

**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG INFORMASI
BAHAYA TIPUAN *DEEPPFAKE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Alberto Jonathan
00000055181**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG INFORMASI
BAHAYA TIPUAN *DEE*FAKE**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Alberto Jonathan

0000055181

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN WEBSITE TENTANG INFORMASI BAHAYA TIPUAN
DEEPFAKE**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Alberto Jonathan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG INFORMASI BAHAYA TIPUAN
*DEEPPFAKE***

Oleh

Nama Lengkap : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari, 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

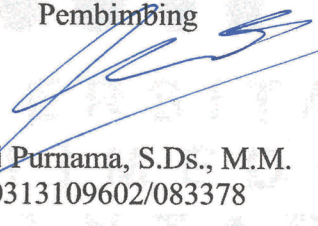
Ketua Sidang


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

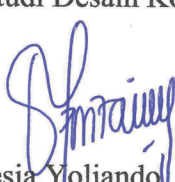
Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alberto Jonathan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055181
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WEBSITE TENTANG
INFORMASI BAHAYA TIPUAN
DEEPFAKE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 5 Januari 2025



(Alberto Jonathan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Website* Tentang Informasi Bahaya Tipuan *Deepfake*”.

Perancangan ini diharapkan website ini dapat meningkatkan literasi digital di masyarakat, terutama dalam mengenali dan melawan disinformasi yang semakin marak di era digital saat ini. Penulis berharap hasil dari tugas akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi masyarakat luas maupun bagi pengembangan literasi digital di Indonesia.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M. selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang ancaman teknologi deepfake dan disinformasi digital. Penulis berharap bahwa website ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat edukasi yang interaktif dan mudah dipahami.

Tangerang, 10 Oktober 2024



(Alberto Jonathan)

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG INFORMASI BAHAYA TIPUAN *DEEFAKE*

(Alberto Jonathan)

ABSTRAK

Pada era digital yang terus berkembang, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Namun, seiring dengan kemajuan tersebut, muncul ancaman baru berupa penyalahgunaan teknologi AI, terutama dalam bentuk *deepfake*. *Deepfake* merupakan teknologi yang menggunakan AI dan pembelajaran mesin untuk memanipulasi video, gambar, audio, dan teks sehingga tampak realistis, meskipun peristiwa yang ditampilkan tidak pernah terjadi. Teknologi ini semakin mengkhawatirkan karena dapat digunakan oleh siapa pun untuk menyebarkan disinformasi dan memengaruhi pandangan publik. Meskipun *deepfake* masih terbilang baru di Indonesia, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat sudah pernah mendengar istilah *deepfake*, tetapi tidak memiliki kemampuan dalam mendeteksi konten *deepfake*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif dalam bentuk website yang dapat mengedukasi masyarakat Indonesia, khususnya target audiens Generasi X dengan SES A, tentang bahaya *deepfake* serta membantu mereka dalam mendeteksi konten *deepfake* secara efektif. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), sementara metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil *alpha test* dan *beta test* membuktikan bahwa website edukasi yang telah dirancang mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman *target audiens* dalam mengenali serta mendeteksi konten *deepfake*. Diharapkan, dengan adanya media informasi ini, masyarakat Indonesia dapat lebih waspada terhadap penipuan digital berbasis *deepfake* dan menjadi lebih kritis dalam mengonsumsi informasi dari internet.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, *Deepfake*, *Website*, Media Edukasi, Literasi Digital,

DESIGN OF A WEBSITE ABOUT THE DANGERS OF DEEPPAKE FRAUD

(Alberto Jonathan)

ABSTRACT (English)

In this digital era, Artificial Intelligence (AI) technology has brought convenience to various aspects of human life. However, along with these advancements, a new threat has emerged in the form of AI misuse, particularly deepfake. Deepfake is a technology that uses AI and machine learning to manipulate videos, images, audio, and text to appear realistic, even though the events depicted never actually occurred. This technology is increasingly concerning as it can be used by anyone to spread disinformation and influence public perception. Although deepfake technology is still relatively new in Indonesia, the findings of this study indicate that most people have heard of the term deepfake, but lack the ability to detect such manipulated content. This research aims to design an interactive information medium in the form of a website to educate Indonesian society, specifically targeting Generation X with SES A, about the dangers of deepfake and help them effectively detect deepfake content. The design method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), while the research approach employs qualitative and quantitative methods. Results from the alpha test and beta test prove that the educational website successfully improves the awareness and understanding of the target audience in recognizing and detecting deepfake content. It is hoped that this information medium will help Indonesian society become more vigilant against deepfake-based digital fraud and encourage them to think more critically when consuming information on the internet.

