

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengutip data yang diperoleh dari safitri (2022) melalui kompas.com , Pada tahun 2021, diperkirakan tingkat kepemilikan kripto global rata-rata mencapai 3,9 persen, dengan lebih dari 300 juta pengguna kripto di seluruh dunia dan lebih dari 18.000 bisnis telah menerima pembayaran melalui cryptocurrency. Asosiasi Blockchain Indonesia pada bulan juli 2021, mencatat ada sekitar 7,4 juta masyarakat Indonesia yang memiliki kripto dan angka ini kian meningkat hingga sebanyak 85 persen jika dibandingkan dengan tahun 2020 (dalam Safitri, 2022). Fenomena ini disebabkan adanya pandangan beberapa kelompok manusia terhadap web 3.0 yang akan berkembang dan kripto menjadi aset uang di masa depan.

Berdasarkan data yang diperoleh dar liputan6.com, Luno dan YouGov melakukan survey pada tahun 2021 dimana hasilnya menyatakan sebanyak 62% responden Indonesia tidak ingin melakukan investasi kripto karena tidak memahami cara kerja investasi kripto, data tersebut diperoleh dari Iskandar (2021) melalui liputan6.com. Berdasarkan data yang diperoleh Sutrianto (2021) dalam tribunews.com, dari hasil survey yang diadakan Luno-YouGov didapatkan data dan kesimpulan dimana responden dari Indonesia menginginkan adanya edukasi mengenai kripto.

Selain kurangnya edukasi, banyaknya platform investasi kripto yang menipu penggunanya. Menurut data yang diperoleh Milenia (2022) melalui kompas.com, kebanyakan korban dari investasi bodong dimana pelaku menjalankan system piramda money game atau skema Ponzi yang menggunakan mata uang kripto, tergiur oleh keuntungan menggiurkan yang ditawarkan pelaku. Menurut Tongam Tobing, Ketua Satgas Waspada Investasi, kurangnya edukasi dan kejelian masyarakat menjadi celah terjadinya penipuan investasi berkedok mata uang

kripto lewat media sosial. Menurut data yang diperoleh oleh Sudjarwo (2022) melalui detiknews.com, pelaku sebagai pemilik usaha ‘Invest Yuk’ menjanjikan keuntungan yang menggiurkan dengan hasil yang cepat agar korban bersedia memberikan modal mereka kepada pelaku. Baru baru ini juga pada 7 Februari 2022, terdapat seorang mahasiswa semester akhir di kota Tasikmalaya yang mengakhiri hidupnya sendiri karena mengalami kerugian hingga ratusan juta rupiah akibat melakukan *trading* kripto. data tersebut diperoleh Nugraha (2022) melalui Kompas.com.

Dikarenakan telah menghadapi dunia teknologi secara langsung sedari dini, generasi Z saat ini kebanyakan menjadi investor di produk produk Investasi, termasuk kripto dan blockchain. Banyaknya generasi Z Indonesia yang mulai melirik investasi kripto menunjukkan perkembangan investasi kripto di Indonesia. Investor gen Z dinilai menjadi segmentasi usia yang sangat tertarik terhadap investasi kripto, bahkan beberapa rela menghabiskan sebagian besar tabungan mereka. Melalui BBC news, Mariko Oi (2022) mengatakan daya tarik kripto untuk menghasilkan uang dengan cepat serta memiliki Volatilitas dan sifat terdesentralisasi aset digital selalu menarik orang orang muda untuk berinvestasi dalam aset beresiko.

Dari data yang diperoleh dari kompas.com, disebutkan bahwa berdasarkan dari hasil survey pada tahun 2019, generasi Z lebih banyak interaksi melalui media digital, terutama melalui media *smartphone*. Gen Z 63% lebih sering bermain *game online* melalui ponsel digital mereka dibandingkan dengan generasi milenial. Menurut wartakota.tribunnews mengatakan karena seringnya mengakses media hiburan terutama media sosial, beberapa penelitian menunjukkan hal tersebut merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi penurunan minat baca terutama bagi generasi milenial dan generasi Z (Kintoko, 2020). Dilansir dari perpustakaan.bsn.go.id, dinyatakan bahwa generasi Z memiliki minat baca yang rendah dikarenakan kemajuan teknologi yang pesat karena mudahnya mengakses konten yang lebih interaktif. Dikutip dari kominfo.go.id, Unesco menyebutkan

Indonesia berada di urutan kedua dari bawah mengenai literasi dunia dimana hanya 0,001%(Alisty, 2021).

Maka dari itu penulis ingin memberikan solusi berupa cerita interaktif sebagai informasi dan edukasi kepada masyarakat Indonesia terutama gen Z mengenai investasi kripto yang baik dan benar. Solusi ini dibentuk untuk masyarakat yang ingin mengenal tentang kripto tanpa harus membaca banyak artikel atau jurnal, melainkan sebuah media informasi yang dibalut dengan media hiburan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media interaktif yang dapat menginformasi generasi z mengenai investasi kripto yang aman?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari tugas akhir hanya meliputi informasi seputar *blokchain*, *crypto-currency*, investasi kripto, serta solusi berupa media edukasi yang interaktif. Maka dasar dari target dalam perancangan media informasi ini adalah :

1. Demografis : Pria dan wanita berusia 17 – 26 tahun, menempuh S1 ataupun yang sudah bekerja, SES B – AB.

Berdasarkan dari data yang diperoleh melalui liputan6.com, saat ini generasi Z mendominasi jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2020, yang jumlahnya mencapai 27,94 persen dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 270,20 juta jiwa.

2. Geografis : DKI Jakarta

Melalui data dari kompas.com, menteri agrarian dan tata ruang/kepala badan pertahanan nasional (ATR/BPN) mengatakan bahwa kawasan Jabodetabek memiliki dampak ekonomi yang besar bagi Indonesia. Melalui tempo.co Badan koordinasi penanaman modal atau BKPM memberikan informasi catatan realisasi investasi di tahun 2020 lebih banyak terjadi dalam pulau jawa terutama DKI Jakarta.

3. Psikografis :

- a. Memiliki rasa ingin tahu mengenai kripto, keinginan untuk berinvestasi aset kripto, juga yang masih memiliki keraguan mengenai kripto
- b. Gen z yang aktif dalam sosial media, yang minim pengetahuan tentang kripto dan ingin tahu tentang kripto tetapi tidak ada waktu untuk belajar serius mengenai kripto.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir penulis ialah merancang media informasi yang interaktif mengenai investasi kripto sebagai sarana informasi

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Perancangan media informasi interaktif mengenai investasi kripto di Indonesia diharapkan akan bermanfaat untuk penulis, orang lain dan universitas.

1. Manfaat bagi penulis : Penulis mendapatkan pengetahuan mengenai kripto dan *blockchain* serta perkembangannya di Indonesia, mengenai resiko dan cara berinvestasi kripto dengan baik.
2. Manfaat bagi orang lain : Diharapkan orang lain mendapatkan informasi mengenai kripto dan *blockchain* agar tidak mudah jatuh kedalam investasi bodong berkedok kripto, juga agar lebih bertanggung jawab ketika berinvestasi kripto.
3. Manfaat bagi universitas : penulis berharap perancangan ini mampu membantu sesama mahasiswa/I Universitas Multimedia Nusantara yang ingin mengetahui mengenai kripto dan *Blockchain*, cara kerja dan berinvestasi kripto, serta untuk menjadi referensi penulisan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA