

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA INFORMASI BERUPA *BOOKLET* “SERBA SERBI *CASHLESS/NON-TUNAI*” UNTUK KALANGAN LANSIA

*VISUAL COMMUNICATION DESIGN OF MEDIA INFORMATION IN THE FORM OF “VARIOUS *CASHLESS/NON-CASH*” BOOKLET FOR THE ELDERLY*

Verdianto Christian Kurniadi^{1*}

¹Junior Graphic Designer Greyflix Studio

Diterima: 10 Juni 2022 / Disetujui: 14 Desember 2022

ABSTRACT

Cashless is a payment transaction system without using cash. The cashless payment system refers to transactions made digitally. In the midst of the widespread use of cashless, there are still many elderly people who don't understand how to use it, for this reason further socialization is needed to make it easier to use cashless for the elderly. By designing print media in the form of booklets, to introduce cashless to the elderly. This design uses the "design thinking" method, and is examined using qualitative methods. Booklets/pocket books as information media are the media chosen to be easy to carry so that the elderly can better understand, and carry out a cashless payment system independently.

Keywords: *Booklet, Cashless, Information, Elderly, Digital.*

ABSTRAK

Cashless adalah sistem transaksi pembayaran tanpa menggunakan uang tunai. Sistem pembayaran *cashless* mengacu pada transaksi yang dilakukan secara digital. Ditengah maraknya penggunaan *cashless*, masih banyak kalangan lansia yang tidak mengerti cara menggunakannya, untuk itu sangat dibutuhkan sosialisasi lanjutan untuk mempermudah penggunaan *cashless* bagi para lanjut usia. Dengan perancangan media cetak berupa *booklet*, untuk memperkenalkan mengenai *cashless* ke lansia. Perancangan ini menggunakan metode “*design thinking*”, dan diteliti menggunakan metode kualitatif. *Booklet*/buku saku sebagai media informasi merupakan media yang dipilih agar mudah dibawa sehingga lansia dapat lebih memahami, serta melakukan sistem pembayaran *cashless* secara mandiri.

Kata Kunci: buku saku, *cashless*, informasi, lansia, digital.

PENDAHULUAN

Cashless adalah sistem pembayaran/ transaksi yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai (Tumpal Manik., 2019). Sistem pembayaran *cashless* mengacu pada transaksi yang dilakukan secara digital. Sistem pembayaran *cashless/non-tunai* telah banyak diterapkan di Indonesia. Banyak orang juga telah menggunakan dan memilih metode pembayaran *cashless/non-tunai*. Sebuah

contoh pembayaran *cashless/non-tunai* adalah transaksi di jalan tol, yang saat ini sudah menggunakan sistem *e-toll*.

Tercatat hingga akhir Juni 2018, *volume* transaksi uang elektronik mencapai 206,9 juta transaksi dan pada September 2018 jumlah uang elektronik yang beredar sebanyak 142.477.296 instrumen, berdasarkan data statistik dari Bank Indonesia. Hal ini menunjukkan peningkatan *volume* transaksi uang elektronik sebesar

*email: verdiantochristiankurniadi1@gmail.com

298,6% dibandingkan Juni 2017 lalu. Penerapan *e-money* untuk transaksi akses jalan tol di Indonesia mulai Oktober 2017 juga mendorong peningkatan jumlah uang elektronik sebesar 198% atau hampir dua kali lipat dibandingkan September 2017 lalu yaitu 71.783.618 instrumen uang elektronik di Indonesia. Tidak hanya *e-money*, kini juga banyak metode pembayaran lainnya yaitu *e-wallet* atau dompet digital. Di Indonesia sendiri banyak sekali *e-wallet* yang beredar di Indonesia seperti *T-Cash*, *OVO Payment*, *Go-Pay*, *DANA*, dan masih banyak lagi. Hal ini menjadi salah satu titik awal masyarakat Indonesia untuk beralih ke transaksi non tunai atau *cashless*. Salah satu faktor lain yang juga menghambat adalah kemampuan masyarakat, terutama kalangan lansia. Tak jarang, alat transaksi nontunai sudah tersedia, namun masyarakat umum terutama lansia belum mengetahui cara mengoperasikannya. Karena metode *cashless* berbasis sistem elektronik, maka pengguna perlu memiliki pemahaman yang memadai tentang sistem pembayaran *cashless via smartphone*. Sistem *cashless* menuntut pengguna untuk dapat berinteraksi dan menggunakan perangkat elektronik berupa mesin ATM, mesin EDC, dan *smartphone* (Ega Almira Shae, 2020). Dilansir dari ‘databoks.katadata.co.id (2022)’

