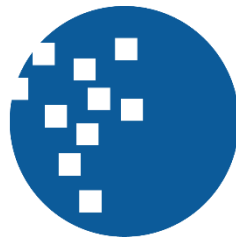


PERANCANGAN BUKU EDUKASI PENCEGAHAN

REVENGE PORN BAGI REMAJA

USIA 15—20 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Matthew Kevin

0000033835

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN BUKU EDUKASI PENCEGAHAN

REVENGE PORN BAGI REMAJA

USIA 15—20 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Matthew Kevin

0000033835

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

i

Perancangan Buku Edukasi..., Matthew Kevin, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Matthew Kevin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033835

Program Studi : Fakultas Seni dan Desain

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI EDUKASI TENTANG PENCEGAHAN REVENGE PORN BAGI REMAJA USIA 15—20 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Juni 2023



(Matthew Kevin)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU EDUKASI PENCEGAHAN

REVENGE PORN BAGI REMAJA

USIA 15—20 TAHUN

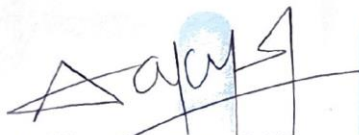
Oleh

Nama : Matthew Kevin
NIM : 00000033835
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 21 Juni 2023
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/E071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matthew Kevin
NIM : 00000033835
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU EDUKASI PENCEGAHAN REVENGE PORN BAGI REMAJA USIA 15—20 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Matthew Kevin)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan tugas akhir dengan baik dan tepat waktu yang diberi judul : “Perancangan Buku Edukasi Pencegahan Revenge Porn bagi Remaja Usia 15—20 Tahun” yang dilakukan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dari Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Saya menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini dan saya yakin tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari pemilihan judul sampai penyusunan laporan tugas akhir ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nuzulia Rahma, sebagai narasumber yang telah bersedia untuk diwawancarai.
6. Laurentia Aurellia, selaku partner dari penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir ini
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap dengan adanya perancangan ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan pengetahuan baru bagi pembaca terutama mengenai bahaya

dan cara pencegahan *revenge porn*. Penulis juga mendapatkan banyak pelajaran dan pengalaman mengenai topik *revenge porn*. Penulis juga menyadari laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga penulis menerima seluruh kritik dan saran dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 4 Juli 2023



(Matthew Kevin)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU EDUKASI PENCEGAHAN

REVENGE PORN BAGI REMAJA

USIA 15—20 TAHUN

(Matthew Kevin)

ABSTRAK

Revenge porn adalah kekerasan gender berbasis online melalui penyebaran konten pornografi tanpa persetujuan pihak yang terlibat. Kurangnya media informasi yang membahas mengenai *revenge porn* dan minimnya edukasi seksual masyarakat Indonesia, serta masyarakat Indonesia yang masih menganggap pornografi sebagai hal yang tabu untuk dibahas, membuat urgensi masalah ini semakin meningkat. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media informasi edukasi untuk pencegahan *revenge porn*. Penulis telah melakukan metode pengumpulan data dengan metode campuran, yaitu kualitatif dengan wawancara dan kuantitatif dengan kuesioner. Hasil menunjukkan masih banyak masyarakat khususnya remaja yang tidak mengetahui apa itu *revenge porn* dan merasa perlu untuk dibuatkan sebuah media informasi untuk menangani isu tersebut. Perancangan media informasi ditujukan sebagai sumber edukasi bagi masyarakat khususnya remaja tentang *revenge porn*. Bukan hanya sebagai sumber edukasi, diharapkan masyarakat dapat memetik pelajaran dalam hidup untuk lebih berhati-hati dalam memilih pergaulan dan tidak melakukan tindakan yang akan merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain.

Kata kunci: Media Informasi, *Revenge Porn*, Edukasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***EDUCATIONAL BOOK TO PREVENT
REVENGE PORN FOR TEENAGERS
AGED 15—20 YEARS OLD***

(Matthew Kevin)

ABSTRACT (English)

Revenge porn is gender-based online violence through the dissemination of pornographic content without the consent of the parties involved. The lack of information media that discusses revenge porn and the lack of sexual education for the Indonesian people, as well as the Indonesian people who still consider pornography a taboo subject to discuss, have made this problem even more urgent. Therefore, the authors designed an educational information medium to prevent revenge porn. The author has used mixed methods of data collection, namely qualitative interviews and quantitative questionnaires. The results show that there are still many people, especially teenagers who do not know what revenge porn is and feel the need to create an information medium to deal with this issue. The design of information media is intended as a source of education for the community, especially teenagers, about revenge porn. Not only as a source of education but it is also hoped that people can learn life lessons to be more careful and not to take actions that will harm themselves or others.

