

KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA
VECTOR ART

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Program Studi Seni Rupa



oleh
Luke Nugroho
NIM 1807466

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023

LEMBAR HAK CIPTA

KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA
VECTOR ART

Luke Nugroho

NIM 1807466

**Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagai
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain**

©Luke Nugroho

Universitas Pendidikan Indonesia

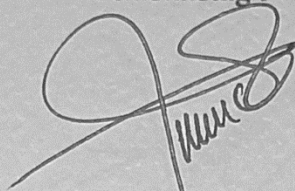
2023

**Hak cipta ini di lindungi undang-undang Skripsi ini tidak boleh di
perbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan di cetak ulang,
di photocopy atau cara lainnya tanpa izin penulis**

LUKE NUGROHO
KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA
VECTOR ART

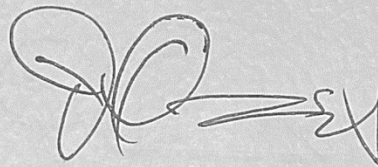
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Suryadi, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197307142003121001

Pembimbing II



Dewi M. Sya'bany, S.Pd., M.Ds.
NIP. 197807222005022004

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia

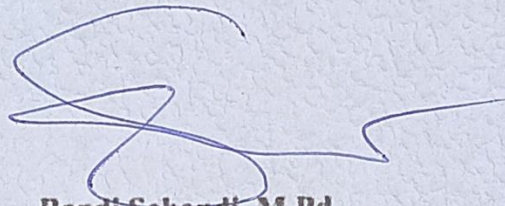


Warli Haryana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920171219690723101

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
LUKE NUGROHO
“KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA VECTOR
ART”

disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



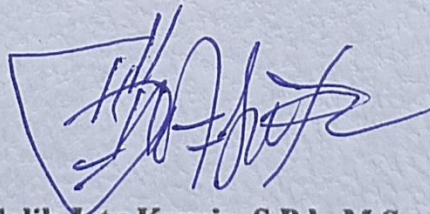
Bandi Sobandi, M.Pd.
197206131999031001

Penguji II



Andi Suryadi, M.Sn.
198802132019031011

Penguji III



Galih Jatu Kurnia, S.Pd., M.Sn.
920230219891101101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Kejahatan Digital Sebagai Gagasan Berkarya *Vector Art***” ini beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan Saya tidak melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Luke Nugroho

NIM 1807466

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya dan sampai kepada kita sebagai umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat peneliti dalam menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi yang peneliti buat ini, berjudul *Kejahatan Digital Sebagai Gagasan Berkarya Vector Art*.

Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti dengan sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat membantu bagi yang membutuhkannya. Aamiin.

Bandung, Oktober 2023

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih atas do'a, bantuan, dukungan, bimbingan, arahan dan dorongan semangat, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Ibu Nurjanah dan Bapak Endro Saptono, terima kasih atas semua do'a yang telah dipanjatkan, atas segala perhatian, kesabaran dan pengorbanan tanpa usai, serta atas dukungan yang tidak pernah surut baik dukungan moral dan material yang diberikan kepada penulis sangatlah berarti, yang telah ikut berjuang, terima kasih yang tak terhingga.
3. Keluarga, adik Naufal, atas bantuan-bantuan kecilnya yang berarti dan dukungan tanda diminta.
4. Bapak. Dr. Phill. Yudi Sukmayadi, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
5. Bapak Warli Haryana, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
6. Bapak Suryadi, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu dalam pengarahan karya, masukan yang berarti, dan bimbingan dengan sepenuh hati.
7. Ibu Dewi M. Sya'bany, S.Pd., M.Ds. selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing II yang telah membimbing selama perkuliahan dengan penuh kesabaran dan kebaikan yang luar biasa.
8. Seluruh Staf dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang selama ini telah memberikan banyak ilmu.
9. Sahabat seperjuangan, dan seluruh sahabat Madyantara Warna.
10. Seluruh keluarga Himasra UPI.
11. Keluarga tempat kosan-kosan dan kawan-kawan kosan yang selalu mendukung penulis.
12. Semua pihak yang telah berjasa dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Terima kasih banyak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas segala kebaikan semua dengan balasan yang lebih dari yang diberi. Aamiin.