Menurut Kementerian Kesehatan, yang dimaksud lansia adalah seseorang yang telah memasuki usia 60 tahun ke atas. Lansia adalah bagian siklus hidup manusia yang hampir pasti dialami setiap orang, yang dapat berdaya guna bagi dirinya, keluarga dan masyarakat. Agar dapat berdaya guna Lansia harus sehat dan dipersiapkan sedini mungkin, serta berada di lingkungan yang mendukung potensi yang dimilikinya (<https://kesmas.kemkes.go.id>). Badan Pusat Statistik (BPS) telah mencatat jumlah penduduk lanjut usia (lansia) di Indonesia yang mengakses internet terus bertambah sepanjang tahun 2016-2020. Pada tahun 2016, hanya 1,98% penduduk lanjut usia di Indonesia yang menggunakan internet. Jumlah tersebut meningkat menjadi 2,98% pada tahun 2017. Setahun setelah itu, presentase penduduk lanjut usia yang

menggunakan internet meningkat signifikan hingga mencapai 5,73%. Presentase ini juga meningkat menjadi 7,94% pada 2019 dan 11,44% pada 2020. Data tersebut menunjukkan penggunaan internet semakin tinggi untuk segala usia, termasuk lansia. Hal ini sejalan dengan masuknya era revolusi industri 4.0 di Indonesia. (Monavia Ayu Rizaty, 13/7/2021).

Total kenaikan 30,07% pada 4 tahun belakangan dari 2016 ke 2020 merupakan angka yang cukup besar untuk golongan lansia dalam menggunakan *internet*. Dan belum ada data pasti untuk persentase kenaikan pengguna *internet* di kalangan lansia pada tahun 2022. Dilihat dari data yang diambil dari Badan Pusat Statistik, jumlah penduduk lansia saat ini mencapai angka 16.660.400 juta jiwa, jika dikurangi 30,07% dari penduduk lansia di Indonesia yang mengakses internet saat ini adalah 11.650.617 juta jiwa. Dapat disimpulkan bahwa saat ini rata-rata dari populasi 16.660.400 juta lansia di Indonesia sebagian besar belum bisa menggunakan internet apalagi menggunakan metode *cashless* dalam sehari-hari.

Berdasarkan dari latar belakang, maka perumusan masalah ini adalah bagaimana merancang media cetak untuk menyampaikan informasi tentang bagaimana menggunakan metode *cashless* untuk lansia sebagai upaya untuk memajukan penggunaan *cashless* di kalangan masyarakat. Dari permasalahan tersebut, untuk menyampaikan informasi berupa media cetak agar membantu para lansia di Indonesia agar dapat menggunakan metode pembayaran *cashless* serta membantu lansia untuk dapat lebih memahami kemajuan teknologi, penulis merencanakan suatu perancangan penelitian yang berjudul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA INFORMASI BERUPA *BOOKLET* “SERBA SERBI *CASHLESS/NONTUNAI*” UNTUK KALANGAN LANSIA”. Dengan menyampaikan informasi melalui media cetak, penulis memilih media cetak yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi yaitu *Booklet*.

Dari permasalahan tersebut, untuk menyelesaikan masalah sistem pembayaran *cashless* yang sudah menjadi standar pembayaran di Indonesia agar dapat digunakan pada segala kalangan usia terutama lansia, penulis merencanakan suatu perancangan penelitian yang berjudul “**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA INFORMASI BERUPA BOOKLET “SERBA SERBI CASHLESS/NON-TUNAI” UNTUK KALANGAN LANSIA**”. Dengan menyampaikan informasi melalui media cetak *booklet* yang berisikan pengertian serta cara menggunakannya agar membantu para lansia di Indonesia untuk dapat menggunakan metode pembayaran *cashless*.

