

**POSTER DIGITAL PENDIDIKAN : ASAL KLIK, DATA KETARIK SEBAGAI
PENINGKATAN KESADARAN PENGGUNA APLIKASI *CHATTING* UNTUK
MEWASPADAI KEJAHATAN SIBER**



Intelligentia - Dignitas

Nur Hanif Anggreini

1206621067

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Nur Hanif Anggreini
No Registrasi : 1206621067
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Poster Digital Pendidikan : Asal Klik, Data Ketarik Sebagai Peningkatan Kesadaran Pengguna Aplikasi Chatting Untuk Mewaspadaai Kejahatan Siber.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

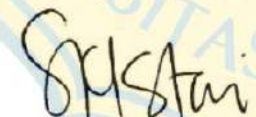
Pembimbing I


Eko Hadi Prayitno, M.Pd.
NIDN. 0316108101

Pembimbing II


Rahmawati, S.Psi., M.A.
NIP. 198110112024212001

Penguji I


Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP. 19961003 202406 2 003

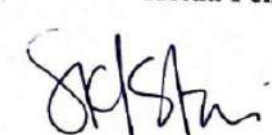
Penguji II


Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd.
NIP. 19820422 200812 2 001


Dekan Fakultas Bahasa dan Seni


Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji


Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP. 19961003 202406 2 003

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Hanif Anggreini

No Registrasi : 1206621067

Program : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Poster Digital Pendidikan : Asal Klik, Data Ketarik

sebagai Peningkatan Kesadaran Pengguna Aplikasi Chatting untuk Mewaspada
Kejahatan Siber.

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Bekasi, 25 Januari 2026



Nur Hanif Anggreini

1206621067



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Hanif Anggreini
NIM : 1206621067
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : nurhanifanggreini@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul:

Poster Digital Pendidikan : Asal Klik, Data Ketarik sebagai Peningkatan Kesadaran Pengguna Aplikasi Chatting untuk Mewaspadaai Kejahatan Siber.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 25 Januari 2026

Nur Hanif Anggreini
1206621067

LEMBAR BUKTI SUBMIT ARTIKEL JURNAL ILMIAH

1174

Nur Hanif Anggreini

Mewaspada Phising di Aplikasi Chatting melalui Penciptaan Poster Digital Pendidikan sebagai Media Literasi Keamanan Siber

Library

Production

Publication

Title & Abstract

Contributors

Metadata

References

Galley

Submission Files

Files uploaded at the time of submission

NO	FILE NAME	DATE UPLOADED	TYPE
2282	pakta integritas_Nur Hanif Anggreini.pdf	11/30/2025	Integrity Pact
2275	Mewaspada Phising di Aplikasi Chatting melalui Penciptaan Poster Di...	11/30/2025	Article Text

Download All Files

Pre-Review Discussions

Add discussion

Ahmad Faiz Muntazori, M.Sn. <pengembangjurnalunindra@gmail.com>

Min. 30 Nov 2025, 23:44

kepada saya

Sepertinya pesan ini ditulis dalam Inggris

X

Terjemahkan ke Indonesia

Dear Nur Hanif Anggreini,

Thank you for your submission to Jurnal Desain. We have received your submission, "Mewaspada Phising di Aplikasi Chatting melalui Penciptaan Poster Digital Pendidikan sebagai Media Literasi Keamanan Siber", and a member of our editorial team will see it soon. You will be sent an email when an initial decision is made, and we may contact you for further information.

You can view your submission and track its progress through the editorial process at the following location:

Submission URL: https://newjournal.ppmunindra.ac.id/index.php/jurnal_desain/dashboard/mySubmissions?workflowSubmissionId=1174

If you have been logged out, you can login again with the username nurhanif27.

If you have any questions, please contact me from your [submission dashboard](#).

Thank you for considering Jurnal Desain as a venue for your work.

