

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE  
SOSIAL PENCEGAHAN TERHADAP SERANGAN *PHISHING*  
PADA MASYARAKAT DI KOTA PALEMBANG**



**LAPORAN**

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

**M. Seno Ibrahim Effendi**

(2020620025)

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

**PALEMBANG**

**2023/2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

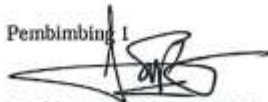
### Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Pencegahan Terhadap Kejahatan Phishing Pada Masyarakat Di Kota Palembang

Diajukan oleh,

**M. Seno Ibrahim Effendi**  
NIM. 2020620025

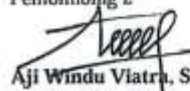
Telah dipertahankan pada tanggal (9 Agustus) 2024  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



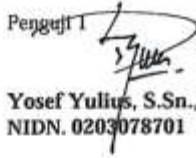
**Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0220058801

Pembimbing 2



**Aji Windu Viatri, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0221017901

Penguji 1



**Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0203078701

Penguji 2



**Bobby Halim, S.Sn, M.Ds**  
NIDN. 0206058602

Ketua Penguji



**Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0220058801

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

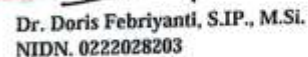
Palembang, 14 Agustus 2024

Mengetahui,  
Kaprodik Desain Komunikasi Visual



**Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0229128202

FAKULTAS IPS Menyetujui,  
Dekan F1 B  
**UIGM**



**Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.**  
NIDN. 0222028203

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur dan cinta, karya ini kupersembahkan kepada: Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu memberikan dukungan tanpa syarat, baik dalam suka maupun duka. Orang Tua Tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, serta doa tulus, tanpa henti. Segala pencapaian ini tidak akan terwujud tanpa pengorbanan dan cinta kalian. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan doa yang tak pernah henti untukku. Karya ini juga kupersembahkan kepada sahabat-sahabatku, yang selalu ada di sisiku dengan tawa, semangat, dan nasihat ketika aku hampir menyerah. Tak lupa, kepada para guru dan mentor yang dengan sabar membimbing serta menginspirasi, memberikan wawasan dan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Untuk kalian semua, karya ini adalah buah dari cinta, kerja keras, dan dukungan yang tiada henti. Terima kasih.

## LEMBAR PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Seno Ibrahim Effendi  
NIM : 2020620025  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

### “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE PENCEGAHAN TERHADAP KEJAHATAN PHISHING PADA MASYARAKAT DI KOTA PALEMBANG”

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan undang-undangan yang berlaku.

Palembang, 14 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



M. Seno Ibrahim Effendi

NPM : 2020620025

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas nikmat serta rahmat-Nya yang melimpah, atas terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir agar dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya. Terlepas dari semua itu, dengan kerendahan hati izinkan penulis untuk mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyusun laporan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. Selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
2. Dr. Sumi Amariena Hamim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng. Selaku wakil Rektor I Bidang Akademik an Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. Dr. H. Junaini, M.M. Selaku wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Global Mandiri Palembang.
4. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. Selaku wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

6. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Globa Mandiri Palembang.
7. Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Pertama. Yang telah membantu penulis menghasilkan karya tulis laporan Tugas Akhir serta memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Kedua, yang telah membimbing penulis dengan memberikan arahan, bimbingan serta dorongan yang membantu dalam Perancangan Laporan Tugas Akhir.
9. Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Penguji I Sidang Tugas Akhir.
10. Bobby Halim, S,Sn, M.Ds Selaku Dosen Penguji II Sidang Tugas Akhir.

Penulis sadar bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari kakurangan dan keterbatasan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat mengarahkan penulis untuk menyempurnakan Laporan ini. Penulis berharap dapat membagikan pengalaman yang saya peroleh kepada mahasiswa/i lainnya.

Palembang, Maret 2024

M. Seno Ibrahim Effendi

## ABSTRAK

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN TERHADAP SERANGAN *PHISHING* PADA MASYARAKAT DI KOTA PALEMBANG

Oleh: M. Seno Ibrahim Effendi

Serangan *phishing* merupakan salah satu bentuk ancaman siber yang semakin meningkat di era digital, dengan dampak signifikan terhadap keamanan informasi individu maupun organisasi. Di Kota Palembang, kesadaran masyarakat mengenai bahaya serangan *phishing* masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya pencegahan melalui kampanye edukatif yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komunikasi visual dalam kampanye sosial yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat Palembang terhadap risiko *phishing*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain komunikasi visual dengan pendekatan kualitatif, yang melibatkan analisis perilaku sasaran, pemilihan media, dan konsep visual yang tepat. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mengenali ciri-ciri serangan *phishing*, serta mendorong langkah-langkah pencegahan yang lebih proaktif. Kampanye ini juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan digital yang lebih aman melalui komunikasi visual yang efektif dan menarik.

**Kata Kunci:** *Phishing*, komunikasi visual, kampanye sosial, keamanan siber, Kota Palembang

## ABSTRACT

# ***DESIGN OF VISUAL COMMUNICATIONS FOR PREVENTION OF SOCIAL CAMPAIGN AGAINST PHISHING ATTACKS ON COMMUNITIES IN THE CITY OF PALEMBANG***

**By: M. Seno Ibrahim Effendi**

*Phishing attacks are a form of cyber threat that is increasing in the digital era, with a significant impact on the information security of individuals and organizations. In Palembang City, public awareness regarding the dangers of phishing attacks is still relatively low, so prevention efforts are needed through effective educational campaigns. This research aims to design visual communication in a social campaign aimed at increasing Palembang society's understanding and awareness of the risk of phishing.*

*The method used in this research is visual communication design with a qualitative approach, which involves analysis of target behavior, media selection and appropriate visual concepts. It is hoped that the results of this design will make it easier for the public to recognize the characteristics of phishing attacks, as well as encourage more proactive preventive measures. This campaign is also expected to create a safer digital environment through effective and attractive visual communication.*

**Keywords:** *Phishing, visual communication, social campaigns, cyber security, Palembang*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A.    Latar Belakang .....	1
B.    Rumusan Masalah.....	7
C.    Batasan Masalah.....	8
D.    Tujuan.....	8
E.    Manfaat .....	9
1.    Manfaat bagi masyarakat yang belum mengalami kasus phishing .....	9
2.    Manfaat bagi masyarakat yang sudah mengalami kasus phishing .....	9
3.    Manfaat bagi Kementrian Komunikasi dan Informasi .....	10
4.    Manfaat bagi penulis .....	10
F.    Kajian Ide Perancangan .....	11
1.    Kajian Karya Terdahulu.....	11
G.    Metode Perancangan.....	17
5.    Emphatize .....	17

6. Define .....	18
7. Ideate .....	21
8. Prototype .....	21
9. Test .....	22
<b>H. Landasan Teori .....</b>	<b>23</b>
1. Teori Desain Komunikasi Visual .....	23
2. Teori Semiotika .....	24
3. Teori Estetika .....	27
4. Teori Tipografi .....	29
5. Teori Ilustrasi .....	30
6. Teori Komik .....	31
<b>I. Sistematika Perancangan .....</b>	<b>33</b>
<b>J. Alur Pemikiran Perancangan .....</b>	<b>34</b>
<b>K. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir .....</b>	<b>35</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>36</b>
<b>PENGOLAHAN DATA .....</b>	<b>36</b>
<b>A. Identifikasi Data .....</b>	<b>36</b>
1. Cara Kerja Phishing .....	39
2. Teknik Phishing Yang Digunakan Pelaku .....	40
3. Dampak Phishing .....	42
4. Jenis-jenis kejahatan Phishing .....	45
5. Solusi Dalam Mengatasi Kejahatan Phishing .....	48
6. Kasus Phishing di kota Palembang .....	50
7. Hasil Kuisisioner .....	54
8. Hasil Wawancara .....	61
<b>B. Landasan Hukum .....</b>	<b>63</b>
<b>C. Organisasi Pendukung .....</b>	<b>64</b>
<b>D. Faktor penghambat dan Pendukung .....</b>	<b>65</b>
<b>E. Upaya Pemerintah .....</b>	<b>66</b>
<b>F. Contoh Kasus .....</b>	<b>68</b>
<b>G. Peranan Masyarakat .....</b>	<b>71</b>
<b>H. Iklan Layanan Masyarakat Yang Pernah Dibuat .....</b>	<b>72</b>

<b>I. Analisis Data</b> .....	<b>73</b>
<b>J. Sintesis</b> .....	<b>77</b>
BAB III .....	78
KONSEP PERANCANGAN .....	78
<b>A. Perencanaan Kreatif</b> .....	<b>78</b>
1. Strategi Kreatif .....	78
2. Program Kreatif.....	93
<b>B. Perencanaan Media</b> .....	<b>100</b>
BAB IV .....	109
VISUALISASI DESAIN .....	109
<b>A. Visualisasi Desain</b> .....	<b>109</b>
BAB V.....	175
PENUTUP.....	175
<b>A. Kesimpulan</b> .....	<b>175</b>
<b>B. Saran</b> .....	<b>178</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	181
<b>BUKU &amp; JURNAL</b> .....	<b>181</b>
<b>SUMBER LAIN</b> .....	<b>182</b>
<b>NARASUMBER</b> .....	<b>183</b>
LAMPIRAN.....	184

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1:</b> Poster Kampanye Pencegahan Pencurian Data Online .....	11
<b>Gambar 1.2:</b> Poster kampanye Cara Mencegah Pencurian Data Pribadi .....	12
<b>Gambar 1.3.:</b> Media <i>Feed Instagram</i> Perlindungan Data Pribadi .....	13
<b>Gambar 1.4:</b> Media Poster Untuk Sosialisasi Kejahatan Siber Kepada Masyarakat .....	14
<b>Gambar 1.5:</b> Cuplikan Video Animasi Dari Media Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Kesadaran Masyarakat Terhadap Kasus Penipuan File APK.....	15
<b>Gambar 1.6:</b> <i>Motion Graphic</i> Untuk Megedukasi Masyarakat Terhadap <i>Cyber Crime</i> .....	16
<b>Gambar 1.7:</b> Alur Pemikiran Perancangan .....	34
<b>Gambar 2.1 :</b> Ilustrasi Tindak Kejahatan <i>Phishing</i> .....	37
<b>Gambar 2.2 :</b> Ilustrasi Penipuan Menggunakan <i>File</i> APK.....	51
<b>Gambar 2.3 :</b> Ilustrasi Penipuan Menggunakan Situs Judi <i>Online</i> .....	52
<b>Gambar 2.4:</b> Ilustrasi Penipuan Menggunakan SMS.....	53
<b>Gambar 2.5:</b> Kuisisioner 1 .....	54
<b>Gambar 2.6:</b> Kuisisioner 2 .....	54
<b>Gambar 2.7:</b> Kuisisioner 3 .....	55
<b>Gambar 2.8:</b> Kuisisioner 4 .....	55
<b>Gambar 2.9:</b> Kuisisioner 5 .....	56
<b>Gambar 2.10:</b> Kuisisioner 6 .....	56
<b>Gambar 2.11:</b> Kuisisioner 7.....	57
<b>Gambar 2.12:</b> Kuisisioner 8 .....	58
<b>Gambar 2.13:</b> Kuisisioner 9 .....	59
<b>Gambar 2.14:</b> Kuisisioner 10 .....	59
<b>Gambar 2.15:</b> Kuisisioner 11.....	60

<b>Gambar 2.16</b> : Wawancara Dinas Kementrian Komunikasi dan Informasi, Andi Rajabudin .....	61
<b>Gambar 2.17</b> : Logo Dinas Kementrian Komunikasi dan Informasi.....	64
<b>Gambar 2.18</b> : Kakak beradik diringkus Satreskrim Polrestabes Palembang .....	68
<b>Gambar 2.19</b> : Ratusan Pelajar di Bengkulu Jadi Korban Pencurian Data.....	69
<b>Gambar 2.20</b> : Poster Kampanye Terhadap Tindakan <i>Phishing</i> Di Kota Palembang .....	72
<b>Gambar 3.1</b> : Induk Kunci Sebagai <i>Big Idea</i> .....	79
<b>Gambar 3.2</b> : Ikon Sosial Media Sebagai <i>Big Idea</i> .....	79
<b>Gambar 3.3</b> : <i>Big Idea</i> Induk Kunci .....	87
<b>Gambar 3.4</b> : <i>Big Idea</i> Ikon Media Sosial .....	88
<b>Gambar 3.5</b> : Warna Yang Digunakan pada desain logo .....	89
<b>Gambar 3.6</b> : Warna Yang Digunakan pada desain media.....	89
<b>Gambar 3.7</b> : <i>Agency FB</i> .....	90
<b>Gambar 3.8</b> : Fomt Comic Sans.....	91
<b>Gambar 3.9</b> : Gaya Desain Vintage <i>Comics</i> .....	92
<b>Gambar 4.1</b> : <i>Big Idea Logo</i> .....	110
<b>Gambar 4.2</b> : Rough Layout Logo.....	110
<b>Gambar 4.3</b> : Comprehensive Layout Logo .....	111
<b>Gambar 4.4</b> : Final Design Logo .....	111
<b>Gambar 4.5</b> : <i>Komponen Logo</i> .....	112
<b>Gambar 4.6</b> : Warna dan Font Pada Logo.....	113
<b>Gambar 4.7</b> : <i>Logo Grid</i> .....	113
<b>Gambar 4.8</b> : Clear Space Area .....	114
<b>Gambar 4.9</b> : <i>Logo Scale</i> .....	115
<b>Gambar 4.10</b> : Penggunaan Logo .....	116

<b>Gambar 4.11:</b> Reverse Logo .....	116
<b>Gambar 4.12:</b> <i>Rough Layout</i> Poster Utama .....	118
<b>Gambar 4.13:</b> <i>Comprehensive Layout</i> Poster Utama.....	119
<b>Gambar 4.14:</b> Final Design Poster 2.....	120
<b>Gambar 4.15:</b> Final Design Poster 2.....	121
<b>Gambar 4.16:</b> <i>Rough Layout</i> Poster Infografis.....	122
<b>Gambar 4.17:</b> <i>Comprehensive Layout</i> Poster Infografis.....	123
<b>Gambar 4.18:</b> <i>Final Design</i> Poster Infografis 1 .....	124
<b>Gambar 4.19:</b> <i>Final Design</i> Poster Infografis 2 .....	125
<b>Gambar 4.20:</b> Rough Layout Poster Logo Guidelines .....	126
<b>Gambar 4.21:</b> Comprehensive Layout Poster Logo Guidelines .....	127
<b>Gambar 4.22:</b> Final Design Poster Logo Guidelines .....	128
<b>Gambar 4.23:</b> Rough Desain X-Banner.....	129
<b>Gambar 4.24 :</b> Comprehensive Layout X-Banner .....	130
<b>Gambar 4.25:</b> Final Design X-Banner .....	131
<b>Gambar 4.26:</b> <i>Rough Layout</i> Brosur.....	132
<b>Gambar 4.27:</b> Comprehensive Layout Brosur .....	133
<b>Gambar 4.28:</b> <i>Rough Layout</i> Brosur.....	134
<b>Gambar 4.29:</b> Comprehensive Layout komik.....	144
<b>Gambar 4.30:</b> <i>Final</i> Desain Belakang Cover Depan .....	145
<b>Gambar 4.31:</b> <i>Final</i> Desain Belakang Cover Depan .....	146
<b>Gambar 4.32:</b> <i>Final</i> Desain Belakang Cover Depan .....	147
<b>Gambar 4.33:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 1 .....	148
<b>Gambar 4.34:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 2 .....	148
<b>Gambar 4.35:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 3 .....	149