Penulis memilih media cetak *booklet* yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi secara singkat, padat. Dengan menggunakan media cetak berupa *booklet* yang dibagikan secara gratis oleh bank kepada masyarakat/nasabah golongan lansia, penulis berharap dapat menyampaikan informasi berisikan cara menggunakan metode *cashless*, bagi para lansia di Indonesia yang dapat bermanfaat untuk memajukan sumber daya manusia terutama lansia di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan dengan melihat data atau teori yang sudah ada sebagai landasan untuk membuat simpulan dari data-data atau teori tersebut. Dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti melakukan studi pustaka, kuesioner serta observasi untuk menangkap kebutuhan masyarakat terhadap media informasi. Didukung dengan metode perancangan “*design thinking*”, sebagai proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi pada penciptaan sebuah solusi yang diawali proses empati untuk kebutuhan yang berpusat pada manusia

menuju penemuan berkelanjutan sesuai kebutuhan dari penggunaanya.

Pustaka

Identitas Visual (*Visual Identity*)

Identity Visual atau Identitas visual adalah sebuah kesan keseluruhan dari suatu organisasi yang diproyeksikan secara eksternal dan internal. Contohnya seperti melalui brosur, kop surat, buletin, iklan, rambu-rambu, seragam, gedung, dsb. (Nugroho, 2017). Identitas visual merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang dapat dilihat dan disentuh sebagai bagian dari sebuah merk, seperti bentuk, warna dan gaya.

Lansia

Menurut Kementerian Kesehatan, yang dimaksud lansia adalah seseorang yang telah memasuki usia 60 tahun ke atas. lansia adalah bagian siklus hidup manusia yang hampir pasti dialami setiap orang, yang dapat berdaya guna bagi dirinya, keluarga dan masyarakat. Agar dapat berdaya guna Lansia harus sehat dan dipersiapkan sedini mungkin, serta berada di lingkungan yang mendukung potensi yang dimilikinya (<https://kesmas.kemkes.go.id>)

Teori Warna

Warna adalah salah satu elemen penting dalam desain. Dengan warna kita dapat menampilkan ciri atau gambar yang ingin kita sampaikan. Warna merupakan salah satu unsur/element yang dapat menarik perhatian, membangkitkan mood, menggambarkan citra suatu perusahaan, serta lainnya. Dalam menggunakan warna perlu memperhatikan kesan apa yang ingin dibangun dalam desain itu sendiri (Lia Anggraini, S. L. & Nathalia, 2014). Pada teori Brewster merupakan teori menyederhanakan warna yang terdapat pada alam menjadi empat grup warna. Keempat gerombolan warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier serta warna netral (Lia Anggraini, S. L. & Nathalia, 2014).

a. Warna Primer

Adalah warna dasar yang bukan campuran berasal dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer merupakan warna merah, biru serta kuning.

b. Warna Sekunder

Adalah hasil dari pencampuran warna-warna utama menggunakan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga adalah hasil dari pencampuran warna merah, kuning dan hijau, artinya campuran warna biru, kuning dan ungu adalah campuran dari warna merah dan warna biru.

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran dari salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan dihasilkan dari pencampuran warna kuning dan warna jingga. Lalu warna coklat merupakan pencampuran dari tiga warna, yakni warna merah, biru serta kuning. Ialah bagian warna yang mempunyai peranan penting selain dari warna sekunder. Inti dari warna tersier merupakan sebuah hasil yang dicampurkan antara warna primer dan warna sekunder yang terjadi pada sebuah ruang warna.

d. Warna Netral

Warna netral adalah warna yang mudah untuk di padukan sebagai warna yang cocok oleh semua warna. Biasanya warna hasil campuran yang berdasarkan ketiga warna dasar akan menuju warna hitam. Warna itulah yang disebut dengan warna netral (Lia Anggraini, S. L. & Nathalia, 2014).

Typografi

Pada buku tipografi yang ditulis oleh Danton Sihombing (2001:13). Tipografi adalah salah satu disiplin ilmu seni tentang huruf. Huruf adalah bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun kata atau kalimat. Rangkaian huruf atau kalimat tidak hanya memberikan makna yang mengacu pada suatu objek atau ide, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu gambar atau kesan secara visual. (Normansyah, 2017).