ABSTRAK

Kasus kejahatan digital di Indonesia semakin mengawatirkan, *phising* atau pengelabuan menjadi salah satu dari sekian jenis kejahatan digital yang mengakibatkan kerugian sangat besar. Kerugian tersebut berupa peretasan data pribadi melalui penyebaran *hyperlink*, sehingga memberikan akses kepada pelaku kejahatan digital untuk menyerang seluruh data vital korban yang terdapat di *gadget*, seperti *M-Banking* dan lainnya. Rumusan masalah yang diangkat dari latar belakang tersebut, adalah bagaimana konsep, proses kreasi dan visualisasi kejahatan digital sebagai gagasan digital *vector art*. Tujuan dari penciptaan karya ini, penulis menjadikan kasus kejahatan digital tersebut sebagai konsep karya dan proses kreasi. Metode dalam proses penciptaan karya ini menggunakan *mind mapping* dengan tahapan proses berkarya menggunakan teknik manual dan digital (*hybrid*). Hasil pada skripsi penciptaan ini adalah terdapat banyak sekali modus dan jenis kejahatan digital/*cybercrime* yang kemudian divisualisasikan kedalam enam buah karya menggunakan teknik digital *Vector Art*. Pada keenam karya yang telah dibuat kecenderungan warna yang digunakan merupakan warna abu-abu dan merah atau paduan warna komplementer. Dengan menggunakan komposisi formal, Keseimbangan yang digunakan menggunakan keseimbangan asimetris, kemudian dominan bentuk yang digunakan mengacu pada bentuk bidang geometris dan bidang organis. Rekomendasi pada penciptaan karya ini khususnya menggunakan teknik *Vector Art*, diharapkan lebih inovatif dan variatif dengan menggunakan eksplorasi tema yang berbeda dari penulis atau menggunakan tema yang sama dengan teknik yang berbeda.

Kata kunci : Perkembangan Teknologi Informasi, *Cybercrime*, *Vector Art*.

ABSTRACT

Digital crime cases in Indonesia are increasingly worrying, phishing is one of the many types of digital crimes that cause huge losses. The loss in the form of hacking personal data through the spread of hyperlink, thus giving access to digital criminals to attack all of the victim's vital data contained in gadgets, such as M-Banking and others. The problem raised from this background is how the concept, creation process and visualization of digital crime as an idea of digital vector art. The purpose of the creation of this work is to use the digital crime case as the concept of the work and the creation process. The method in the process of creating this work uses mind mapping with the stages of the creative process using manual and digital (hybrid) techniques. The result of this thesis is that there are many modes and types of digital cybercrime which are then visualized into six works using digital Vector Art techniques. In the six works that have been made, the tendency of the colors used is in gray and red or complementary color combinations. By using formal composition, the balance used is asymmetrical balance, then the dominant form used refers to geometric shapes and organic fields. Recommendations on the creation of this work, especially using the Vector Art technique, are expected to be more innovative and varied by using different theme explorations from the author or using the same theme with different techniques.

Keywords: *Information Technology Development, Cybercrime, Vector Art.S*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	3
E. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	5
A. Kajian Pustaka	5
1. Ilustrasi.....	5
2. Pengambilan Gambar.....	9
3. Unsur Komik.....	12
4. <i>Vector Art</i>	13
5. Unsur Seni Rupa	15
6. Prinsip Seni Rupa.....	24
7. Deformasi.....	29
B. Kajian Faktual	29
1. Kejahatan Digital	29
2. Kasus Kejahatan Digital	33
3. Dampak Kejahatan Digital.....	35
C. Kajian Empiris.....	39
1. Penelitian Terdahulu	39
2. Referensi Karya	40
<u>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</u>	48
A. Metode Penciptaan	48