Keywords: Artificial Intelligence, Deepfake, Website, Education Media, Digital Literation

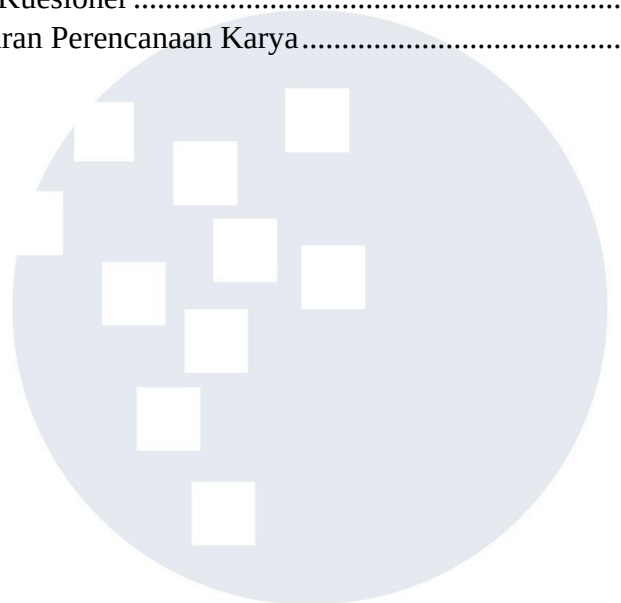
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Interaktif	5
2.2 Website	5
2.2.1 Anatomi Website	7
2.2.2 UI (User interface)	10
2.2.3 UX (User experience)	45
2.3 Deepfake	57
2.3.1 Media Literasi untuk Mengenali Berita Palsu	57
2.3.2 Ancaman Disinformasi Yang Dihasilkan Deepfake	59
2.4 Penelitian yang Relevan	60
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	67
3.1 Subjek Perancangan	67
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	68
3.2.1 Initialization	68

3.2.2 <i>Blueprint Design</i>	69
3.2.3 <i>Assets Preparation</i>	69
3.2.4 <i>Product Development</i>	69
3.2.5 <i>Testing & Validation</i>	69
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	70
3.3.1 Observasi	70
3.3.2 Kuesioner	71
3.3.3 Wawancara	72
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	73
3.3.5 <i>Studi Eksisting</i>	73
3.3.6 <i>Studi Referensi</i>	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	75
4.1 Hasil Perancangan	75
4.1.1 <i>Initialization</i>	76
4.1.2 <i>Blueprint Design</i>	98
4.1.3 <i>Assets Preparation</i>	107
4.1.4 <i>Product Development</i>	116
4.1.5 <i>Testing & Validation</i>	119
4.2 Pembahasan Perancangan	128
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	129
4.2.2 Analisis Desain <i>Website</i>	131
4.2.3 Analisis Desain <i>Poster</i>	151
4.2.4 Analisis Desain <i>Digital Advertisement</i>	152
4.2.5 Analisis Desain <i>Billboard</i>	156
4.2.6 Anggaran	157
BAB V PENUTUP	159
5.1 Simpulan	159
5.2 Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	60
Tabel 4.1 Tabel SWOT Studi Eksisting.....	72
Tabel 4.2 Tabel SWOT Studi Referensi	75
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner	79
Tabel 4.4 Anggaran Perencanaan Karya.....	137



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Website <i>Public Service</i> Kominfo	6
Gambar 2.2 Anatomi Halaman <i>Website</i>	8
Gambar 2.3 Persepsi <i>Proximity</i>	10
Gambar 2.4 Persepsi <i>Similarity</i>	11
Gambar 2.5 Persepsi <i>Continuity</i>	11
Gambar 2.6 Persepsi <i>Closure</i>	12
Gambar 2.7 Persepsi <i>Symmetry</i>	13
Gambar 2.8 Persepsi <i>Figure/Ground</i>	13
Gambar 2.9 <i>F-Pattern</i>	15
Gambar 2.10 <i>Z-Pattern</i>	16
Gambar 2.11 Penggunaan Kontras Warna	16
Gambar 2.12 Warna Monokromatik	17
Gambar 2.13 Warna Analogous	17
Gambar 2.14 Warna Komplementer	18
Gambar 2.15 Warna Triadik	18
Gambar 2.16 Warna Bias Komplementer	19
Gambar 2.17 Warna <i>Rectangular</i>	19
Gambar 2.18 Warna <i>Square</i>	20
Gambar 2.19 Contoh Warna <i>Warm</i>	20
Gambar 2.20 Contoh <i>Cool Colors</i>	26
Gambar 2.21 Contoh <i>Neutral Colors</i>	29
Gambar 2.22 Contoh <i>Specialty Colors</i>	32
Gambar 2.23 <i>Font Serif</i>	34
Gambar 2.24 <i>Font Sans Serif</i>	34
Gambar 2.25 Contoh <i>Level of Detail</i>	35
Gambar 2.26 Contoh <i>Fill vs Outline</i>	35
Gambar 2.27 Contoh <i>Roundness</i>	36
Gambar 2.28 Contoh <i>Weight</i>	36
Gambar 2.29 Contoh <i>Button</i>	36
Gambar 2.30 Contoh <i>Popup</i>	37
Gambar 2.31 Contoh <i>Lightbox</i>	37
Gambar 2.32 Contoh <i>Visible</i>	38
Gambar 2.33 Contoh <i>Hidden</i>	39
Gambar 2.34 Contoh <i>Contextual</i>	39
Gambar 2.35 Contoh <i>Tab Bar</i>	40
Gambar 2.36 Contoh Teks <i>Tab</i>	40
Gambar 2.37 Contoh <i>Atoms</i>	49
Gambar 2.38 Contoh <i>Molecules</i>	50
Gambar 2.39 Contoh <i>Organism</i>	50
Gambar 2.40 Contoh <i>Templates</i>	51

