

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA
PENGUNAAN AI SECARA TIDAK BERETIKA
DIKALANGAN MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Anthony Kingston Bert

00000067393

**PROGRAM STUDI SENI DAN DESAIN
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA
PENGUNAAN AI SECARA TIDAK BERETIKA
DIKALANGAN MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Anthony Kingston Bert

00000067393

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anthony Kingston Bert
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA PENGGUNAAN AI SECARA TIDAK BERETIKA DIKALANGAN MAHASISWA

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, 16 Desember 2025



Anthony Kingston Bert

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anthony Kingston Bert
NIM : 00000067393
Program Studi : DKV
Judul Laporan : Perancangan Kampanye Sosial Penggunaan AI
Secara Tidak Beretika Dikalangan Mahasiswa

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Anthony Kingston Bert

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA PENGGUNAAN AI SECARA TIDAK BERETIKA DIKALANGAN MAHASISWA

Oleh

Nama Lengkap : Anthony Kingston Bert
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu 7 Januari, 2026

Pukul 16:45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



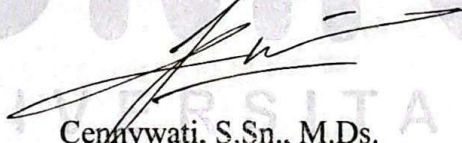
Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing



Cernywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anthony Kingston Bert
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye Sosial Bahaya
Penggunaan AI Secara Tidak Beretika Dikalangan Mahasiswa

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, 16 Desember 2025

UNIVERSITA
MULTIMEDI
NUSANTARA



Anthony Kingston Bert

* 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

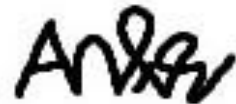
Puji syukur atas Tuhan yang maha esa berkat karunianya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Media Edukatif Bahaya Penggunaan AI Secara Tidak Beretika Dikalangan Mahasiswa” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desainer pada progam studi desain komunikasi visual, fakultas seni rupa dan desain, Universitas Multimedia Nusantara.

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. Cennywati, S.Sn., M.Ds. , selaku Pembimbing 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 membantu mempelajari mengenai penggunaan AI secara benar dan beretika, serta bermanfaat untuk mencari informasi mengenai AI sebagai data bahan penelitian

Tangerang, 16 Desember 2025



Anthony Kingston Bert

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA PENGGUNAAN AI SECARA TIDAK BERETIKA DIKALANGAN MAHASISWA

Anthony Kingston Bert

ABSTRAK

Perkembangan pesat dan adopsi AI dikalangan mahasiswa telah membuka peluang serta ancaman, kemudahan dalam proses akademik dan potensi penyalahgunaan secara tidak beretika. Fenomena seperti plagiarisme, dan *academic misconduct* akibat penggunaan AI yang tidak bertanggung jawab semakin mengkhawatirkan, diperparah oleh rendahnya literasi digital. Penelitian perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah kampanye sosial yang efektif dan persuasif untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa mengenai bahaya penggunaan AI secara tidak etis. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan pendekatan kualitatif, melalui pengumpulan data studi literatur, wawancara, survei kepada mahasiswa, dan kuesioner. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah konsep kampanye yang menyeluruh, terdapat identitas visual pada setiap media, pesan kunci yang bersifat preventif terhadap pengguna AI secara tidak beretika serta sebuah prototipe media utama pada platform digital seperti Instagram dan Tiktok. Kampanye ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kejujuran akademik dan mendorong budaya pemanfaatan AI yang positif dan bertanggung jawab di sebuah lingkungan pendidikan tinggi.

Kata kunci: Kampanye Sosial, Perancangan, Kecerdasan Buatan (AI), Etika, Mahasiswa



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA PENGGUNAAN AI SECARA TIDAK BERETIKA DIKALANGAN MAHASISWA

Anthony Kingston Bert

ABSTRACT (English)

The rapid advancement and widespread adoption of Artificial Intelligence (AI) among university students has generated both opportunities and challenges. While AI offers significant convenience in academic processes, it also presents the risk of unethical misuse. Issues such as plagiarism and academic misconduct arising from irresponsible use of AI have become increasingly alarming, particularly when compounded by limited levels of digital literacy. This study is aimed at designing an effective and persuasive social campaign to enhance students' awareness of the risks associated with unethical AI practices. The research employs a Design Thinking methodology with a qualitative approach, encompassing data collection through literature review, interviews, surveys, and questionnaires administered to students. The outcome of this design process is a comprehensive campaign concept featuring a coherent visual identity across various media, preventive key messages addressing unethical AI practices, and a prototype of the primary media disseminated through digital platforms such as Instagram and TikTok. It is expected that this campaign will foster academic integrity and promote a culture of positive and responsible AI utilization within higher education institutions.

