingga kelak di masa tua. Selain itu harapan dari penulis adalah semakin bertambahnya calon nasabah dari remaja yang tertarik untuk menabung melalui cara yang praktis, hingga mendapat manfaat yang beragam salah satunya dengan kartu yang memiliki desain khusus untuk kalangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D. A. (2007). *Managing Brand Equity*. New York: Free Press.
- Alexander, C. (1963). *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Allen H. Lipis dkk, 1992, *Perbankan Elektronik*, Diterjemahkan oleh A. Hasymi Ali, Jakarta: PT Renika Cipta
- Archer, Leonard Bruce. (1965). *Systematic Method for Designers, Council of Industrial Design*. London.
- Ariani, N dan Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Pustaka.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Athukorala, Prema Chandra, dan Kunal Sen. 2004. "The determinants of private saving in India." *World Development* 32 (3): 491-503. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2003.07.008>
- Cangara, Hafied. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Elizabeth B. Hurlock. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Fariz. (2009). *Living in Harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: PT Kompas Gramedia Nusantara.
- Haming, Murdifin & Numajammudin, Mahmud, (2011). *Manajemen Produksi Modern (Edisi Kedua / Buku 1)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto. (2010). Pengertian Belajar Menurut Para Ahli. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/> . Pada tanggal 16 November pukul 17.52 WIB.
- Jones J. Christopher (1970). *Design Methods; seeds of human futures*. The Pitman Press. London.
- Kasmir. (2002). *Dasar-Dasar Perbankan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Keynes, J. M. 1936. *The General Theory of Employment, Interest and Money*. Harcourt: Brace and World.
- Kotler dan Armstrong. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jilid 1 dan 2. Edisi 12. Jakarta: Erlangga.
- Kuncoro, Mudrajad. 2000. *Ekonomi Pembangunan: Teori, Masalah dan Kebijakan*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Lalu, Sumayang. (2003). *Dasar-dasar Manajemen Produksi dan Operasi*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Monks, (2009). *Tahap Perkembangan Masa Remaja. Medical Journal New Jersey Muagman, 1980. Definisi Remaja*. Jakarta: Penerbit Grafindo Jakarta.
- Myers, David G. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salema Humanika.
- Nurhadiat, Dedi. (2004). *Pendidikan Seni Rupa: SMP Kelas 1*. Jakarta: Grasindo.
- Nugraha, Ali. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung.
- Sarwono, S.W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sihite, Eka L. (2008). *Manajemen Pemasaran*. Edisi Kedua. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Slameto, (1988). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudiana, Dendi. (2001). *Tipografi : Sebuah Pengantar*. Vol 2 Nomer. 2. Diambil dari : <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/740/408> (diakses tanggal 17/03/2019 pukul 20.00 WIB).
- Syamsudin, Abin. (1981). *Pedoman Studi Psikologi Kependidikan*. Penerbit Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP), Bandung.
- Tidjan, (1976). *Meningkatkan Minat Membaca*. Jakarta: Pustaka Hidayah.
- Todaro, Michael P. 1983; *Pembangunan Ekonomi di Dunia Ketiga*, terjemahan Drs. Mursid, Penerbit Balai Aksara Jakarta