

LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK PENGGUNA APLIKASI OJEK ONLINE
GUNA MENCEGAH PENIPUAN SOCIAL ENGINEERING



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2020

LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK PENGGUNA APLIKASI OJEK ONLINE
GUNA MENCEGAH PENIPUAN SOCIAL ENGINEERING

Diajukan Dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



DISUSUN OLEH:

Ardy Santoso

16.L1.0013

PEMBIMBING :

Ign. Dono Sayoso, Ir.,MSR

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardy Santoso

NIM : 16.L1.0013

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Untuk Pengguna Aplikasi Ojek Online Guna Mencegah Penipuan Social Engineering” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 30 Juli 2020

Yang menyatakan,



Ardy Santoso



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komunikasi Visual Untuk Pengguna Aplikasi Ojek Online Guna Mencegah Penipuan Social Engineering

Diajukan oleh : Ardy Santoso

NIM : 16.L1.0013

Tanggal disetujui : 02 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 1 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Penguji 2 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0013

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardy Santoso

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Tugas Akhir

Menutujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Untuk Pengguna Aplikasi Ojek Online Guna Mencegah Penipuan Social Engineering” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 30 Juli 2020

Yang menyatakan



Ardy Santoso

PRAKATA

Puji syukur kepada tuhan yang maha esa dan terima kasih kepada para dosen komunikasi visual yang telah membimbing dalam menyelesaikan proyek akhir perancangan desain komunikasi visual ini. Proyek Akhir ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan bagi para pembacanya.

Pada Kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Orang tua penulis Ferry Santoso dan Evi Hartono yang telah memotivasi saya dalam perancangan proyek akhir ini
2. Untuk dosen pembimbing saya yang terhormat Bapak Ign. Dono Sayoso, Ir.,MSR
3. Untuk dosen koordinator Bapak Bayu Widiyanto, ST.,MSn. Dan Bapak Ag. Dicky Prastomo, SIP.,MA
4. Untuk para dosen yang mendukung dan memberi masukan selama perancangan ini.
5. Untuk teman-teman penulis yang telah support dalam perancangan proyek akhir ini.

Perancangan proyek akhir jauh dari kata sempurna saya berharap bahwa pembaca bisa belajar dan perancangan ini dapat dilanjutkan oleh warga Indonesia agar terhindar dari segala penipuan social engineering

Semarang, 30 Juli 2020



Ardy Santoso

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencegah mahasiswa dari segala penipuan social engineering melalui aplikasi ojek online. Perancangan visual pembuatan video animasi 2 dimensi dengan jalan cerita ini berisi konten yang bermanfaat bagi mahasiswa agar lebih berhati-hati.

Metode pengumpulan data didapat dari observasi online, studi pustaka, dan pembagian kuisisioner terhadap mahasiswa sebagai target dari perancangan ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penipuan ini berpotensi menarget para mahasiswa, dan membantu para mahasiswa yang masih kurang perhatian dan belum mengetahui bahaya penipuan ini agar lebih berhati-hati dan mencegah penipuan social engineering terjadi.

Kata kunci : social engineering, mahasiswa, ojek online, animasi

ABSTRACT

This study aims to prevent students from any social engineering fraud through the ojek online application. The visual design of making 2 dimensional animated videos with storyline contains content that is useful for students to be more careful.

Data collection methods obtained from online observations, literature study, and distribution of questionnaires to students, and help students who are not paying attention and do not know the danger of this fraud. So that they are more careful and prevent social engineering fraud from happening.

Keywords : Social engineering, students, ojek online, animation

DAFTAR ISI

Cover	i
Cover	ii
Halaman Orisinalitas	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Pernyataan Publikasi.....	v
Abstrak.....	vi
Abstract.....	vi
Prakata	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Bagan.....	xi
BAB I Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Tujuan dan Manfaat	2
I.4 Identifikasi Masalah.....	2
I.5 Metodologi Perancangan	3
BAB II Landasan Teori	9
II.1 Landasan Teori	9
BAB III Strategi Komunikasi	15
III.1 Analisa Data.....	15
III.2 Metode Penelitian	15
III.3 Khalayak Sasaran.....	17
III.4 Penyampaian Pesan.....	19
III.5 Strategi Verbal dan Visual	20
III.6 Strategi Media	21
III.7 Rencana Anggaran	23
III.8 Operasionalisasi Teori	24
BAB IV Strategi Kreatif Perancangan.....	25
IV.1 Media Utama.....	25
IV.2 Media Pendukung.....	36
IV.3 Warna.....	40
IV.4 Final Desain Media Utama	41
IV.5 Link Media Utama dan Media Pendukung	42

BAB V Kesimpulan	43
Daftar Pustaka.....	44
Lampiran.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Umur pengguna dominan	4
Gambar 1.2 Frekuensi penggunaan aplikasi ojek online	4
Gambar 1.3 Data pendidikan Pengguna ojek online.....	4
Gambar 1.4 Keinginan edukasi.....	5
Gambar 1.5 Kurangnya pengetahuan tentang metode penipuan pelaku	5
Gambar 1.6 Data pendukung dari kuisisioner.....	18
Gambar 1.7 Style gambar flat design 2.0.....	20
Gambar 1.8 Storyboard bagian 1.....	31
Gambar 1.9 Storyboard bagian 2 part 1.....	32
Gambar 2.0 Storyboard bagian 2 part 2.....	32
Gambar 2.1 Storyboard bagian 3.....	33
Gambar 2.2 Kepala Kevin.....	34
Gambar 2.3 Badan Kevin.....	34
Gambar 2.4 Kepala penipu.....	35
Gambar 2.5 Badan penipu.....	35
Gambar 2.6 Referensi karakter flat design 2.0.....	35
Gambar 2.7 Gambar poster Instagram.....	36
Gambar 2.8 Referensi warning sign.....	37
Gambar 2.9 Feeds Instagram.....	38
Gambar 3.0 Iklan YouTube.....	39
Gambar 3.1 Screenshot final desain film animasi 2d.....	41

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Skema Perancangan..... 7

