



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN VISUAL SOSIALISASI BAHAYA DAN PENCEGAHAN CYBERCRIME

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Edwin
NIM : 12120210197
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2016**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Edwin
NIM : 12120210197
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN VISUAL SOSIALISASI BAHAYA DAN PENCEGAHAN CYBERCRIME

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tugas akhir ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2016

Edwin

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL SOSIALISASI BAHAYA DAN PENCEGAHAN CYBERCRIME

Oleh

Nama : Edwin

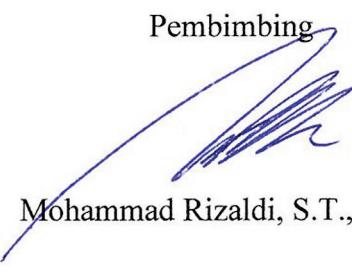
NIM : 12120210197

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juni 2016

Pembimbing



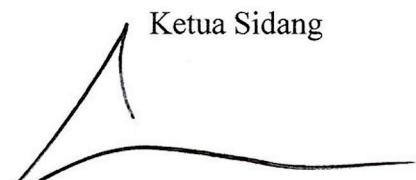
Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Pengaji



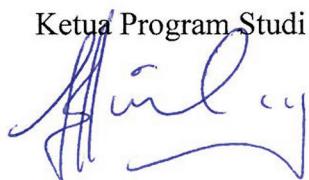
Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan perlindungan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Penulis memilih judul PERANCANGAN VISUAL SOSIALISASI BAHAYA DAN PENCEGAHAN CYBERCRIME sebagai Tugas Akhir karena ketertarikan penulis di bidang teknologi khususnya internet dengan segala potensi yang dimilikinya. Hasil dari Tugas Akhir ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi penulis namun juga bermanfaat bagi banyak orang secara langsung maupun tidak langsung.

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir tidak bisa terjadi tanpa orang-orang yang memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku pembimbing yang senantiasa mendukung, mengarahkan, dan memberikan masukan serta wawasan dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
3. Ipda Geo Veranza Reynaldi, selaku Perwira Unit Subdit IT/Cybercrime Dittipideksus Bareskrim Polri, yang telah membantu penulis dalam menyediakan data-data dari kepolisian yang penulis butuhkan.
4. Bapak Josua Sitompul, selaku Subdit Penyidikan dan Penindakan Direktorat Keamanan Informasi Kominfo serta Pengurus Komunitas Cyber Law

Indonesia, yang telah membantu penulis dalam menyediakan konten sosialisasi serta data-data dari sisi hukum yang penulis butuhkan.

5. Bapak Zamzami Almakki, Ibu Desy Sandrayani, Bapak Inco Harry Perdana, Bapak Erwin Alfian, dan Bapak Darfi Rizkavirwan yang telah memberikan masukan ide dan saran selama proses perancangan Tugas Akhir.
6. Keluarga penulis: Ayah, Ibu, dan Vania yang selalu memberi dukungan dan doa kepada penulis untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
7. Teman-teman bimbingan Bapak Rizaldi yang saling mendukung dan membantu sama lain dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Hendri Siman Santosa, Utari Kennedy, Christabel Fortunatus, dan teman-teman seperjuangan di ‘belakang SL’ yang telah mau diajak berdiskusi, memberikan dukungan, masukan ide, saran, dan bantuan dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman di grup ‘M’: Ritter Willy Putra, Divio Tanod, Henry Harpono, Timothy Rinanda, Yulio Darmawan, dan lainnya yang selalu memberikan hiburan kepada penulis di kala bosan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu segala bentuk kritik dan saran akan dengan terbuka penulis terima sebagai pembelajaran.

Tangerang, 14 Juni 2016

Edwin

ABSTRAKSI

Internet memberikan berbagai manfaat bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia. Namun penggunaannya untuk transaksi elektronik maupun kegiatan yang bersifat sangat pribadi membuka peluang untuk dijadikan sasaran tindak kejahatan (*cybercrime*). Di Indonesia meskipun peningkatan jumlahnya tinggi, *cybercrime* masih kurang mendapat perhatian masyarakat pengguna internet. Penulis terdorong untuk membuat “Perancangan Visual Sosialisasi Bahaya dan Pencegahan *Cybercrime*” agar publik lebih mengenal bahaya dan pencegahan untuk melindungi diri dari tindakan *cybercrime*.

Kata kunci: visual, sosialisasi, bahaya, pencegahan, cybercrime



ABSTRACT

Internet gives a lot of benefits to human prosperity, advance, and civilization. But its use for electronic transactions and any private informations is inviting to be the target of crimes called cybercrime. In Indonesia although the cybercrime rate has risen fast in the past years, cybercrime still hasn't got the internet users attention. The writer is encouraged to create a "Visual of Cybercrime Dangers and Preventions Socialization Design" to raise public awareness about cybercrime dangers and preventions to help them defense themselves from cybercrime.