Editorial Team

Jurnal Desain

ABSTRAK

Nur Hanif Anggreini, 2026. “Poster Digital Pendidikan Asal Klik, Data Ketarik : Peningkatan Kesadaran Pengguna Aplikasi *Chatting* Untuk Mewaspadaai Kejahatan Siber”, Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Maraknya kejahatan siber berupa *phishing* melalui aplikasi *chatting* menjadi permasalahan serius seiring meningkatnya penggunaan media digital di masyarakat. Berbagai modus penipuan seperti pengiriman tautan palsu, *file* berbahaya, serta penyamaran identitas seringkali menjerat pengguna akibat rendahnya kesadaran dan literasi visual terhadap ancaman tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media edukasi visual yang komunikatif dan mudah dipahami untuk meningkatkan kewaspadaan pengguna. Motif penelitian ini adalah mengembangkan poster digital pendidikan sebagai media edukatif yang mampu menyampaikan pesan bahaya *phishing* secara efektif. Tujuan penelitian adalah merancang serta menguji efektivitas poster digital pendidikan dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman pengguna aplikasi *chatting* terhadap kejahatan *phishing*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*, meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan tingkat pemahaman pengguna setelah terpapar media. Hasil dan pembahasan diharapkan menunjukkan bahwa poster digital dengan visual ilustratif dan pesan persuasif mampu meningkatkan sikap waspada pengguna terhadap modus *phishing*. Kesimpulan awal penelitian ini menyatakan bahwa poster digital pendidikan berpotensi menjadi media visual yang efektif dalam upaya edukasi dan pencegahan kejahatan siber.

Kata Kunci: Poster digital pendidikan, *phishing*, kejahatan siber, literasi digital, desain komunikasi visual

ABSTRACT

Nur Hanif Anggreini, 2026. *“Educational Digital Poster ‘Asal Klik, Data Ketarik’: Increasing the Awareness of Chat Application Users in Recognizing Cybercrime,” Undergraduate Thesis in Fine Arts Creation, Department of Art Education, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.*

The increasing prevalence of cybercrime in the form of phishing through chat applications has become a serious concern alongside the rapid growth of digital media usage in society. Fraudulent practices such as the distribution of fake links, malicious files, and identity impersonation frequently target users due to limited awareness and insufficient visual literacy regarding cyber threats. This study is motivated by the need for communicative and accessible visual educational media to enhance user awareness. The objective of this research is to design and examine the effectiveness of an educational digital poster in improving users’ awareness and understanding of phishing threats within chat applications. This study employs a qualitative method using a design thinking approach, which consists of the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The data were analyzed descriptively to identify changes in users’ level of understanding after exposure to the media. The findings are expected to demonstrate that digital posters incorporating illustrative visuals and persuasive messages can effectively increase users’ vigilance toward phishing schemes. The study concludes that educational digital posters have strong potential as effective visual media for cybercrime education and prevention.

Keywords: *educational digital poster, phishing, cybercrime, digital literacy, visual communication design*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya peneliti dapat menyusun Laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini dengan sebaik-baiknya. Judul Laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah “Poster *Digital Pendidikan : Asal Klik Data Ketarik*”. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memenuhi mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.

Penulisan Laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini tentu tidak mudah, ada berbagai rintangan yang peneliti hadapi. Namun, peneliti mendapat dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan laporan ini. Rasa hormat dan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga peneliti mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Mamah, Bapak, dan adik-adik peneliti yang selalu mendukung, memberikan doa terbaik, dan semangat kepada peneliti.
3. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si. selaku ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta
4. Almarhum Dr. Eko Hadi Prayitno, M.Pd. dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan arahan dalam proses penciptaan karya dan selalu memberikan semangat.

5. Ibu Rahmawati, S.Psi., M.A. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberi masukan dalam penulisan selalu memberikan semangat.
6. Ibu Siti Khodijah Lestasi, M.Ds., Selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dalam penulisan dan memberikan semangat
7. Ibu Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd. Selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dalam penulisan dan memberikan semangat
8. Kak Tati Nuari selaku narasumber magang yang telah memberikan ilmu dalam proses penciptaan poster *digital* pendidikan
9. Bapak Dudi Mahdi yang telah membantu peneliti dalam mengurus birokrasi perkuliahan.
10. Teman - teman yang senantiasa mendukung saya Alfino, Bang Hasbi, Febby, Nadila, Manda, Dea, Nabila, Mira, Gita, Latif, Hafaza, Wulan, Salvia, Akbar, Reyno, dan semua teman - teman yang sudah membantu
11. Semua Pihak yang turut membantu, menyemangati, dan mendoakan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah kalian berikan.

Akhir kata, peneliti sudah berusaha menyusun laporan perencanaan skripsi penciptaan ini dengan sebaik-baiknya. Peneliti berharap akan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan Skripsi Penciptaan Seni Rupa ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bekasi, 16 Juli 2025

Nur Hanif Anggreini
1206621067

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR BUKTI SUBMIT ARTIKEL JURNAL ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	5
C. Masalah Penciptaan.....	7
D. Tujuan Penciptaan.....	8

E. Fokus Penciptaan (state of the art).....	9
1. Aspek Konseptual.....	9
2. Aspek Visual.....	11
3. Aspek Operasional.....	11
F. Manfaat Penciptaan.....	xiii
BAB II STUDI PUSTAKA.....	15
A. Tinjauan Pustaka.....	15
1. Tinjauan penelitian terdahulu.....	15
2. Tinjauan referensi praktik.....	23
B. Kerangka Teori.....	32
1. Poster Digital Pendidikan.....	33
2. Komunikasi Visual.....	36
3. Literasi Digital.....	38
4. Kejahatan Siber.....	42
5. Aplikasi Chatting.....	44
6. Pengguna Aplikasi Chatting.....	48
C. Kerangka Berpikir dan Diagram.....	51
1. Kerangka Berpikir.....	53
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	54
A. Metode Penciptaan.....	54
1. Desain Metode Penciptaan.....	54

a) Pendekatan dan Jenis Riset Penciptaan:.....	54
b) Sumber dan Jenis Data.....	65
2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	66
a) Wawancara Kuesioner Terbuka (Open Ended Questionnaire).....	66
b) Data Narasumber Ahli.....	72
1) Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.....	73
2) Akasya Muhammad Arsy, S.Kom.,.....	76
c) Studi Pendahuluan.....	81
1) Studi Tren Sejenis.....	81
2) Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	86
3) Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	87
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	89
B. Data Hasil Magang.....	90
1. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang.....	93
2. Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	100
a. Langkah-langkah Penyajian Data.....	100
b. Langkah-langkah Analisis Data.....	112
C. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	124
BAB IV HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	125
A. Hasil Penciptaan.....	125
1) Uji Coba Validasi Ahli.....	141

a. Validasi Narasumber Desain.....	141
b. Validasi Narasumber Desain.....	143
c. Uji Validasi pada Target Pengguna.....	144
2) Rincian Biaya Produksi.....	147
B. Pembahasan.....	148
1) Aspek Konseptual.....	148
2) Aspek Visual.....	149
3) Aspek Operasional.....	150
BAB V PENUTUP.....	152
A. Kesimpulan.....	152
B. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA.....	155
LAMPIRAN.....	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengguna Aplikasi Chatting.....	1
Gambar 2. Media chat yang sering digunakan.....	1
Gambar 3. Pengguna Whatsapp Menurut Negara 2025.....	2
Gambar 4. Tingkat Penetrasi Internet.....	2
Gambar 5. Kasus Kerentanan Keamanan Data.....	2
Gambar 6. Keamanan Internet.....	3
Gambar 7. Tindakan Menjaga Keamanan Data.....	3
Gambar 8. Korban Penipuan Digital Berdasarkan Kelompok Usia.....	4
Gambar 10. Poster digital pendidikan “Gizi dibuang, penyakit disayang: Kesehatan dimulai dari piringku”.....	24
Gambar 11. Poster digital pendidikan “When the mother is a child”.....	27
Gambar 12. Poster digital pendidikan “Upgrade kualitas diri dengan banyak berliterasi”.....	30
Gambar 13. Poster digital pendidikan “Gizi dibuang, penyakit disayang: Kesehatan dimulai dari piringku”.....	33
Gambar 14. Poster digital pendidikan “When the mother is a child”.....	33
Gambar 15. Poster digital pendidikan “Upgrade kualitas diri dengan banyak berliterasi”.....	33
Gambar 17. Elemen visual.....	62
Gambar 18. Layout dan komposisi.....	63