Keywords: *Social Campaign, Design Planning, Artificial Intelligence , Ethics, Students*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye Sosial.....	5
2.1.1 Teori- Teori yang Mendukung Kampanye Sosial	6
2.1.2 Elemen Kampanye	9
2.1.3 Desain Grafis	12
2.1.4 Grid System	19
2.1.5 Tipografi	24
2.1.6 Layout	27
2.2 Teori Ilustrasi	28
2.2.1 Ilustrasi	33
2.3 Artificial Intelligence	35
2.4 Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42

3.1 Subjek Perancangan	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	42
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	44
3.3.1 Wawancara Pengguna AI & Dewan Etika Mahasiswa	44
3.3.2 Kuesioner	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.1.1 Overview	53
4.1.2 Strategy	56
4.1.3 Ideas	56
4.1.4 Design	57
4.1.5 Production	59
4.1.6 Implementation	61
4.1.7 Market Validation	62
4.2 Pembahasan Perancangan	64
4.2.1 Analisis Market Validation	65
4.2.2 Analisis <i>Desain Tipografi</i>	70
4.2.3 Analisis <i>Desain Layout Feeds</i>	72
4.2.4 Analisis <i>Desain Warna</i>	72
4.2.5 Analisis <i>Desain GSM</i>	75
4.2.6 Analisis <i>Desain Icon</i>	80
4.2.7 Analisis <i>Desain Karya</i>	86
4.2.8 Analisis <i>Poster</i>	112
4.2.9 <i>Anggaran</i>	113
BAB V PENUTUP	115
5.1 Simpulan	115
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 4. 1 Tingkat keseringan menggunakan AI	51
Tabel 4. 2 Lebih preferensi responden.....	51
Tabel 4. 3 Keperluan menggunakan AI	52
Tabel 4. 4 Pentingnya menggunakan regulasi.....	52
Tabel 4. 5 Ketertarikan mengikuti kampanye sosial.....	53
Tabel 4. 6 <i>Customer Journey</i>	63
Tabel 5. 7 Anggaran.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Kampanye Nowak dan Waneryd	10
Gambar 2.2 Bentuk Garis.....	13
Gambar 2.3 Bentuk Geometris.....	14
Gambar 2.4 Bentuk Geometris & Organik	14
Gambar 2.5 Bentuk Abstrak.....	15
Gambar 2.6 Roda Warna.....	17
Gambar 2.7 Bentuk Tekstur	17
Gambar 2.8 Sistem <i>Grid</i> Dalam Desain.....	19
Gambar 2.9 Bentuk <i>Baseline Grid</i>	21
Gambar 2.10 Bentuk <i>Column Grid</i>	21
Gambar 2.11 Bentuk <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2.12 Bentuk <i>Manuscript Grid</i>	22
Gambar 2.14 Bentuk <i>Hierarchical Grid</i>	23
Gambar 2.15 Variasi huruf type Arial dari type family Arial.....	25
Gambar 2.16 Variasi ukuran type Times New Roman	25
Gambar 2.17 Variasi lettercase	26
Gambar 2. 18 Perbedaan sans serif & serif.....	27
Gambar 2. 19 Bentuk <i>Focal Point</i>	30
Gambar 2. 20 Bentuk <i>Rule of Third</i>	30
Gambar 2. 21 Bentuk <i>Leading Lines</i>	31
Gambar 2. 22 Bentuk <i>Symmetry</i>	32
Gambar 2. 23 Gaya <i>flat design</i>	33
Gambar 2. 24 Gaya <i>vector art</i>	35
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	54
Gambar 4. 2 <i>moodboard</i>	55
Gambar 4. 3 <i>Gradient</i> warna.....	57
Gambar 4. 4 Bentuk <i>icon</i>	58
Gambar 4. 5 Tipografi Helvetica	58
Gambar 4. 6 Tipografi Times New Roman.....	59
Gambar 4. 7 Bentuk <i>layout</i>	60
Gambar 4. 8 Referensi Karya.....	60
Gambar 4. 9 Hasil Karya.....	62
Gambar 4. 10 <i>User Persona</i>	65
Gambar 4. 11 <i>User Persona</i>	66
Gambar 4. 12 <i>Beta test</i>	67
Gambar 4. 13 <i>Beta test</i>	68
Gambar 4. 14 <i>Beta test</i>	69
Gambar 4. 15 Karya tipografi	71
Gambar 4. 16 Karya layout	72
Gambar 4. 17 Warna karya	73
Gambar 4. 18 Warna biru.....	73