B.	Bagan Proses Berkarya.....	49
C.	Pra Ide.....	51
D.	Ide Berkarya	51
E.	Pengumpulan Data	52
1.	Studi Dokumen	52
2.	Studi Literasi.....	54
F.	Stimulasi.....	54
G.	Alat dan Bahan	55
BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA		60
A.	Deskripsi Konseptual	60
B.	Deskripsi Proses Penciptaan.....	60
1.	Proses Pencarian Data di Google.....	61
2.	Proses Desain Karakter.....	62
3.	Sketsa	63
4.	Pewarnaan.....	64
5.	Percetakan.....	67
C.	Visualisasi Karya.....	68
1.	Visual Karya 1 “ <i>Hacking</i> ”	68
2.	Visualisasi Karya 2 “ <i>Online Fraudsters</i> ”	83
3.	Visualisasi Karya 3 “ <i>Carding</i> ”	100
4.	Visualisasi Karya 4 “ <i>Phising</i> ”	120
5.	Visualisasi Karya 5 “ <i>Qr Code</i> ”	141
6.	Visualisasi Karya 6 “ <i>hypnotic</i> ”	165
BAB V PENUTUP.....		181
A.	Kesimpulan.....	181
B.	Saran	182
DAFTAR PUSTAKA		xv
DAFTAR ISTILAH		xix
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakter Garis 17

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Proses Kreatif Berkarya	51
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Digital Karya Aditya Aryanto	9
Gambar 2.2 Gambar Kartun Popeye	10
Gambar 2.3 Titik	16
Gambar 2.4 Contoh Macam-Macam Tekstur.....	18
Gambar 2.5 Contoh Macam-macam Bidang.....	18
Gambar 2.6 Contoh Bentuk.....	19
Gambar 2.7 Contoh Macam-macam Ruang.....	19
Gambar 2.8 Jenis Warna	21
Gambar 2.9 Warna Panas dan Warna Dingin	23
Gambar 2.10 Hue	24
Gambar 2.11 Value	24
Gambar 2.12 Intensity.....	24
Gambar 2.13 <i>Complementary</i>	25
Gambar 2.14 Memperlihatkan Kesatuan Karena Kesamaan Karakter Bentuk.....	26
Gambar 2.15 Irama yang Terbentuk Karena Pengulangan Bentuk, Warna, dan Arah yang Berbeda pada Karya Dua Dimensi.	27
Gambar 2.16 Proporsi	28
Gambar 2.17 Keseimbangan Simetris (a) dan Keseimbangan Asimetris (b).....	28
Gambar 2.18 Contoh Kontras/Contrast.....	29
Gambar 2.19 Penerapan Prinsip Pusat Perhatian dengan Menggunakan Kontras	30
Gambar 2.20 Grafik Kejahatan digital	35
Gambar 2.21 Referensi dari film Sing	41
Gambar 2.22 Referensi karakter Serigala	41
Gambar 2.23 Referensi Film Zootopia.....	42
Gambar 2.24 Referensi Karakter Rubah	43
Gambar 2.25 Cristiano Siqueira	43
Gambar 2.26 Karya Cristiano Siqueira Berjudul Dijean Neo Vector Illustration 10 x 14 inches 2008	45
Gambar 2.27 Karya Cristiano Siqueira Berjudul Steve Jobs Vector Illustration 10 x 14 inches 2011	46

Gambar 2.25 <i>Frozen Lady</i>	47
Gambar 2.26 Self Potrait.....	48
Gambar 3.1 <i>Mind Mapping</i>	50
Gambar 3.2 Wawancara	54
Gambar 3.3 Studi Objek.....	56
Gambar 3.4 Sketch Bok A4	57
Gambar 3.5 Pensil Mekanik 0.3	58
Gambar 3.6 Penghapus Monozero dan Eraser	58
Gambar 3.7 Penggaris Siku.....	59
Gambar 3.8 Handphone	59
Gambar 3.9 CamScanner	59
Gambar 3.10 Laptop.....	60
Gambar 3.11 Pan Tab.....	60
Gambar 3.12 <i>Software</i> Adobe Illustator.....	61
Gambar 4.1 Gambar Referensi Karya 1	63
Gambar 4.2 Gambar Referensi Karakter Zootopia dan Sing 2	64
Gambar 4.3 Gambar Proses Mendesain Karakter	64
Gambar 4.4 Gambar Sketsa Karya pada Kertas A4.....	65
Gambar 4.5 Gambar Sketsa Karya 1 pada Kanvas Adobe Illustrator.....	66
Gambar 4.6 Visualisasi Karya 1.....	71
Gambar 4.7 Deskripsi Titik Karya 1	73
Gambar 4.8 Deskripsi Garis Karya 1	74
Gambar 4.9 Deskripsi Bidang Karya 1	74
Gambar 4.10 Deskripsi Ruang Karya 1	75
Gambar 4.11 Deskripsi Tekstur Bulu Karya 1.....	75
Gambar 4.12 Warna Bulu Serigala 1	76
Gambar 4.13 Warna Bulu Serigala 2	77
Gambar 4.14 Warna Bulu Serigala 3	78
Gambar 4. 15 Warna Mata Serigala.....	79
Gambar 4.16 Warna Ikon APK.....	80
Gambar 4.17 Warna Ikon Bom Waktu	80
Gambar 4.18 Warna Ikon Data Virus	81

