

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENTINGNYA PELINDUNGAN DATA PRIBADI DI INTERNET UNTUK REMAJA USIA 19-24 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata - 1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun oleh:

ADEN WILDAN BAIHAQI

21052010093

Dosen Pembimbing I:

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.DS

Dosen Pembimbing II:

RESTU ISMOYO AJI, S.SN., M.A.

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PEKANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENTINGNYA PELINDUNGAN DATA
PRIBADI DI INTERNET UNTUK REMAJA USIA 19-24 TAHUN**

Disusun Oleh:

ADEN WILDAN BAIHAQI

21052010093

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 19 Mei 2025

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Penguji I



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19900202 202203 1008

Penguji II



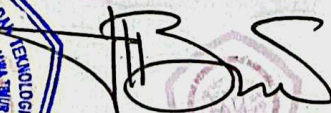
Aileena S. C. R. El Chidtián, S.T., M.Ds

NIPPPK: 19870119 202421 2024

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur Dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENTINGNYA PELINDUNGAN DATA
PRIBADI DI INTERNET UNTUK REMAJA USIA 19-24 TAHUN**

Disusun oleh:

ADEN WILDAN BAIHAQI

21052010093

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 19 Mei 2025

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aden Wildan Baihaqi
NPM : 21052010093
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Aden Wildan Baihaqi

21052010093

ABSTRAK

Kebocoran data pribadi di internet telah menjadi isu global yang signifikan, terutama di kalangan remaja usia 19-24 tahun yang seringkali memiliki tingkat kesadaran rendah terhadap perlindungan data pribadi. Fenomena ini semakin diperburuk oleh meningkatnya insiden kebocoran data digital di Indonesia, yang berdampak luas pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Kondisi ini menuntut adanya upaya edukasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman generasi muda tentang pentingnya menjaga keamanan data pribadi saat beraktivitas di dunia digital.

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui wawancara dengan para ahli, kuesioner kepada audiens target, serta analisis ilustrasi dan naskah. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan audiens. Strategi perancangan didukung oleh penggunaan TOWS Matrix untuk mengembangkan pendekatan konseptual dan metode 5W1H untuk memastikan pesan dalam video animasi dapat disampaikan secara efektif. Dukungan dari KOMINFO Jawa Timur sebagai stakeholder utama turut memperkuat validitas data yang digunakan.

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa media animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara menarik dan sederhana. Konsep video berdurasi 5 menit ini dirancang dengan gaya visual yang konsisten dan bahasa yang relevan dengan target audiens. Struktur video terdiri dari satu bab pembuka, lima bab isi, dan satu bab penutup yang mengintegrasikan informasi tentang definisi, jenis, risiko, serta langkah pencegahan kebocoran data pribadi.

Video animasi ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kesadaran remaja usia 19-24 tahun terhadap pentingnya perlindungan data pribadi, tetapi juga menjadi referensi bagi pihak-pihak lain yang ingin melakukan edukasi serupa. Melalui media yang edukatif dan menarik, proyek ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam membangun budaya sadar data di era digital.

Kata Kunci: Pelindungan Data Pribadi, Video Animasi, Remaja Usia 19-24 Tahun, Keamanan Data Digital, Edukasi Digital.

ABSTRACT

The leakage of personal data on the internet has become a significant global issue, particularly among young individuals aged 19-24, who often have a low awareness of personal data protection. This phenomenon is exacerbated by the increasing number of data breaches in Indonesia, which have widespread societal impacts. This situation necessitates effective educational efforts to enhance young people's understanding of the importance of safeguarding personal data in the digital world.

This project employs data collection methods, including interviews with experts, questionnaires targeting the audience, and analysis of illustrations and scripts. The collected data were analyzed qualitatively and quantitatively to gain insights into the audience's needs. The conceptual approach was developed using the TOWS Matrix strategy, and the 5W1H method was employed to ensure that the animated video effectively conveys its message. The involvement of KOMINFO East Java as the main stakeholder strengthened the validity of the data utilized.