Keywords: *Information Media, Revenge Porn, Educational*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	15
2.1.3 Tipografi	17
2.1.4 Grid	22
2.1.5 <i>Layout</i>	26
2.1.6 Ilustrasi	31
2.2 Media Informasi	34
2.2.1 Jenis Media Informasi	34
2.2.2 Fungsi Media Informasi	35
2.3 <i>Revenge porn</i>	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	39
3.1 Metodologi Penelitian	39
3.1.1 Metode Kualitatif	39

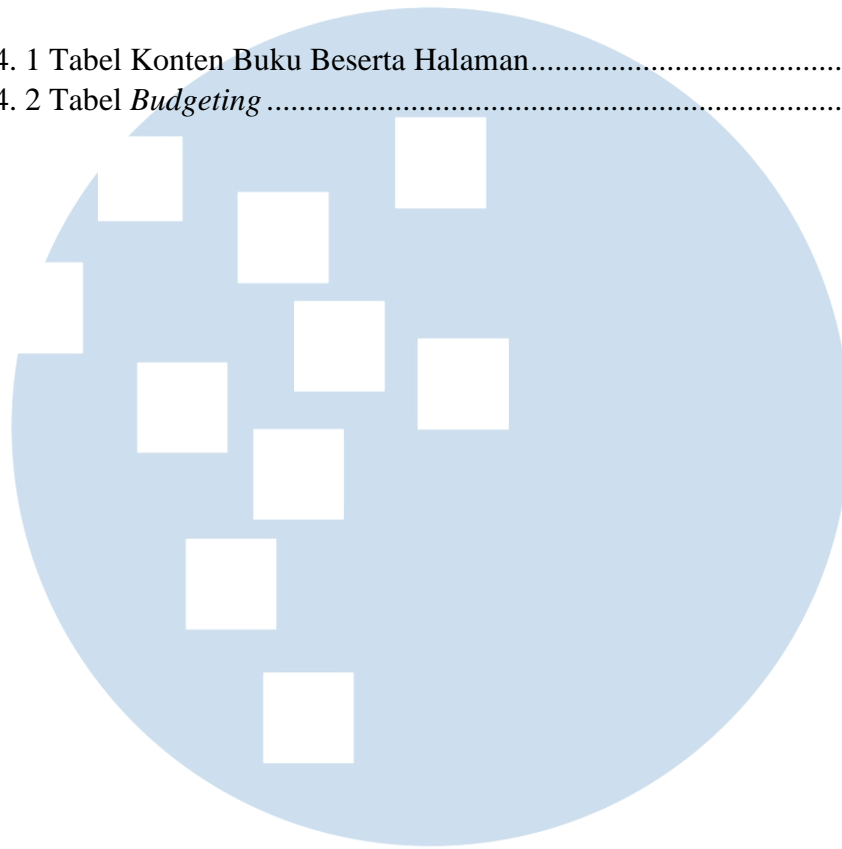
3.1.2 Metode Kuantitatif	43
3.2 Metodologi Perancangan	50
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	52
4.1 Strategi Perancangan	52
4.1.1 Orientasi	52
4.1.2 Analisis	53
4.1.3 Perumusan Konsep	53
4.1.4 Desain	63
4.1.5 Implementasi	81
4.2 Analisis Perancangan	82
4.2.1 Analisis <i>Layout</i>	83
4.2.2 Analisis Warna	84
4.2.3 Analisis Ilustrasi	85
4.2.4 Analisis Tipografi	89
4.2.5 Analisis Media	90
4.3 <i>Budgeting</i>	93
BAB V PENUTUP	95
5.1 Simpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Konten Buku Beserta Halaman.....	65
Tabel 4. 2 Tabel <i>Budgeting</i>	94



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 Tekstur	8
Gambar 2.4 Hue, Value, Saturation	9
Gambar 2.5 Additive dan Subtractive Color System	10
Gambar 2.6 Logo Lego	10
Gambar 2.7 Logo Popeyes	11
Gambar 2.8 Logo Shell	11
Gambar 2.9 Logo Funko	12
Gambar 2.10 Logo Starbucks	12
Gambar 2.11 Logo Nike	13
Gambar 2.12 Logo Adidas	13
Gambar 2.13 Logo Hershey	14
Gambar 2.14 Logo Baskin Robbins	14
Gambar 2.15 Logo Taco Bell	14
Gambar 2.16 Keseimbangan	15
Gambar 2.17 Hierarki Visual	16
Gambar 2.18 Ritme	16
Gambar 2.19 Kesatuan	17
Gambar 2.20 Typeface Old Style atau Humanist	18
Gambar 2.21 Typeface Baskerville	18
Gambar 2.22 Typeface Didot	19
Gambar 2.23 Typeface Bookman	19
Gambar 2.24 Typeface Helvetica	20
Gambar 2.25 Typeface Blackletter	20
Gambar 2.26 Typeface Brush Script	21
Gambar 2.27 Typeface Display	21
Gambar 2.28 Baseline Grid	22
Gambar 2.29 Column Grid	23
Gambar 2.30 Modular Grid	24
Gambar 2.31 Manuscript Grid	24
Gambar 2.32 Pixel Grid	25
Gambar 2.33 Hierarchical Grid	25
Gambar 2.34 Mondrian Layout	26
Gambar 2.35 Aksial Layout	27
Gambar 2.36 Picture Window Layout	28
Gambar 2.37 Silhouette Layout	28
Gambar 2.38 Frame Layout	29
Gambar 2.39 Circus Layout	29
Gambar 2.40 Rebus Layout	30

