

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 Kesimpulan**

Pengertian singkat *Cryptocurrency* merupakan uang digital. Uang ini tidak memiliki bentuk fisik seperti koin dan uang tunai yang kita lihat setiap hari. Pada Januari 2009, Bitcoin memasuki perdagangan Internet. Transaksi tersebut dilakukan oleh sekelompok pengembang dan pengguna Bitcoin bernama Satoshi Nakamoto. Sebelum itu, Bitcoin dirilis pada 2008 dan menjadi perangkat lunak *open source* pada tahun berikutnya. Saat ini, banyak toko mulai menggunakan *Cryptocurrency* sebagai metode pembayaran, termasuk dua perusahaan terkenal, Overstock dan Newegg. Namun, sebagian besar perusahaan hanya menerima satu mata uang digital, Bitcoin. *Cryptocurrency* memiliki fungsi selain sebagai alat tukar, salah satunya adalah investasi. Tidak heran begitu banyak orang menjadi tiba-tiba kaya setelah berinvestasi dalam *Cryptocurrency*.

Pada tahun 2019, mata uang digital atau *crypto* ini menjadi *booming* di Indonesia, banyak investor-investor yang menanamkan sahamnya di mata uang digital ini hingga meraup keuntungan yang sangat besar. Tidak hanya itu perkembangan *Cryptocurrency* di Indonesia juga menimbulkan beberapa masalah, seperti menimbulkan kerugian dan bahkan kematian. masih banyak masyarakat yang belum paham atau egois dengan instrumen investasi yang satu ini. meskipun informasi *Cryptocurrency* ini sangat mudah ditemukan di internet dan mentor-mentor investasi, tidak sedikit orang yang salah tafsir menganggap *Cryptocurrency* ini sebagai tambang uang yang membuat orang kaya mendadak, dan menjadikan *crypto* sebagai ajang judi (*gambling*).

Seperti dalam kuesioner yang sudah di lakukan oleh perancang kepada masyarakat kota Tasikmalaya, dari 36 orang responden 86,1% mengetahui apa itu *Cryptocurrency* dan 69,4% responden yang andil berinvestasi. Rata-rata mereka memulai berinvestasi pada usia 19 – 22 tahun, akan tetapi tidak sedikit masyarakat yang hanya melihat investasi *Cryptocurrency* hanya dari keuntungannya saja, sebanyak 75% yang mengetahui keuntungan dari investasi *Cryptocurrency ini*. dan

sebanyak 52,8% masyarakat yang mengetahui kerugian dari berinvestasi *Cryptocurrency* ini. sebanyak 57.1% responden melakukan *Cryptocurrency* karena mengikuti tren. Oleh karena itu, perancang membuat sebuah video animasi 2D sebagai media kampanye hati-hati dalam berinvestasi *Cryptocurrency*. Dengan adanya media video animasi 2D sebagai media kampanye, diharapkan khalayak menjadi lebih berhati-hati dan pintar dalam berinvestasi.

Pada perancangan media animasi 2D ini menampilkan cerita seorang pemuda yang berinvestasi *crypto* karena mengikuti tren. Meskipun teman temannya sudah memberitahu sebelumnya. Yang akhirnya pemuda ini mengalami kerugian dan dia merasa menyesalnya. Tidak hanya itu media animasi 2D ini juga memberikan sedikit informasi atau *tips & trick* mengenai *Cryptocurrency*.

## **V.2 Saran**

Dalam Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam menyikapi hal-hal yang baru, tidak mudah tertarik dan lebih berhati-hati lagi. Selain itu, dalam perancangan ini memiliki kekurangan pada bagian-bagian tertentu baik dari segi visual maupun yang lain. Oleh karena itu, diharapkan untuk perancangan ke depannya mampu untuk menyempurnakan perancangan yang telah di buat ini, dengan data yang lebih lengkap dan media yang lebih menarik serta visual yang lebih baik lagi.