<b>Gambar 4.36:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 4 .....	149
<b>Gambar 4.37:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 5 .....	150
<b>Gambar 4.38:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 6 .....	150
<b>Gambar 4.39:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 7 .....	151
<b>Gambar 4.40:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 8 .....	151
<b>Gambar 4.41:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman Ilustrasi .....	152
<b>Gambar 4.42:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 9 .....	152
<b>Gambar 4.43:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 10 .....	153
<b>Gambar 4.44:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 11 .....	153
<b>Gambar 4.45:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 12 .....	154
<b>Gambar 4.46:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 13 .....	154
<b>Gambar 4.47:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 14 .....	155
<b>Gambar 4.48:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman 15 .....	155
<b>Gambar 4.49:</b> <i>Final</i> Desain Komik Halaman Ilustrasi .....	156
<b>Gambar 4.50:</b> <i>Final</i> Desain Cover Belakang Komik .....	156
<b>Gambar 4.51:</b> <i>Rough Layout T-Shirt</i> .....	157
<b>Gambar 4.52:</b> <i>Comprehensive Layout T-Shirt</i> .....	158
<b>Gambar 4.53:</b> <i>Final</i> Desain T-Shirt .....	159
<b>Gambar 4.54:</b> <i>Rough Layout Sticker</i> .....	160
<b>Gambar 4.55:</b> <i>Comprehensive Layout Sticker</i> .....	161
<b>Gambar 4.56:</b> <i>Final</i> Desain Sticker .....	162
<b>Gambar 4.57:</b> <i>Rough Layout Bookmark</i> .....	163
<b>Gambar 4.58:</b> <i>Comprehensive Layout Bookmark</i> .....	164
<b>Gambar 4.59:</b> <i>Final</i> Desain Bookmark .....	165
<b>Gambar 4.60:</b> <i>Rough Layout Gantungan Kunci</i> .....	166

<b>Gambar 4.61:</b> <i>Comprehensive Layout</i> Gantungan Kunci .....	167
<b>Gambar 4.62:</b> <i>Final</i> Desain Gantungan Kunci .....	168
<b>Gambar 4.63:</b> Rough Layout Totebag .....	169
<b>Gambar 4.64:</b> Comprehensive Layout Totebag .....	170
<b>Gambar 4.65:</b> <i>Final</i> Desain <i>Totebag</i> .....	171
<b>Gambar 4.66:</b> Rough Layout Pin.....	172
<b>Gambar 4.67:</b> Comprehensive Layout Pin .....	173
<b>Gambar 4.68:</b> <i>Final</i> Desain <i>Pin</i> .....	174



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.0:</b> Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	35
<b>Tabel 3.1</b> Pesan Verbal <i>Headline</i> .....	82
<b>Tabel 3.2</b> Pesan Verbal <i>Subheadline</i> .....	83
<b>Tabel 3.3</b> Pesan Verbal <i>Tagline</i> .....	84
<b>Tabel 3.4</b> Pesan Verbal <i>Bodycopy</i> .....	85
<b>Tabel 3.5</b> Program Media .....	107
<b>Tabel 3.6</b> Biaya Media.....	108
<b>Tabel 4.1</b> <i>Storyboard Main Media</i> .....	136

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.1:</b> Halaman Revisi.....	184
<b>Lampiran 1.2:</b> Formulir Bimbingan Tugas Akhir Skripsi/Karya .....	185
<b>Lampiran 1.3:</b> Formulir Bimbingan Tugas Akhir Skripsi/Karya .....	186
<b>Lampiran 1.4:</b> Dokumentasi Pameran Tugas Akhir .....	187