Gambar 2.41 Type Speciment Layout	30
Gambar 2.42 Copy Heavy Layout	31
Gambar 2.43 Contoh Media Cetak.....	34
Gambar 2.44 Social Media.....	35
Gambar 3. 1 Data Umur Responden	44
Gambar 3. 2 Data Geografis Responden.....	44
Gambar 3. 3 Data Jawaban Responden Mengenai Istilah <i>Revenge Porn</i>	44
Gambar 3. 4 Data Skala Bahaya <i>Revenge Porn</i>	45
Gambar 3. 5 Data Skala Bahaya <i>Revenge Porn</i> Setelah Membaca Ringkasan	46
Gambar 3. 6 Data Jawaban Responden yang Mengetahui Istilah <i>Revenge Porn</i> .	46
Gambar 3. 7 Data Bagaimana Responden Mengetahui Istilah <i>Revenge Porn</i>	47
Gambar 3. 8 Data Jawaban Responden Menyikapi Kasus.....	47
Gambar 3. 9 Data Jawaban Responden Mencari Informasi Edukatif	48
Gambar 3. 10 Data Jawaban Responden Mengenai Media Informasi	48
Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i>	54
Gambar 4. 2 <i>Mood Board</i>	58
Gambar 4. 3 Referensi.....	59
Gambar 4. 4 Struktur Kasar Perancangan Buku	60
Gambar 4. 5 Strktur Konten yang Sudah Direvisi	61
Gambar 4. 6 <i>Color Palette</i>	61
Gambar 4. 7 <i>Typeface Brother</i>	62
Gambar 4. 8 <i>Typeface Raleway</i>	63
Gambar 4. 9 Kateren	66
Gambar 4. 10 Referensi Ilustrasi Visual <i>Revenge Porn</i>	67
Gambar 4. 11 Sketsa Ilustrasi.....	67
Gambar 4. 12 Proses Digitalisasi Ilustrasi	68
Gambar 4. 13 Proses Digitalisasi Supergrafis Kepingan <i>Puzzle</i>	69
Gambar 4. 14 Proses Digitalisasi Supergrafis Gelombang	70
Gambar 4. 15 <i>Margin</i>	71
Gambar 4. 16 <i>Column Grid</i>	71
Gambar 4. 17 <i>Flat Plan</i>	72
Gambar 4. 18 <i>Layout Spread</i>	72
Gambar 4. 19 Penempatan Ilustrasi dalam <i>Layout Spread</i>	73
Gambar 4. 20 Alternatif Sketsa <i>Cover 1</i>	74
Gambar 4. 21 Alternatif Sketsa <i>Cover 2</i>	75
Gambar 4. 22 Digitalisasi <i>Cover</i>	75
Gambar 4. 23 Desain Instagram Feeds	77
Gambar 4. 24 Desain Instagram Story	78
Gambar 4. 25 Desain <i>X-Banner</i>	79
Gambar 4. 26 Alternatif Tipografi Media Kolateral	80
Gambar 4. 27 <i>Mockup E-Book</i>	81
Gambar 4. 28 <i>Mockup</i> Media Kolateral	82
Gambar 4. 29 <i>Mockup</i> Media Sekunder Cetak dan Digital	82

Gambar 4. 30 <i>Layout</i> Buku	83
Gambar 4. 31 <i>Layout</i> Buku	84
Gambar 4. 32 <i>Layout</i> Buku	85
Gambar 4. 33 <i>Layout</i> Buku	86
Gambar 4. 34 <i>Layout</i> Buku	88
Gambar 4. 35 <i>Layout</i> Buku	89
Gambar 4. 36 <i>Mockup E-Book</i>	90
Gambar 4. 37 <i>Mockup</i> Media Sekunder Digital.....	91
Gambar 4. 38 <i>Mockup</i> Media Sekunder Cetak	92
Gambar 4. 39 <i>Mockup</i> Media Sekunder Kolateral.....	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xviii
Lampiran B Bimbingan Spesialis	xx
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xxi
Lampiran D Hasil Wawancara	xxvii
Lampiran E Turnitin.....	xli



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA