

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penipuan *online* merupakan ancaman serius di era digital yang semakin canggih (Azzani dkk., 2023). Salah satu teknik yang sering digunakan oleh pelaku penipuan *online* adalah *phishing* (Sunardi dkk., 2022). *Phishing* adalah teknik dimana penipu berusaha memperdaya korbannya agar memberikan informasi pribadi seperti kata sandi, nomor kartu kredit, atau data keuangan lainnya dengan menyamar sebagai organisasi terpercaya melalui email atau situs web palsu (Dyas Yudi Priyanggodo dkk., 2023).

Kesadaran akan pentingnya keamanan dan perlindungan terhadap kerahasiaan password merupakan aspek yang krusial namun seringkali terabaikan (Trisnawati dkk., 2023). Individu perlu menggendakan lapisan keamanan pada data pribadi mereka, terutama dalam konteks penggunaan perangkat digital, untuk melindungi informasi pribadi dari ancaman kasus *phishing* (Ramadhan dkk., 2022).

Menurut data yang dirilis oleh Indonesia *Anti Phishing Data Exchange* (IDADX) pada kuartal kedua tahun 2023, jumlah kasus *phishing* di Indonesia mencapai puncaknya dengan 88.822 laporan selama periode lima tahun terakhir. Angka ini menggambarkan lonjakan mencolok sebesar 400% jika dibandingkan dengan tahun 2021 yang hanya mencatat 20.330 kasus (IDADX, 2023). Fenomena ini mencerminkan eskalasi signifikan dalam upaya peretasan dan penipuan daring di Indonesia.

Dalam sebuah survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, Provinsi Jawa Barat menonjol sebagai pusat kontribusi internet terbesar dengan persentase mencapai 18,93%. Tingkat penetrasi internet yang tinggi, mencapai 82,73%, menandakan adopsi teknologi yang pesat di kalangan masyarakat provinsi tersebut (APJIII, 2023). Menariknya, menurut *East Ventures Digital Competitiveness Index* (EV-DCI), Kota Bandung menjadi peringkat pertama dalam daya saing digital di Jawa Barat (East Ventures,

2023). Prestasi ini menegaskan peran penting Kota Bandung dalam menggalang ekosistem digital yang tangguh, memberikan dorongan bagi pertumbuhan ekonomi dan inovasi di tingkat lokal.

Remaja umumnya memiliki pengetahuan dan pengalaman yang terbatas tentang keamanan *online*. Mereka mungkin tidak menyadari tanda-tanda *phishing*, atau mereka mungkin tidak tahu cara melindungi diri dari serangan *phishing*. remaja yang berusia 18-24 tahun secara konsisten rentan terhadap serangan *phishing* (Mughaid dkk., 2022). Menurut data dari *Social Catfish* pada tahun 2021, jumlah korban *phishing* yang berusia di bawah 20 tahun telah meningkat sebesar 156% sejak tahun 2017, Ini terjadi karena beberapa alasan, salah satunya karena mereka telah tumbuh dengan teknologi dan lebih nyaman berbagi informasi pribadi secara *online* (Orcutt, 2021).

Dalam usaha meningkatkan kesadaran pengguna internet terhadap ancaman *phishing*, pendekatan kreatif menjadi kunci, Media video *Motion graphic* adalah bentuk media inovatif yang menggunakan kombinasi desain berbasis visual, mencakup berbagai elemen seperti ilustrasi, tipografi, dan fotografi (Tartila & Mahusi, 2021). Keunggulan dari *Motion graphic* terletak pada pergerakan video yang sangat dinamis, menciptakan pengalaman menarik bagi audiens. Selain itu, video ini berhasil membangun kesinambungan yang efektif antara aspek audio dan visual, menyampaikan informasi secara padat, jelas (Ramdhan & Kurhi, 2021). Media ini memiliki potensi untuk membantu menyampaikan pesan pencegahan dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti (Barnes, 2016).

Berdasarkan latar belakang tersebut, Perancangan *Motion graphic* sebagai media informasi memiliki potensi besar untuk memberikan edukasi yang efektif kepada remaja. Keunggulan dari *Motion graphic*, yaitu kombinasi desain visual dinamis dan audio yang kuat, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efisien (Tartila & Mahusi, 2021). Oleh karena itu, melalui penelitian ini, diharapkan *Motion graphic* dapat menjadi media yang layak dan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai penipuan online dengan modus *phishing* bagi remaja.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Motion graphic* mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing* bagi remaja?
2. Apakah media *Motion graphic* layak digunakan sebagai media informasi mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing* bagi remaja?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah yang disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *Motion graphic* mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing* bagi remaja.
2. Mengetahui kelayakan media *Motion graphic* sebagai media informasi mengenai penipuan *online* dengan modus *phishing* bagi remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat bagi berbagai pihak terkait dalam upaya meningkatkan kesadaran pengguna internet khususnya para remaja tentang penipuan *online*, khususnya modus *phishing*.

1. Bagi pengguna internet

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pengguna internet tentang modus penipuan *online*, khususnya dengan teknik *phishing*. Dengan demikian, para pengguna akan lebih waspada terhadap potensi ancaman dan tindakan penipuan *online*, membantu mereka untuk melindungi diri dan informasi pribadi dengan lebih baik.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini akan membantu dalam memberdayakan remaja dengan pengetahuan tentang keamanan digital. Rancangan *Motion graphic* yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi contoh bagaimana merancang media informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan penting. Hal ini membuka peluang bagi organisasi lain untuk mengadopsi pendekatan yang serupa dalam kampanye kesadaran dan pendidikan publik

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penulisan skripsi ini mengikuti panduan penulisan ilmiah dari UPI tahun 2021. Adapun struktur yang digunakan terbagi menjadi:

### **1. BAB I Pendahuluan**

Pada bab pendahuluan ini, disajikan penjelasan mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar dari seluruh penulisan. Di sini juga ditemukan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat dari penelitian yang dilakukan, serta urutan penyusunan penulisan pada setiap bab.

### **2. BAB II Kajian Pustaka**

Pada bab ini, disajikan landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, termasuk model penelitian yang digunakan dan hubungan antara variabel yang diteliti.

### **3. BAB III Metode Penelitian**

Bagian ini akan menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk alur penelitian, pendekatan yang dilakukan, langkah analisis, serta teknik pengumpulan data.

### **4. BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bagian ini akan diulas hasil temuan penelitian yang dilakukan. Pembahasan temuan penelitian bertujuan untuk memperluas informasi mengenai topik penelitian yang dilakukan.

### **5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Bagian simpulan akan menjelaskan hasil atau kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta menyajikan rekomendasi untuk penelitian mendatang atau sebagai evaluasi atas penelitian yang sudah dilakukan.