Teori Tata Letak / Layout

Layout berarti bahasanya tata letak atau penempatan. Menurut sebuah teori, *layout* adalah suatu upaya untuk menyusun, menata serta menggabungkan unsur-unsur grafis seperti teks, gambar, tabel dan lainnya, ke dalam suatu media komunikasi secara visual yang komunikatif, estetis serta menarik. Jadi seorang ahli tata letak dapat dianggap sebagai seorang manajer yang mampu mengatur atau menyusun formular serta bidang sehingga disajikan dalam suatu kesatuan yang mudah diterima oleh audiens. Secara teori untuk membuat *layout* yang baik, hal-hal yang perlu dipelajari adalah prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, ritme, kesatuan serta pusat perhatian. *Layout* bertujuan untuk elemen/unsur gambar agar memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Prinsip-prinsip yang berkaitan dengan layout adalah: *Contrast* (kontras), *Emphasize* (penekanan), *Repetition* (pengulangan), *Alignment* (penempatan), *Proximity* (fokus-kedekatan) dan *Unity* (kesatuan).

Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin yaitu *Illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan, dengan demikian yang dimaksud ilustrasi adalah gambar/citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberikan representasi visual. Ilustrasi adalah sebuah pemikiran, berupa ide dan konsep yang mendasari apa yang ingin dikomunikasikan oleh sebuah gambar. Menghidupkan atau memberikan bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari seorang ilustrator (Putra, 2020).

Flat Design

Flat design jika dicermati menurut suku kata, *flat* yang berarti datar dan *design* yang berarti desain. Singkatnya, *flat design* didefinisikan sebagai desain yang datar. Prinsip *flat design* adalah minimalis, penyederhanaan dibandingkan dengan menggunakan bentuk aslinya. *Flat design* berarti kita tidak menggunakan efek. *Flat design* serius dalam menggunakan warna,

tipografi & elemen yang lebih sederhana atau lebih sedikit. Menggunakan efek yang dikurangi sehingga ukuran file yang dihasilkan kecil. Flat design bisa dibilang berbeda dengan animasi 2D. Karena animasi 2D masih banyak menggunakan efek dan lebih detail dalam pembuatannya. *Flat design* digunakan karena *flat design* memiliki bentuk visual yang *clean* dan simpel yang memberikan kesan modern, minimalis, dan juga *playful* dengan menggunakan warna-warna cenderung cerah serta ilustrasi menarik, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik (Anindita & Riyanti, 2016).

Cashless Payment

Beberapa distrupsi pada dunia transaksi pembayaran mulai banyak bermunculan, tak tekecuali alat pembayaran *cashless/non-tunai*. Dari lembaga dan metode pembayaran yang kita kenal selama ini, muncul berbagai sistem dan metode pembayaran baru, salah satu contohnya adalah sistem pembayaran *cashless/non-tunai*. Seperti dilansir dari ‘gobiz.co.id 10 Agustus 2021’. Hal ini juga dipengaruhi oleh berkembangnya *Cashless Society* atau masyarakat yang melakukan transaksi keuangan tanpa menggunakan uang tunai. Sebaliknya, mereka kebanyakan menggunakan kartu kredit, kartu debit dan dompet digital. Dari *cryptocurrency* (mata uang digital) hingga pembayaran *peer to peer* (bentuk pinjaman alternatif), dan banyak lainnya. Mulai dari cara, tempat dan waktu orang melakukan pembayaran sudah mulai berubah. Masyarakat semakin membutuhkan dan menggunakan proses pembayaran digital yang dapat dilakukan melalui ponsel masing-masing, dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