Gambar 2.41 Contoh <i>Pages</i>	52
Gambar 4.1 Konten <i>Deepfake</i> di Indonesia	74
Gambar 4.2 Contoh Media Informasi <i>Deepfake</i>	76
Gambar 4.3 Media Informasi Dalam Bentuk <i>Website</i> Tentang <i>Deepfake</i>	77
Gambar 4.4 Studi Referensi Media Pembelajaran <i>Deepfake</i>	81
Gambar 4.5 Data Golongan Usia Kuesioner.....	85
Gambar 4.6 Data Domisili Kuesioner.....	86
Gambar 4.7 Data Pengeluaran Responden.....	86
Gambar 4.8 Foto Wawancara dengan Alvin Rachmat.....	91
Gambar 4.9 <i>Mindmap</i>	94
Gambar 4.10 Perilaku Digital Gen X	97
Gambar 4.11 Referensi.....	97
Gambar 4.12 <i>Moodboard</i>	98
Gambar 4.13 <i>Stylescape</i>	99
Gambar 4.14 <i>Grid</i>	100
Gambar 4.15 <i>Brainstorm Information Architecture</i>	101
Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i>	101
Gambar 4.17 <i>User Journey</i>	102
Gambar 4.18 <i>User Flow</i>	104
Gambar 4.19 Referensi Logo	106
Gambar 4.20 Sketsa Logo	106
Gambar 4.21 Finalisasi Logo	107
Gambar 4.22 <i>Sculpting</i> Bentuk Dasar	109
Gambar 4.23 <i>Sculpting</i> Wajah	110
Gambar 4.24 <i>Sculpting</i> Detail Wajah.....	111
Gambar 4.25 Pengaturan <i>Lighting</i>	112
Gambar 4.26 Referensi & Sketsa <i>Icon</i>	113
Gambar 4.27 <i>Icon Website</i>	113
Gambar 4.28 Sketsa <i>Low Fidelity Website</i>	115
Gambar 4.29 <i>Low Fidelity Website</i>	116
Gambar 4.30 Hasil UEQ Kuesioner.....	118
Gambar 4.31 <i>High Fidelity Website</i>	120
Gambar 4.32 Visual <i>Landing Page</i>	121
Gambar 4.33 Visual <i>Faceswap</i>	122
Gambar 4.34 Visual <i>Voice Cloning</i>	122
Gambar 4.35 Visual <i>AI-Generated</i>	123
Gambar 4.36 Visual <i>Storyline</i>	123
Gambar 4.37 Visual Mekanisme.....	124
Gambar 4.38 Visual Deteksi	125
Gambar 4.39 Visual Simulasi	126
Gambar 4.40 Visual Halaman <i>Review</i>	126
Gambar 4.41 <i>Beta Test</i>	128
Gambar 4.42 <i>Splash Screen Website</i>	130

Gambar 4.43 <i>Landing Page 1 Website</i>	131
Gambar 4.44 <i>Landing Page 2 Website</i>	135
Gambar 4.45 <i>Analisa Visual Storyline</i>	135
Gambar 4.46 <i>Analisa Visual Mekanisme</i>	136
Gambar 4.47 <i>Analisa Visual Deteksi</i>	137
Gambar 4.48 <i>Analisa Visual Simulasi</i>	139
Gambar 4.49 <i>Bentuk Deepfake Page Website</i>	141
Gambar 4.50 <i>Main Section Page Website</i>	142
Gambar 4.51 <i>Simulation Landing Page Website</i>	144
Gambar 4.52 <i>Simulation Tutorial</i>	145
Gambar 4.53 <i>Simulation Test</i>	146
Gambar 4.54 <i>Simulation Review Page</i>	147
Gambar 4.55 <i>Analisa Visual Poster</i>	149
Gambar 4.56 <i>Analisa Visual Facebook Ads</i>	150
Gambar 4.57 <i>Analisa Visual Google Display Ads</i>	152
Gambar 4.58 <i>Analisa Visual WhatsApp Ads</i>	153
Gambar 4.59 <i>Analisa Visual Billboard</i>	154



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Turnitin	xvii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xviii
Lampiran Non-Disclosure Agreement	xx
Lampiran Non-Disclosure Statement	xxi
Lampiran Hasil Pre Kuesioner	xxii
Lampiran Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xxvi
Lampiran Transkrip Wawancara Alvin Rachmat	xxxii
Lampiran Dokumentasi Alpha Test	xxxii
Lampiran Dokumentasi Beta Test.....	xxxvii