The analysis results indicate that animated media effectively delivers complex information in an engaging and straightforward manner. The concept for the five-minute video was designed with a consistent visual style and language relevant to the target audience. The video structure comprises an introduction, five main content sections, and a conclusion that integrates information about the definition, types, risks, and prevention measures of personal data breaches.

This animated video aims to raise awareness among individuals aged 19-24 about the importance of personal data protection and serve as a reference for others interested in conducting similar educational initiatives. Through an engaging and educational medium, this project aspires to contribute positively to fostering a culture of data awareness in the digital era.

Keywords: *Personal Data Protection, Animated Video, Teenagers Aged 19-24, Digital Data Security, Digital Education*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya sehingga laporan berjudul "Perancangan Video Animasi tentang Pentingnya Pelindungan Data Pribadi di Internet untuk Remaja Usia 19-24 Tahun" dapat diselesaikan tepat waktu. Video animasi ini dibuat untuk meningkatkan kesadaran remaja usia 19-24 tahun tentang pentingnya menjaga keamanan data pribadi saat beraktivitas di internet. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan laporan ini hingga terselesaikan dengan baik; dengan sepenuh hati, penulis mengapresiasi dan menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan tanpa henti.
3. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds., dosen pembimbing pertama, atas bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berharga selama perancangan ini.
4. Kepada Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A., dosen pembimbing kedua, yang telah memberikan banyak arahan dan masukan konstruktif dalam proses perancangan.
5. Kepada Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn., dosen penguji pertama, atas berbagai saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan perancangan ini.
6. Kepada Bapak Aileen S.C.R.E.C, S.T., M.D., dosen penguji kedua, yang telah memberikan masukan berharga demi kesempurnaan laporan ini.
7. Kepada KOMINFO Jawa Timur yang telah memberikan izin sebagai stakeholder serta membantu pengambilan data dan publikasi.
8. Kepada seluruh narasumber yang telah meluangkan waktu dan berkontribusi dalam pengumpulan data untuk perancangan ini.
9. Kepada semua dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan ilmu dan pendidikan selama ini.
10. Kepada teman-teman angkatan DKV'21 UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah bersama-sama berjuang, saling mendukung, dan bekerja keras hingga laporan ini selesai.

Pada akhirnya, laporan ini mungkin belum sempurna, namun diharapkan tetap mampu memberikan informasi yang bermanfaat mengenai perancangan video animasi tentang pelindungan data pribadi.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Batasan Masalah	7
1.5. Tujuan Perancangan.....	8
1.6. Manfaat Hasil Perancangan	8
1.7. Kerangka Perancangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1. Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1 Definisi Video Animasi.....	10
2.1.2 Definisi Pelindungan Data Pribadi.....	10
2.1.3 Definisi Internet.....	11
2.1.4 Definisi Kesadaran	11
2.1.5 Definisi Remaja Usia 19-24 Tahun.....	12
2.2. Landasan Teori	12
2.2.1 Data Pribadi.....	12
2.2.2 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	13
2.2.3 Teknik Komunikasi Analogi	16
2.2.4 Pengertian Animasi	16
2.2.5 Prinsip Animasi	16
2.2.6 Fungsi Animasi	23