Gambar 4. 19 Warna kuning	74
Gambar 4. 20 Warna putih	74
Gambar 4. 21 Desain <i>GSM</i>	75
Gambar 4. 22 Baju	77
Gambar 4. 23 Kartu nama	77
Gambar 4. 24 Logo	78
Gambar 4. 25 Twibbon	79
Gambar 4. 26 QR code.....	80
Gambar 4. 27 Desain <i>handphone</i>	80
Gambar 4. 28 Desain laptop.....	81
Gambar 4. 29 Desain <i>bangunan</i>	81
Gambar 4. 30 Desain <i>chip AI</i>	82
Gambar 4. 31 Desain <i>logo</i>	82
Gambar 4. 32 Desain manusia	83
Gambar 4. 33 Desain tangan	83
Gambar 4. 34 Desain <i>tools</i>	84
Gambar 4. 35 Desain <i>bubble chat</i>	84
Gambar 4. 36 Desain lampu.....	85
Gambar 4. 37 Desain <i>sign</i>	85
Gambar 4. 38 Karya <i>day 1</i>	86
Gambar 4. 39 Karya <i>day 2</i>	87
Gambar 4. 40 Karya <i>day 3</i>	87
Gambar 4. 41 Karya <i>day 4</i>	88
Gambar 4. 42 Karya <i>day 5</i>	89
Gambar 4. 43 Karya <i>day 6</i>	89
Gambar 4. 44 Karya <i>day 7</i>	90
Gambar 4. 45 Karya <i>day 8</i>	91
Gambar 4. 46 Karya <i>day 9</i>	92
Gambar 4. 47 Karya <i>day 10</i>	93
Gambar 4. 48 Karya <i>day 11</i>	93
Gambar 4. 49 Karya <i>day 12</i>	94
Gambar 4. 50 Karya <i>day 13</i>	95
Gambar 4. 51 Karya <i>day 14</i>	96
Gambar 4. 52 D Karya <i>day 15</i>	97
Gambar 4. 53 Karya <i>day 16</i>	98
Gambar 4. 54 Karya <i>day 17</i>	99
Gambar 4. 55 Karya <i>day 18</i>	100
Gambar 4. 56 Karya <i>day 19</i>	100
Gambar 4. 57 Karya <i>day 20</i>	101
Gambar 4. 58 Karya <i>day 21</i>	102
Gambar 4. 59 Karya <i>day 22</i>	102
Gambar 4. 60 Karya <i>day 23</i>	103
Gambar 4. 61 Karya <i>day 24</i>	104

Gambar 4. 62 Karya <i>day</i> 25	104
Gambar 4. 63 Karya <i>day</i> 26	105
Gambar 4. 64 Karya <i>day</i> 27	106
Gambar 4. 65 Karya <i>day</i> 28	106
Gambar 4. 66 Karya <i>day</i> 29	107
Gambar 4. 67 Karya <i>day</i> 30	108
Gambar 4. 68 Karya <i>day</i> 31	108
Gambar 4. 69 Karya <i>day</i> 32	109
Gambar 4. 70 Karya <i>day</i> 33	109
Gambar 4. 71 Karya <i>day</i> 34	110
Gambar 4. 72 Karya <i>day</i> 35	111
Gambar 4. 73 Karya <i>day</i> 36	111
Gambar 4. 74 Desain Poster	112



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Hasil Persentase Turnitin	118
Lampiran 2 Lampiran Form Bimbingan & Spesialis.....	119
Lampiran 3 Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> (kualitatif - wawancara & FGD)	121
Lampiran 4 Lampiran <i>Consent Form</i> (kuantitatif - kuesioner).....	121
Lampiran 5 Lampiran Hasil Kuesioner.....	124
Lampiran 6 Lampiran Transkrip Wawancara	127
Lampiran 7 Lampiran Dokumentasi (pilihan).....	133