Gambar 4.19 Warna Ikon Spam.....	81
Gambar 4.20 Warna Ikon Link APK	82
Gambar 4.21 <i>Background</i>	82
Gambar 4.22 Dekripsi Kesatuan Karya 1	83
Gambar 4.23 Deskripsi Irama Karya 1	84
Gambar 4.24 Deskripsi Dominasi Karya 1	84
Gambar 4.25 Deskripsi Keseimbangan Karya 1	85
Gambar 4.26 Deskripsi Proporsi Karya 1	85
Gambar 4.27 Visualisasi Karya 2.....	86
Gambar 4.28 Deskripsi Titik Karya 2.....	89
Gambar 4.29 Deskripsi Garis Karya 2	89
Gambar 4.30 Deskripsi Bidang Karya 2	90
Gambar 4.31 Deskripsi Ruang Karya 2	91
Gambar 4.32 Deskripsi Tekstur Karya 2	91
Gambar 4.33 Warna Objek Manusia.....	94
Gambar 4.34 Warna Karakter Serigala	95
Gambar 4.35 Warna Background Serigala.....	96
Gambar 4.36 Warna Pemandangan dalam HP	97
Gambar 4.37 Warna Tas Jual dan Warna Logo Toko Online.....	98
Gambar 4.38 Warna Balon Notifikasi.....	99
Gambar 4.39 <i>Background</i>	99
Gambar 4.40 Deskripsi Kesatuan Karya 2.....	100
Gambar 4.41 Deskripsi Irama Karya 2	101
Gambar 4.42 Deskripsi Dominasi Karya 2	101
Gambar 4.43 Deskripsi Keseimbangan Karya 2	102
Gambar 4.44 Deskripsi Proporsi Karya 2	102
Gambar 4.45 Visualisasi Karya 3.....	103
Gambar 4.46 Deskripsi Titik Karya 3	105
Gambar 4.47 Deskripsi Garis Karya 3	106
Gambar 4.48 Deskripsi Bidang Karya 3	106
Gambar 4.49 Deskripsi Ruang Karya 3	107
Gambar 4.50 Deskripsi Tekstur Karya 3	108

Gambar 4.51 Warna Karakter Wanita.....	110
Gambar 4.52 Warna Karakter Pria.....	112
Gambar 4.53 Warna Karakter Serigala	114
Gambar 4.54 Warna Background Serigala.....	115
Gambar 4.55 Warna Ikon 1 Karya 3	117
Gambar 4.56 Warna Ikon Data	118
Gambar 4.57 Warna Ikon Uang	119
Gambar 4.58 <i>Background</i> Karya 3.....	119
Gambar 4.59 Deskripsi Kesatuan Karya 3	120
Gambar 4.60 Deskripsi Irama Karya 3	121
Gambar 4.61 Deskripsi Dominasi Karya 3	121
Gambar 4.62 Deskripsi Keseimbangan Karya 3	122
Gambar 4.63 Deskripsi Proporsi Karya 3	122
Gambar 4.64 Visualisasi Karya 4.....	123
Gambar 4.65 Deskripsi Titik Karya 4.....	126
Gambar 4.66 Deskripsi Garis Karya 4	127
Gambar 4.67 Deskripsi Bidang Karya 4	127
Gambar 4.68 Deskripsi Ruang Karya 4	128
Gambar 4.69 Deskripsi Tekstur Karya 4	129
Gambar 4.70 Warna Serigala	130
Gambar 4.71 Warna Objek Manusia.....	132
Gambar 4.72 Warna Monitor dan Objek Ikon Aplikasi.....	135
Gambar 4.73 Warna Ikon-Ikon	137
Gambar 4.74 Warna Background Karya 4.....	138
Gambar 4.75 Deskripsi Kesatuan Karya 4.....	139
Gambar 4.76 Deskripsi Irama Karya 4	140
Gambar 4.77 Deskripsi Dominasi Karya 4	141
Gambar 4.78 Deskripsi Keseimbangan Karya 4.....	142
Gambar 4.79 Deskripsi Proporsi Karya 4	143
Gambar 4.80 Visualisasi Karya 5.....	144
Gambar 4.81 Deskripsi Titik Karya 5	147
Gambar 4.82 Deskripsi Garis Karya 5	148