2.2.7 Skenario (<i>Script</i>)	24
2.2.8 Storyboard	24
2.2.9 Ilustrasi	25
2.2.10 Gaya Desain Grafis	25
2.2.11 Karakter	26
2.3. Stakeholder	27
2.4. Studi Eksisting	27
2.4.1 Video Layanan Masyarakat KOMINFO Jawa Timur	27
2.5. Studi Komparator	30
2.5.1 Video Animasi Kurzgesagt - Why Scientists Are Puzzled By This Virus.....	30
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	34
3.1. Metode Perancangan	34
3.1.1 Tahapan Perancangan.....	34
3.2. Objek Perancangan	35
3.2.1 Video Animasi.....	35
3.2.2 Tema Pelindungan Data Pribadi.....	36
3.3. Teknik Pengumpulan	36
3.3.1 Data Primer	36
3.3.2 Data Sekunder	43
3.3.3 Target Audiens	46
3.4. Teknik Analisis Data.....	47
3.4.1 Analisis Data Wawancara	47
3.4.2 Analisis Data Kuesioner.....	59
3.4.3 Analisis TOWS Matrix.....	60
3.4.4 Analisis 5W1H	62
3.4.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	63
3.4.6 Analisis <i>Consumer Journey</i>	63
3.5. Sintesis Data	66
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	68
4.1. Perumusan Konsep	68
4.1.1 Alur Pemikiran Konsep.....	68
4.1.2 Keyword.....	68
4.1.3 Konsep Verbal.....	69
4.1.4 Konsep Visual	72

4.1.5 Konsep Media	77
4.2. Proses Perancangan Desain	79
4.2.1 Rough Desain	79
4.2.2 Komprehensif Desain	85
4.2.3 Validasi Desain	87
4.2.4 Final Desain	93
4.3. Implementasi Desain	94
4.3.1 Media Utama	94
4.3.2 Media Pendukung	95
4.4. Rancangan Anggaran Proyek	102
4.4.1 Tarif Desain	102
4.4.2 Total Biaya Produksi	103
BAB V PENUTUP	104
5.1. Kesimpulan	104
5.2. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Countries Most Affected by Breaches Each Quarter.....	1
Gambar 1. 2 10 Negara dengan Kebocoran Data Terbesar	2
Gambar 1. 3 Durasi Mengakses Internet	4
Gambar 1. 4 Tingkat Pengetahuan Data Pribadi berdasarkan Demograf.....	4
Gambar 1. 5 Logo KOMINFO Jawa Timur	5
Gambar 1. 6 Kerangka Perancangan	9
Gambar 1. 7 Kerangka Perancangan	9
Gambar 2. 1 Warna.....	13
Gambar 2. 2 Lingkaran Warna	14
Gambar 2. 3 <i>Stretch & Squash</i>	17
Gambar 2. 4 Follow Through	17
Gambar 2. 5 Overlapping	18
Gambar 2. 6 Anticipation	18
Gambar 2. 7 Staging	19
Gambar 2. 8 Slow In & Slow Out	19
Gambar 2. 9 Arc	20
Gambar 2. 10 Secondary Action.....	20
Gambar 2. 11 Timing & Spacing.....	21
Gambar 2. 12 Exaggerate	21
Gambar 2. 13 Solid Drawing.....	22
Gambar 2. 14 Balance	22
Gambar 2. 15 Appeal.....	23
Gambar 2. 16 Struktur Script.....	24
Gambar 2. 17 Storyboard	24
Gambar 2. 18 Ilustrasi	25
Gambar 2. 19 Contoh Penerapan Gaya Desain Flat Desain	26
Gambar 2. 20 Karakter	26
Gambar 2. 21 KOMINFO Jawa Timur.....	27
Gambar 2. 22 Studi Eksisting - Video layanan masyarakat KOMINFO Jawa Timur..	28
Gambar 2. 23 Studi Komparator - Video Animasi Kurzgesagt.....	31
Gambar 3. 1 Foto Narasumber Ahli Data Digital.....	37
Gambar 3. 2 Foto Narasumber KOMINFO Jawa Timur.....	38