Gambar 19. Prototype.....	64
Gambar 20. Data Kuesioner.....	67
Gambar 21. Data Kuesioner.....	67
Gambar 22. Data Kuesioner.....	68
Gambar 23. Wawancara masyarakat.....	69
Gambar 24. Wawancara masyarakat.....	73
Gambar 25. Wawancara masyarakat.....	76
Gambar 26. Poster digital pendidikan “Gizi dibuang, penyakit disayang: Kesehatan dimulai dari piringku”.....	81
Gambar 27. Poster digital pendidikan “When the mother is a child”.....	83
Gambar 28. Poster digital pendidikan “Upgrade kualitas diri dengan banyak berliterasi”.....	85
Gambar 29. Foto narasumber magang.....	90
Gambar 30. Gambar Logo DS Studio.....	92
Gambar 31. Foto karya narasumber magang.....	93
Gambar 32. Sketsa Eksplorasi 1 karya Series 1.....	101
Gambar 35. Prototype poster series 1.....	103
Gambar 36. Sketsa eksplorasi poster series 2.....	105
Gambar 37. Prototype eksplorasi 1 dan 2 series 2.....	106
Gambar 38. Prototype poster series 2.....	107
Gambar 39. Hasil karya series 1.....	108

Gambar 40. Hasil karya series 2.....	109
Gambar 41. Sketsa eksplorasi poster series 3.....	110
Gambar 42. Hasil karya series 2.....	111
Gambar 43. Poster Series 1.....	126
Gambar 44. Poster Series 2.....	126
Gambar 45. Poster Series 3.....	126
Gambar 47. Layout dan komposisi.....	131
Gambar 48. Prototype.....	132
Gambar 50. Layout dan komposisi.....	135
Gambar 51. Prototype.....	136
Gambar 52. Poster Series 3.....	137
Gambar 53. Layout dan komposisi.....	139
Gambar 54. Prototype.....	140
Gambar 55. Poster Series 3.....	141
Gambar 56. Poster Series 3.....	143
Gambar 57. Sketsa Eksplorasi 1 karya Series 1.....	168
Gambar 58. Sketsa Eksplorasi karya Series 1.....	169
Gambar 59. Prototype poster series 1.....	170
Gambar 60. Sketsa eksplorasi poster series 2.....	171
Gambar 61. Prototype poster series 2.....	175
Gambar 62. Hasil karya series 1.....	177

Gambar 63. Hasil karya series 2.....	178
--------------------------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Dokumentasi LIDM (PDP) 2024.....	8
Tabel 2. Pertor Penyelesain Tugas Akhir.....	9
Tabel 3. Unsur - unsur seni rupa.....	16
Tabel 4. Prinsip rupa.....	17
Tabel 5. Studi Tren Sejenis.....	63
Tabel 6. profil pasar dan segmen konsumen.....	64
Tabel 7. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	66
Tabel 8. Biodata Narasumber Magang.....	68
Tabel 9. Dokumentasi Karya Narasumber.....	72
Tabel 11. Kegiatan magang.....	75
Tabel 12. Kegiatan magang.....	78
Tabel 13. Karya Seminar.....	82
Tabel 14. Data Wawancara dengan G-form.....	95
Tabel 15. Analisis 5W + 1H.....	99
Tabel 16. Analisis SWOT.....	103
Tabel 17. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	104

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Jenis kelamin kamu?.....	113
Diagram 2. Usia kamu sekarang berapa, Kak?.....	113
Diagram 3. Pernah dengar istilah " <i>phishing</i> " yaitu penipuan digital yang sering menyamar lewat pesan, link, atau file? nggak, sih?.....	113
Diagram 4. Menurut kamu, tujuan utama <i>phishing</i> / penipu online itu apa, sih?.....	113
Diagram 5. Biasanya, para pelaku <i>phishing</i> / penipuan online sering menyebarkan aksinya lewat apa?.....	113
Diagram 6. Kamu atau orang terdekatmu pernah jadi korban <i>phishing</i> ?.....	113
Diagram 7. Warna poster kayak apa yang bikin kamu pengen baca?.....	113
Diagram 8. Gaya gambar (ilustrasi) yang paling bikin kamu “ngeh” itu kayak gimana?.....	113
Diagram 9. Font kayak apa yang enak dibaca di poster?.....	114
Diagram 10. Kalau ada poster digital soal bahaya <i>phishing</i> atau penipuan online, menurut kamu?.....	114
Diagram 11. Pernah dikirim file PDF yang ternyata isinya APK mencurigakan?....	114
Diagram 12. Pernah dapet link aneh yang kayaknya nggak jelas arahnya ke mana?	114
Diagram 13. Pernah ngerasain kerugian karena kena <i>phishing</i> ? (Uang hilang, akun dibajak, dll).....	114

