

# BAB I

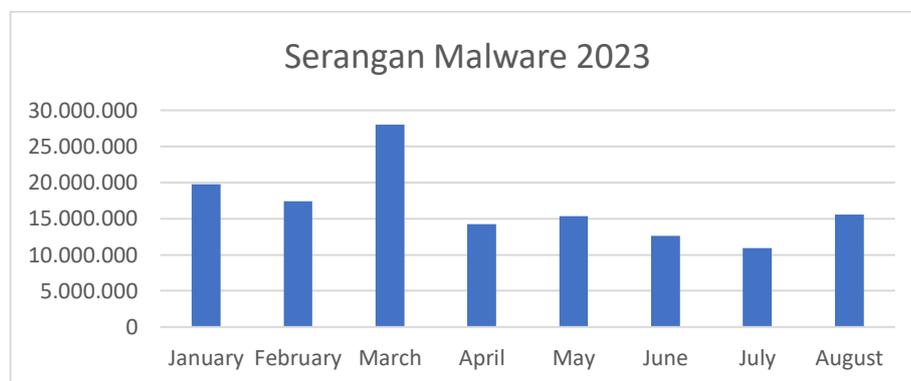
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Serangan *malware* adalah salah satu cara yang digunakan oleh hacker untuk bisa mengelabui dan merusak suatu sistem perangkat pengguna (Alenezi dkk., 2020). *Malware* yang susah untuk dikenali membuat keberadaannya kurang disadari sampai *malware* merusak sistem perangkat tersebut (Adenansi & Novarina, 2017). Keamanan yang terus ditingkatkan, tidak menutup kemungkinan bagi pengguna PC/Laptop ataupun android, bahkan iphone dapat terinfeksi oleh *malware* (Mohd Saudi dkk., 2023).

Data pribadi adalah salah satu aspek kehidupan yang melekat pada diri manusia, sehingga kerahasiaan dan keamanannya perlu dijaga dari ancaman – ancaman seperti *malware* (Ginanjar & Lubis, 2022). *Malware* tertentu bertujuan untuk mencuri data pribadi korbannya untuk dijual dan disalahgunakan (Wijayanto dkk., 2020). Pengetahuan akan bahaya *malware* diperlukan agar terlindungi dari bahaya – bahaya yang bisa ditimbulkan oleh *malware* (Hartono, 2023).

BSSN (Badan Siber dan Sandi Negara) merilis laporan – laporan bulanan publik hasil monitoring keamanan siber, ditahun 2023 serangan *malware* di Indonesia mengalami kenaikan dan penurunan di tiap bulann



Gambar 1.1 Grafik serangan *malware* 2023

Walaupun serangan *malware* mengalami kenaikan dan penurunan, namun jika dibandingkan dengan bentuk serangan lainnya *malware* selalu memiliki total serangan paling tinggi (BSSN, 2023).

Remaja dipilih menjadi target penelitian ini karena tingginya penggunaan internet dikalangan remaja. Berbagai kegiatan online dilakukan oleh remaja, (Nurhaliza, 2023), alasan ekonomi kadang memaksa remaja untuk menggunakan *software* ataupun game bajakan (Utami & Sari, 2022). Tingginya penggunaan internet dan penyebaran *malware* secara acak menjadikan kombinasi bagi remaja untuk menjadi korban serangan *malware* (Respati & Ika, 2023). Tingginya penggunaan uang digital dikalangan remaja, ini akan menjadi salah satu incaran bagi para hacker (Yunianto, 2022), karena selain menargetkan data pribadi *malware* yang berbahaya juga bisa mencuri uang digital mereka . Karena itu dengan adanya kemudahan pembayaran, remaja menjadi lebih rentan menjadi korban karena seringnya melakukan transaksi secara digital (Rockland Trust, 2024).

Kota Bandung menjadi daerah yang digunakan dalam penelitian ini, dengan alasan dalam sebuah survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Provinsi Jawa Barat menjadi salah satu pusat penetrasi yang tinggi dengan presentase penetrasi sebesar 85.52% dan kontribusinya sebesar 18.33% (APJII, 2023). Kota Bandung juga menduduki peringkat 2 dalam *Digital Competitiveness Index* dibandingkan dengan kota lainnya yang ada di Indonesia dengan skor 62,4 (East Ventures, 2024).