Gambar 4.83 Deskripsi Bidang Karya 5	148
Gambar 4.84 Deskripsi Ruang Karya 5	149
Gambar 4.85 Deskripsi Tekstur Karya 5	150
Gambar 4.86 Warna Karakter Serigala	152
Gambar 4.87 Warna kode QR tempat 1	155
Gambar 4.88 Warna QR kode tempat 2	158
Gambar 4.89 Warna QR kode tempat 3	161
Gambar 4.90 Warna Bingkai QR kode	162
Gambar 4.91 Deskripsi Kesatuan Karya 5	163
Gambar 4.92 Deskripsi Irama Karya 5	164
Gambar 4.93 Deskripsi Dominasi Karya 5	165
Gambar 4.94 Deskripsi Keseimbangan Karya 5	166
Gambar 4.95 Deskripsi Proporsi Karya 5	167
Gambar 4.96 Visualisasi Karya 6.....	168
Gambar 4.97 Deskripsi Titik Karya 6	170
Gambar 4.98 Deskripsi Garis Karya 6	171
Gambar 4.99 Deskripsi Bidang Karya 6	171
Gambar 4.100 Deskripsi Ruang Karya 6	172
Gambar 4.101 Deskripsi Tekstur Karya 6.....	173
Gambar 4.102 Warna Karakter Manusia	175
Gambar 4.103 Warna Karakter Serigala	177
Gambar 4.107 Deskripsi Dominasi Karya 6	181
Gambar 4.108 Deskripsi Keseimbangan Karya 6	182
Gambar 4.109 Deskripsi Proporsi Karya 6	183

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

- Darmaprawira, S. (2002). *Warna "Teori dan Kreatifitas Penggunaannya"*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dharsono. (2003). *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Surakarta: Program Studi Pendidikan Nasional.
- Fadjar, S. (1981). *Desain Elementer*. Yogyakarta: Jurusan Seni Lukis STSRI "ASRI".
- Holtzschue, L. (2011). *Understanding Color*. New Jersey: Simultaneously.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Nuraeni, H. G. (2013). *Studi Budaya Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Arifin dan Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku ajar dan Referensi*. Penerbit Grasindo.
- Dr. Sahat Maruli T. Situmeang, S.H., M.H. (2020). *CYBER LAW*

2. Sumber Artikel dan Jurnal

- Amin, D. (2017). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL WARNA DENGAN METODE MENGGAMBAR. 5.
- Antoni, A. (2017). KEJAHATAN DUNIA MAYA (CYBER CRIME) DALAM SIMAK ONLINE. 263-264.
- Bunga, D. (2019). Politik Hukum Pidana Terhadap Penanggulangan Cybercrime. 8-13.
- Butarbutar, R. (2023). Kejahatan Siber Terhadap Individu : Jenis, Analisis, dan Perkembangannya. *Technology and Economics Law Journal*, 5-7.
- Chusna, F. (2023, May 18). *Apa itu Cyber Crime? Pengertian, Jenis, dan Contoh Kasusnya* - . Retrieved from Linknet: <https://www.linknet.id/article/cyber-crime>