Diagram 14. Kalau dapat pesan aneh dari nomor nggak dikenal, kamu biasanya?...	114
Diagram 15. Kamu pernah lihat poster digital yang ngasih info soal kejahatan siber?.....	114
Diagram 16. Menurut kamu, isi poster yang penting banget itu apa?.....	114
Diagram 17. Ilustrasi di poster itu menurut kamu?.....	115
Diagram 18. Gaya gambar kayak apa yang cocok banget buat ngasih pesan soal <i>phishing</i> ?.....	115
Diagram 19. Kalau lihat poster yang gambarnya ilustratif, kamu biasanya?.....	115
Diagram 20. validasi data karya (apakah karya mampu menyampaikan pesan secara jelas, relevan, dan mudah dipahami oleh target audiens?).....	127
Diagram 21. seri poster yang paling menarik.....	146
Diagram 22. Jenis kelamin kamu?.....	180
Diagram 23. Usia kamu sekarang berapa, Kak?.....	180
Diagram 24. Pernah dengar istilah " <i>phishing</i> " yaitu penipuan digital yang sering menyamar lewat pesan, link, atau file? nggak, sih?.....	180
Diagram 25. Menurut kamu, tujuan utama <i>phishing</i> / penipu online itu apa, sih?....	180
Diagram 26. Biasanya, para pelaku <i>phishing</i> / penipuan online sering menyebar aksinya lewat apa?.....	180
Diagram 27. Kamu atau orang terdekatmu pernah jadi korban <i>phishing</i> ?.....	180

Diagram 28. Warna poster kayak apa yang bikin kamu pengen baca?.....	180
Diagram 29. Gaya gambar (ilustrasi) yang paling bikin kamu “ngeh” itu kayak gimana?.....	180
Diagram 30. Font kayak apa yang enak dibaca di poster?.....	181
Diagram 31. Kalau ada poster digital soal bahaya <i>phishing</i> atau penipuan online, menurut kamu?.....	181
Diagram 32. Pernah dikirim file PDF yang ternyata isinya APK mencurigakan?...	181
Diagram 33. Pernah dapet link aneh yang kayaknya nggak jelas arahnya ke mana?	181
Diagram 34. Pernah ngerasain kerugian karena kena <i>phishing</i> ? (Uang hilang, akun dibajak, dll).....	181
Diagram 35. Kalau dapat pesan aneh dari nomor nggak dikenal, kamu biasanya?...	181
Diagram 36. Kamu pernah lihat poster digital yang ngasih info soal kejahatan siber?.....	181
Diagram 37. Menurut kamu, isi poster yang penting banget itu apa?.....	181
Diagram 38. Ilustrasi di poster itu menurut kamu?.....	182
Diagram 39. Gaya gambar kayak apa yang cocok banget buat ngasih pesan soal <i>phishing</i> ?.....	182
Diagram 40. Kalau lihat poster yang gambarnya ilustratif, kamu biasanya?.....	182

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	53
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Pembimbing 1.....	161
Lampiran 2. Permohonan Pembimbing 2.....	162
Lampiran 3. Permohonan Izin Magang Karya.....	163
Lampiran 4. Permohonan Izin Magang Materi.....	164
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	165
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Sidang Dosen Pembimbing 1.....	166
Lampiran 7. Kartu Kehadiran Seminar.....	167
Lampiran 8. Proses Kegiatan Magang.....	168
Lampiran 9. Proses Eksplorasi Karya.....	169
Lampiran 10. Wawancara dengan masyarakat yang terdampak kejahatan siber.....	181
Lampiran 11. Permohonan Narasumber Ahli Bahasa.....	189
Lampiran 12. Permohonan Narasumber Ahli Media.....	190
Lampiran 13. Riwayat Hidup Penulis.....	191