Usaha untuk mencegah pencurian data pribadi dari *malware* memerlukan pendekatan kreatif seperti penggunaan animasi 3D (Farhan Ashshiddiqie dkk., 2022). Animasi 3D memiliki keunggulan dalam fleksibilitasnya (Zhao dkk., 2023) tidak hanya itu animasi 3D bisa menjadi media yang tidak hanya menghibur juga mengedukasi (Sun, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul Perancangan Video Edukasi Berbasis Animasi 3d Sebagai Upaya Penyelamatan Data Pribadi Dari Ancaman *Malware*. Animasi 3D dipilih

karena keunggulannya dalam menjelaskan hal yang kompleks menjadi visual yang mudah dipahami dan menarik (Paulina Marbun & Rosyid, 2023). Selain itu juga bisa menjadi pengalaman belajar baru bagi remaja dalam mempelajari bahaya *malware*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah menjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang video berbasis animasi 3D sebagai upaya untuk mengedukasi penyelamatan data pribadi dari *malware* untuk Remaja ?.
2. Bagaimana hasil distribusi video edukasi berbasis animasi 3D sebagai upaya mengedukasi penyelamatan data pribadi dari *malware* untuk Remaja ?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tahap dan proses perancangan video edukasi berbasis animasi 3D sebagai upaya mengedukasi penyelamatan data pribadi dari *malware* untuk remaja.
2. Mengetahui distribusi, apresiasi, serta kelayakan terhadap video edukasi berbasis animasi 3D sebagai upaya mengedukasi penyelamatan data pribadi dari *malware* untuk remaja.

## 1.4 Batasan Penelitian

Batasan Penelitian pada penelitian ini diperlukan untuk mengurangi kesalahan selama melakukan penelitian, Berikut adalah batasan masalah pada penelitian ini :

1. Penelitian awal dilakukan kepada remaja dengan usia 18 – 24 tahun dengan domisili di Kota Bandung.
2. Penjelasan *malware* dibahas secara umum, bukan dibahas berdasarkan jenis - jenis *malware* tertentu.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian dan pembuatan animasi 3D ini diharapkan dapat memberikan manfaat – manfaat yang berguna bagi :

1. Bagi pengguna internet dan sosial media, diharapkan bermanfaat agar lebih berhati – hati dalam berinternet, mengunduh file dari suatu website atau sosial media, juga diharapkan bermanfaat agar lebih memperhatikan akan bahayanya jika data pribadi dicuri dan digunakan untuk keperluan yang negative bagi pemilik data tersebut.
2. Bagi peneliti, diharapkan bermanfaat sebagai bentuk pengaplikasian ilmu – ilmu yang telah dipelajari selama berkuliah di Universitas Pendidikan Indonesia, juga diharapkan bermanfaat agar tidak sembarangan dalam menjelajahi internet dan bersosial media. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu referensi pembuatan animasi 3D sebagai media edukasi untuk membuka peluang bagi pihak lain yang ingin melakukan pendekatan dengan animasi 3D.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Semua penulisan yang ada dalam skripsi akan mengacu pada sistematika penulisan yang tertera dalam pedoman penulisan karya ilmiah UPI Tahun 2021. Adapun struktur yang ada dalam penulisan adalah sebagai berikut

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang pelaksanaan penelitian dan dasar dari tujuan penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai, manfaat dan urutan penyusunan penulisan pada bab yang ditulis

### 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan disajikan teori – teori yang mendasari dengan permasalahan yang diteliti, penelitian terdahulu dan penjabaran variabel – variabel yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, alur penelitian, pendekatan yang dilakukan, langkah dan Teknik dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian.

4. **BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dari hasil ini juga penelitian mungkin bisa mendapatkan hasil yang lebih luas dari pada topik yang telah ditentukan.

5. **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini hasil penelitian akan disimpulkan juga akan dibuatkan beberapa rekomendasi untuk penelitian yang akan dilakukan dikemudian hari atau menjadi bahan evaluasi untuk penelitian lainnya.