- Fauzi, A. (2023). *Kejahatan Penipuan Jual Beli Online Melalui Media Sosial*. 970.
- Fitri, J. (2022). *Pengaruh Internet Banking dan Cyber Crime Terhadap kepercayaan Nasabah di Perbankan Syariah*. 21.
- Gabriela. (2021). *Memahami Unsur Seni Rupa serta Prinsip dan Fungsinya*. Retrieved from Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/unsur-seni-rupa/>
- Gani, A. (2018). *Cybercrime (Kejahatan Berbasis Komputer)*. 13-20.
- Habibi, M. R. (2020). *Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia*. 420.
- Harahap, L. R., Priyanto, A., Sinaga, O., & Shite, O. (2019). *Analisis Karakteristik Vector Art pada Vectorina Medan Community Tahun 2019 Ditinjau dari Elemen Visual*. 7-12.
- Hidayat, R. (2018). *KEBIJAKAN FORMULASI HUKUM PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA TEKNOLOGI INFORMASI*. 16.
- Ketaren, E. (2016). *Cybercrime, Cyber Space, dan Cyber Law*. 35-41.
- Mathilda, F. (2012). *CYBER CRIME DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA*. 36-38.
- Nicolas Pahlevi, M. H. (2021). *Pertanggung jawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Penipuan Bermodus Hipnotis Melalui Media Elektronik*. 31-32.
- Oktafina, T. (2018). *KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PENSIL WARNA SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 KEMPO KECAMATAN KEMPO KABUPATEN DOMPU*. 17-18.
- Prasetyo, A. T. (2010). *Cybercrime Dalam Perspektif Hukum Pidana*. 5-25.
- Pujiyanto. (2011). *WARNA BERBICARA*. 12.
- Simanjuntak. (2018). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS TEKS EKSPLANASI DENGAN MEDIA ILUSTRASI DIGITAL*. 91-92.
- Soedarso, N. (2014). *perancangan buku ilustrasi mahapatih gajah mada*. 566.
- Suhaimi, I. (2017). *Deformasi pada Dua Karya Lukis Masdibyo Periode 2014 yang Berjudul “Tangkapan Super” dan “Bangga dengan Tangkapan Suami”*. 88.
- Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. 10-19.

3. Skripsi

Aldise, Caesar . (2023). *Digital Printing* dengan Tema Kecanduan Gawai sebagai Media Kritik Sosial Kepada Masyarakat. Bandung: DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UPI.

Firmansyah, Habib. (2022). Representasi Bangunan *Heritage* Kota Cimahi pada Karya *Drawing*. Bandung: DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UPI.

Octaviana, Dani. (2023). Tradisi Geisha dalam Seni Lukis Digital. Bandung: DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA UPI.

4. Sumber Online dan lainnya

Amilna. (2016, Juli 26). Vector Art Design. Retrieved from Amilna Komputasi

Awan: <https://amilna.inweb.id/artikel/16-Vector+Art+Design/>

Bappedyanto, D. (2018, Desember). Kenali Jenis-Jenis Cybercrime dan Cara Mengatasinya . Retrieved from Biznet Gio: <https://biznetgio.com/news/jenis-jenis-cybercrime>

Chusna, F. (2023, May 18). Apa itu Cyber Crime? Pengertian, Jenis, dan Contoh Kasusnya - . Retrieved from Linknet: <https://www.linknet.id/article/cyber-crime>

Gabriela. (2021). Memahami Unsur Seni Rupa serta Prinsip dan Fungsinya. Retrieved from Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/unsur-seni-rupa/>

Sonvidon. (2018, Agustus). Memahami Istilah-Istilah Warna (Hue, Tints, Tones, Shades). Retrieved from Antilum: <https://www.antilum.com/2018/08/memahami-istilah-istilah-warna-hue-tints-tones-shades.html?m=1>

Tysara, L. (2023, Juni 29). Ilustrasi adalah Bentuk Visual dari Teks, Pahami Fungsi, Peran, dan Jenis Jenisnya. Retrieved from Liputan6: <https://www.liputan6.com/hot/read/5310333/ilustrasi-adalah-bentuk-visual-dari-teks-pahami-fungsi-peran-dan-jenis-jenisnya?page=2>

Zhazha. (n.d.). Prinsip Seni Rupa. Retrieved from Scribd: <https://id.scribd.com/document/360446150/Prinsip-Seni-Rupa>

fikriasshidiqie12. Pengertian hybrid: <https://brainly.co.id/tugas/2673957?referrer=searchResults>

Amira K. 19 Teknik Pengambilan Gambar: <https://www.gramedia.com/literasi/teknik-pengambilan-gambar/>

Fairuzelsaid 2017 Sudut Pemotretan: <https://fairuzelsaid.upy.ac.id/fotografi/angle-fotografi-sudut->