Keywords: visual, socialization, dangers, preventions, cybercrime



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Metode Perancangan	5
1.8. Timeline Perancangan	6
1.9. Skematika Perancangan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1.	Cybercrime	8
2.1.1.	Definisi Cybercrime	8
2.1.2.	Dasar Hukum di Indonesia.....	8
2.1.3.	Jenis-Jenis Cybercrime di Indonesia.....	9
2.2.	Sosialisasi	12
2.2.1.	Pola Sosialisasi.....	12
2.2.2.	Agen Sosialisasi	13
2.2.3.	Tahapan Awal Kampanye.....	13
2.2.4.	Millennials / Generasi Y	14
2.3.	<i>Website</i>	15
2.3.1.	Jenis-Jenis <i>Website</i>	16
2.3.2.	Prinsip Desain	17
2.3.3.	User Interface	21
2.4.	Media Promosi Digital	32
2.4.1.	Ad banner	33
2.4.2.	Social Marketing	34
BAB III METODOLOGI		35
3.1.	Gambaran Umum	35
3.2.	Wawancara Subdirektorat IT/Cybercrime Dittipideksus Bareskrim Kepolisian Indonesia.....	36
3.2.1.	Proses Wawancara	36
3.2.2.	Analisa Wawancara.....	38
3.3.	Kuesioner	38

3.3.1.	Proses Distribusi Kuesioner	39
3.3.2.	Analisa Kuesioner	40
3.3.3.	Kesimpulan Kuesioner	40
3.4.	Observasi Eksisting	41
3.4.1.	Media Sosialisasi Subdit Cybercrime Polri	41
3.4.2.	Sosialisasi Local Police dari Metropolitan Police.....	42
3.4.3.	<i>Website</i> Sosialisasi Cyberbullying dari Safenet.....	44
BAB IV PERANCANGAN	45
4.1.	Mindmapping Perancangan.....	45
4.2.	Brainstorming Perancangan	46
4.3.	Konsep Penamaan Sosialiasi.....	47
4.4.	Konsep Pemilihan Warna.....	50
4.5.	Konsep Tipografi	51
4.6.	Konsep Perancangan Ilustrasi	53
4.7.	Konsep Perancangan <i>Website</i>	59
4.8.	Konsep Perancangan Media Sekunder.....	66
BAB V PENUTUP	69
5.1.	Kesimpulan	69
5.2.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	XV
LAMPIRAN: TRANSKRIP WAWANCARA	XVII
LAMPIRAN: MINDMAP, BRAINSTORM, DAN SKETSA	XX

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 — Situs Dribbble.com.....	19
Gambar 2.2 — Situs Evernote.com	19
Gambar 2.3 — Situs Mailchimp.com	20
Gambar 2.4 — Situs Gmail.com	21
Gambar 3.1 — Screenshot form survei.....	39
Gambar 3.2 — Media sosialisasi Polri berupa brosur	41
Gambar 3.3 — Sosialisasi Local Police	43
Gambar 3.4 — Cyberbullying Safenet	44
Gambar 4.1 — Mindmapping Perancangan.....	45
Gambar 4.2 — Brainstorming.....	46
Gambar 4.3 — Logo Sosialisasi	50
Gambar 4.4 — Skema warna dan jenis cybercrime	51
Gambar 4.5 — Tipografi Perancangan	52
Gambar 4.6 — Skema Pendaan Ilustrasi.....	53
Gambar 4.7 — Skema ilustrasi	54
Gambar 4.8 — Ilustrasi communication fraud.....	55
Gambar 4.8 — Ilustrasi email fraud.....	56
Gambar 4.9 — Ilustrasi web fraud.....	56
Gambar 4.10 — Ilustrasi defamation	57
Gambar 4.11 — Ilustrasi identity theft	57
Gambar 4.12 — Ilustrasi online pornography.....	58
Gambar 4.13 — Ilustrasi online gambling.....	58

Gambar 4.14 — Sitemap.....	59
Gambar 4.15 — Sketsa User Interface.....	60
Gambar 4.16 — User Interface Homepage.....	61
Gambar 4.17 — UI Homepage dengan Dua Column Berisi Teks	61
Gambar 4.18 — UI Homepage dengan Dua Kolom Berisi Teks dan Gambar	62
Gambar 4.11 — Menu Navigasi Website	63
Gambar 4.20 — Interface Halaman Jenis-Jenis Cybercrime	65
Gambar 4.21 — Media Sekunder Berupa Konten Sosial Media	66
Gambar 4.22 — Media sekunder berupa ad banner.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 – Crime total cybercrime 2012-2015	37
Tabel 3.2 – Pengetahuan responden tentang tujuh cybercrime paling umum di Indonesia	40
Tabel 3.3 – Pilihan media yang rutin dikonsumsi untuk memperoleh informasi	40

UMN