Booklet

Dilansir dari ‘maxipro.co.id (15/1/2020)’. *Booklet* pada umumnya adalah buku yang digunakan sebagai media untuk mempromosikan suatu perusahaan. Selain itu, *booklet* juga dapat digunakan untuk mempromosikan sebuah perusahaan yang mereka jalankan. Pengertian lain dari

booklet adalah buku yang memiliki ukuran kecil dan tipis dengan sampul yang menarik dan berisi informasi tertentu tentang sesuatu, baik itu perusahaan, produk, layanan, lokasi, dan lain-lain. Keberadaan *booklet* kini telah menyebar ke seluruh Indonesia, karena dianggap penting, banyak perusahaan yang mencetak *booklet design* dengan tampilan yang menarik. Dengan adanya *booklet*, promosi *offline* ini mempermudah perusahaan agar tidak perlu repot-repot lagi menjelaskan secara berurutan karena calon konsumen dapat membaca sendiri daftar produk yang dijual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep perancangan diawali dengan melakukan riset terhadap minimnya penggunaan sistem pembayaran *cashless* terhadap lansia, akan tetapi minimnya ditemukan media informasi yang mengangkat tema *cashless* di kalangan lansia, bahkan jarang sekali ditemukannya buku bertemakan *cashless* untuk kalangan lansia di toko buku maupun perpustakaan. Dengan minimnya buku yang membahas sistem pembayaran *cashless* untuk kalangan lansia ditambah dengan isi dari referensi buku informasi kebanyakan kurang menarik seperti tidak adanya visual berupa ilustrasi maupun foto yang akan membuat calon audiens tertarik akan buku media informasi tersebut.

Kebanyakan buku informasi berkesan tidak menarik bahkan membosankan, dan dengan adanya perancangan ini akan menjadikan *booklet* informasi lebih menarik, sederhana, tidak hanya dari segi estetika saja, juga kelengkapan informasi mengenai sistem pembayaran *cashless*. *Booklet* ini memiliki isi yang dibagi beberapa bab agar memudahkan pembaca dalam membaca buku serta menambah wawasan seputar sistem pembayaran *cashless/non-tunai*, bahkan dibuat hingga langkah-langkah cara menggunakan sistem pembayaran *cashless*.



Gambar 1. Moodboard
(Sumber: Google Image, 2022)

Booklet ini dirancang dengan ukuran A5 (14cm x 21cm) *Moodboard* adalah kumpulan dari referensi gambar atau objek yang berfungsi untuk membantu dan menginspirasi dalam penciptaan/pembuatan sebuah karya. Berikut penjelasan mengenai *looks*, *tone*, *mood* dan *manner* dari *moodboard*:

- a) *Looks*
Looks yang akan ditampilkan adalah looks yang simple, formal dan *friendly* tetapi tetap terlihat *calm*.
- b) *Tone*
Tone warna yang digunakan adalah *tone* warna hangat untuk memberikan kesan ramah, tenang dan *positive*.
- c) *Mood*
Mood yang akan ditampilkan adalah *mood* ramah/*friendly* untuk lansia >60 tahun untuk memberikan kesan yang menenangkan agar calon pembaca mendapatkan kenyamanan saat membaca.
- d) *Manner*
Manner yang ingin ditampilkan adalah keramahan serta kehangatan.

Pembahasan

Keyvisual



Gambar 2. Keyvisual

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Keyvisual yang terdapat pada booklet “SERBA-SERBI *CASHLESS* UNTUK MANULA”, adalah dua buah kartu masing-masing kartu kredit dan kartu debit yang menggambarkan alat bantu dalam bertransaksi keuangan di dunia saat ini sudah berbentuk kartu yang memudahkan segala bentuk transaksi apapun saat ini. Kartu kredit dan debit adalah salah satu contoh pembayaran *cashless*/non-tunai yang sudah sangat banyak digunakan saat ini dan bahkan cukup lama oleh kalangan masyarakat di Indonesia. *Keyvisual* kartu kredit serta debit menggunakan warna gelap dan simple yang memberikan kesan bahwasannya hanya dengan sebuah kartu, menunjukkan kemajuan teknologi pada sistem pembayaran di dunia ini sudah sangat drastis.

Warna



Gambar 3. Warna
(Sumber: Google Image, 2022)

Dalam perancangan booklet media informasi untuk media utama serta media pendukung, menggunakan warna biru muda yang menandakan ciri khas warna sponsor yaitu BCA pada background media utama hingga pendukung, serta menggunakan warna-warna pastel dan warna-warna hangat

pada karakter dan asset agar lebih nyaman dibaca oleh lansia.