Gambar 3. 3 Foto Narasumber Ahli Penulis Naskah	39
Gambar 3. 4 Foto Narasumber Ahli Ilustrasi dan Animasi 2D	39
Gambar 3. 5 Foto Narasumber Pelajar/Mahasiswa	40
Gambar 3. 6 Foto Narasumber Pekerja	41
Gambar 3. 7 Wawancara dengan Ahli Data Digital	47
Gambar 3. 8 Wawancara dengan Ahli Ilustrasi dan Animasi 2D.....	50
Gambar 3. 9 Wawancara dengan Ahli Penulis Naskah	52
Gambar 3. 10 Wawancara dengan KOMINFO Jawa Timur	53
Gambar 3. 11 Wawancara dengan Pelajar/Mahasiswa.....	56
Gambar 3. 12 Wawancara dengan Ahmad Dandy Danuastra	58
Gambar 4. 1 Alur Pemikiran Konsep	68
Gambar 4. 2 Referensi Gaya Visual	73
Gambar 4. 3 Referensi Gaya Visual Kok Bisa	73
Gambar 4. 4 Referensi Gaya Visual Kurzgesagt.....	73
Gambar 4. 5 Referensi Gaya Visual Neuron	73
Gambar 4. 6 Referensi Gaya Visual	74
Gambar 4. 7 Warna.....	74
Gambar 4. 8 Font Hore	75
Gambar 4. 9 Font Inter	75
Gambar 4. 10 Referensi Karakter Wanita	76
Gambar 4. 11 Referensi Karakter Indina Andamari.....	76
Gambar 4. 12 Referensi Karakter Doni Irawan	77
Gambar 4. 13 Sosial Media KOMINFO Jawa Timur.....	78
Gambar 4. 14 Storyboard	83
Gambar 4. 15 Sketsa Karakter	84
Gambar 4. 16 Sketsa Judul Video	84
Gambar 4. 17 Alternatif Desain Karakter.....	85
Gambar 4. 18 Alternatif Desain Judul	85
Gambar 4. 19 Teknik Rigging Karakter	86
Gambar 4. 20 Proses Pengerjaan Animasi di Adobe After Effects	86
Gambar 4. 21 Proses Pengerjaan Compositing di Adobe Premiere Pro.....	87
Gambar 4. 22 Citra Outdoor	87
Gambar 4. 23 Citra Indoor Piyama.....	88

Gambar 4. 24 Karakter Indina Andamari	88
Gambar 4. 25 Karakter Doni Irawan	89
Gambar 4. 26 Karakter Penjahat	89
Gambar 4. 27 Karakter Latar Belakang	90
Gambar 4. 28 Kelas	91
Gambar 4. 29 Meja Belajar	91
Gambar 4. 30 Meja Belajar POV Atas	92
Gambar 4. 31 Taman	92
Gambar 4. 32 Di Dalam Rumah	92
Gambar 4. 33 Rumah.....	93
Gambar 4. 34 Potongan Video Animasi.....	93
Gambar 4. 35 Link Video	94
Gambar 4. 36 Cuplikan Video Animasi	94
Gambar 4. 37 Case HP	95
Gambar 4. 38 E-Money	96
Gambar 4. 39 Desain Keychain.....	96
Gambar 4. 40 Notebook	97
Gambar 4. 41 Pin	97
Gambar 4. 42 Poster Infografik	98
Gambar 4. 43 Gantungan Kunci.....	99
Gambar 4. 44 Sticker WhatsApp.....	99
Gambar 4. 45 Thumbnail Video Youtube	100
Gambar 4. 46 Tote Bag.....	100
Gambar 4. 47 T-Shirt.....	101
Gambar 4. 48 Wallpaper Desktop	101
Gambar 4. 49 Wallpaper Mobile	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Media Studi Eksisting	28
Tabel 2. 2 Analisis Media Studi Komparator	31
Tabel 3. 1 Target Segmentasi	42
Tabel 3. 2 Analisis TOWS Matrix.....	60
Tabel 3. 3 Consumer Journey	64

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	109
1. Wawancara dengan Narasumber Ahli Data Digital.....	109
2. Wawancara dengan Ahli Ilustrasi dan Animasi.....	110
3. Wawancara dengan Narasumber Ahli Penulis Naskah.....	113
4. Wawancara dengan Narasumber KOMINFO Jawa Timur.....	115
5. Wawancara dengan Audiens 1	117
6. Wawancara dengan Audiens 2.....	120
7. Kuesioner.....	123
8. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing.....	126
9. Lembar Revisi Sidang K1	128