Tipografi

Dalam perancangan *booklet* serta media pendukung, tipografi yang digunakan oleh penulis ialah tipografi yang jenis formal. Diantaranya ialah font Georgia dan Verdana.

Ini adalah Contoh
Font GEORGIA 123



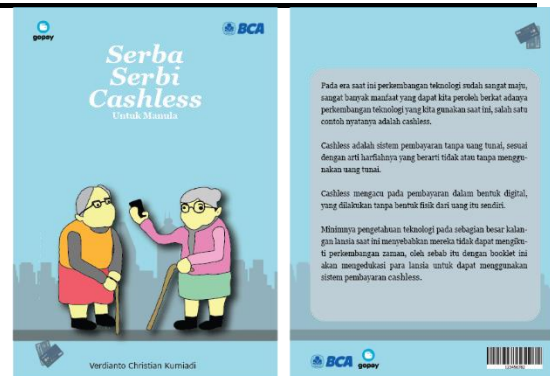
Gambar 4. Tipografi
(Sumber: Google Image, 2022)

Karena font tersebut memberikan kenyamanan pembaca, agar mata tidak mudah lelah serta sensitivitas tidak berkurang, cocok untuk pembaca lansia diatas 50 tahun.

Konsep Imagery

Konsep *Imagery* pada *booklet* media informasi yang dibuat, menggunakan ilustrasi *flat design*, karena dengan menggunakan *flat design*, akan membantu pembaca lebih berfokus pada penulisan informasi. Selain itu *flat design* juga terlihat lebih light untuk sebuah ilustrasi visual jika dengan pemilihan warna yang tepat. Penerapan proporsi visual 30% yang lebih sedikit dibandingkan 70% karena *highlight booklet* ini ada di penulisan informasinya.

Cover Booklet



Gambar 5. Cover Booklet
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Pada *cover booklet* menampilkan tokoh karakter dan keyvisual booklet yaitu *Credit* dan *Debit card*. Kedua karakter tersebut terlihat sedang melihat sebuah *smartphone* seakan seperti pertama kali memegang sebuah alat *gadget*, serta menambahkan *background* berwarna biru muda agar tidak mencolok di mata pembaca serta ilustrasi siluet gedung untuk memperkuat suasana perkotaan. Pada *cover* menampilkan suasana keingintahuan 2 karakter tersebut terhadap kemajuan teknologi *cashless*.

Logo Judul Booklet

Judul *booklet* ini adalah “Serba Serbi *Cashless* Untuk Manula”. Penggunaan kata “Serba-Serbi” tersebut memiliki makna dan gambaran informasi tentang ragam penjelasan mengenai *cashless*. Menggunakan judul “Serba Serbi *Cashless* Untuk Manula” memiliki kesan bahwa judul tersebut merangkum beragam penjelasan mengenai *cashless* yang dibuat sesingkat dan se-simple mungkin. Pada bagian judul menggunakan font Georgia yang dibuat italic untuk memberikan kesan elegant serta outline hitam ukuran 0,25 untuk mempertegas, dan penggunaan warna ungu kecokelatan yang hangat untuk memberikan kesan nyaman yang diperkuat dengan sub judul “Untuk Manula” agar menandakan segmentasi target dari *booklet* tersebut. Desain judul buku ini memiliki referensi dari buku cerita yang ada tetapi telah dimodifikasi.



Gambar 6. Logo Judul Booklet
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Layout dan Grid

Penggunaan *layout* pada *booklet* ini adalah *circus layout* dimana tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan standar. Komposisi gambar visual, bahkan terkadang teks serta pengaturannya tidak beraturan. Makna “tidak teratur” hanya dalam penempatan gambar, akan tetapi untuk penulisan diatur dengan baik, tampilan biasanya berupa banyak gambar produk dalam satu halaman. Pada halaman *booklet* menggunakan halaman yang menyambung antara 2 halaman menjadi 1 yaitu *spreadsheet* serta halaman non-*spreadsheet*.



Gambar 7. Grid dan Layout
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Untuk penggunaan *grid*, penulis menggunakan *manuscript grid*, yaitu *grid* satu kolom yang hanya menentukan dimana dalam suatu halaman teks diletakkan, agar penempatan penulisan tetap beraturan mengimbangi penggunaan *circus layout*.

KESIMPULAN

Kesimpulannya berdasarkan fakta yang didapat dari penulisan yang dirancang oleh penulis mengenai sistem pembayaran *cashless* untuk lansia dimulai dari penyebaran kuesioner kepada responden adalah bahwa masih kurangnya edukasi

penggunaan sistem pembayaran *cashless* untuk lansia di kalangan masyarakat, yang mana sistem pembayaran *cashless/non-tunai* sendiri sudah banyak digunakan sebagai standar pembayaran di Indonesia. Lalu kurangnya media informasi yang membahas pentingnya sistem pembayaran *cashless* di Indonesia untuk lansia, serta kurang menariknya media informasi yang mayoritas hanya berisi *teks* saja tanpa disertai dengan gambar baik secara media gambar maupun ilustrasi. Sehingga disadari betapa pentingnya membuat media informasi berupa *booklet* untuk membantu masyarakat Indonesia khususnya lansia agar mendapatkan peran di era majunya teknologi saat ini. Perancangan media informasi berupa *booklet* ini juga diberikan secara gratis khususnya untuk kalangan lansia yang siap untuk mengikuti perkembangan zaman dimulai dari sistem pembayaran *cashless/non-tunai*.

DAFTAR PUSTAKA

- Deshinta Vibriyanti, D. H. (2020). *Lansia Sejahtera Tanggung Jawab Siapa?* Jakarta Pusat, DKI Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Dodi Nuriana, I. R. (2019). GENERASI BABY BOOMERS (LANJUT USIA) DALAM MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Pekerjaan Sosial, Vol.2 No: 1*, 32-46.
- Fery Firmansyah. (2019). LANSIA SEHAT, LANSIA BAHAGIA. https://kesmas.kemkes.go.id/konten/133/0/070413-lansia-sehat_-lansia-bahagia
- Irwan Trinugroho, H. S. (2017). *HOW READY ARE PEOPLE FOR CASHLESS SOCIETY?* *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 105-112.
- Lina Marlina, A. M. (2020). *CASHLESS DAN CARDLESS SEBAGAI PERILAKU TRANSAKSI DI ERA DIGITAL: Co-Management Vol. 3, No 2, Desember 2020*, 533-542.
- Paramita Nur Kurniati, B. Y. (2019). Urgensi Pelaksanaan Sistem Cashless Government dalam

-
- Membangun Birokrasi yang
Transparan dan Akuntabel. *Jurnal
Administrasi Publik (Public
Administration Journal)*, 136-150.
- Putri, D. E. (2021). HUBUNGAN FUNGSI
KOGNITIF DENGAN KUALITAS
HIDUP LANSIA. *Jurnal Inovasi
Penelitian, Vol.2 No.4 September
2021*, 1147-1152.
- Putri, I. (2015). Pengaruh Perkembangan
Cashless Transaction Terhadap
Kebutuhan Uang Tunai (Kartal)
Masyarakat (Studi Kasus Indonesia
Periode 2010-2014. *Agrin Vol. 15,
No. 1, April 2015*, 1-4.
- Stefanus Mendes Kiik, J. S. (2018).
PENINGKATAN KUALITAS
HIDUP LANJUT USIA (LANSIA)
DI KOTA DEPOK DENGAN
LATIHAN KESEIMBANGAN.
*Jurnal Keperawatan Indonesia,
Volume 21 No.2, Juli 2018*, 109-
116.
- Supriyati, W. S. (2013).
PERBANDINGAN NILAI
DENSITAS CITRA
MENGUNAKAN GRID
BERGERAK (*MOVING GRID*)
POSISI HORIZONTAL DAN
VERTIKAL. *Youngster Physics
Journal, Vol. 1 No .4*, 143-150.
- Tiodora, S. M. (2022). PENGARUH
TEKNOLOGI DALAM
PENINGKATAN KUALITAS
HIDUP LANSIA. *Journal of
Innovation Research and
Knowledge, Vol..1
No.9Februari2022*, 777-784.
- Tjandrakusuma, D. (18 Mei 2020). *Lansia
Milenial*. DKI Jakarta: Kompas
Penerbit Buku.