

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Phishing merupakan suatu metode penipuan berbasis digital yang sering digunakan para peretas untuk mendapatkan informasi mengenai akun pribadi seseorang (Fanasafa, 2022). Pakar Siber dan Pengamat Media Sosial mengatakan bahwa metode *phishing* banyak terjadi karena mudah dilakukan dan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. *Phishing* umumnya terjadi melalui situs palsu yang menyerupai halaman asli yang valid, sehingga banyak orang yang tidak teliti dan memasukkan data di situs tersebut tanpa disadari (CNN Indonesia, 2020). Para pelaku kejahatan *phishing* ini menggunakan teknik rekayasa sosial (*social engineering*) yang memanfaatkan interaksi sosial untuk mengeksploitasi kelemahan manusia, seperti rasa takut, percaya, dan empati (Ahmadian & Sabri, 2021).

Perusahaan keamanan siber global, Kaspersky, mendeteksi adanya peningkatan yang signifikan terhadap kasus serangan *phishing* di Indonesia dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Pada 2021, jumlah serangan *phishing* di Indonesia mencapai angka 2,2 juta yang menempatkan Indonesia menjadi negara kedua dengan kasus *phishing* terbanyak di Asia Tenggara pada tahun tersebut (Rosmalia, 2022). Menurut Elsy M.S. Chani, salah satu faktor yang menyebabkan keberhasilan pada penipuan digital ini adalah rendahnya kewaspadaan masyarakat Indonesia terhadap kejahatan elektronik, yaitu hanya sebesar 36,2% (Salsabila, 2020). Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh Indonesia Anti-*Phishing* Data Exchange (IDADX) (2023), sektor industri yang menjadi target utama serangan *phishing* di Indonesia adalah media sosial, lembaga keuangan dan *e-commerce*.

Data pribadi masyarakat yang berhasil dicuri dapat disalahgunakan untuk berbagai kasus, mulai dari pencurian identitas, spionase perusahaan, pemerasan,

hingga yang paling berbahaya pelaku dapat melakukan tindakan ilegal dengan mengatasnamakan korban. Data yang dicuri dapat berupa nomor kartu keluarga, nomor induk kependudukan, nomor rekening, informasi kesehatan, dan masih banyak lagi. Pelaku *phising* juga dapat menjual data-data tersebut ke pihak tertentu untuk memperoleh keuntungan atau memanfaatkannya untuk mencari target selanjutnya. Ketidaktahuan masyarakat mengenai ancaman tersebut menjadi faktor utama yang memberikan banyak kesempatan dan meningkatkan risiko terjadinya modus penipuan ini (Anugerah & Tantimin, 2022).

Ramadhan dan Nurnawati (2022), menyatakan bahwa 11 dari 15 peneliti yang menganalisis fenomena *phising* setuju bahwa faktor yang melatarbelakangi terjadinya kasus ini adalah kurangnya pengetahuan pengguna terhadap ancaman *phising*. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis terkait ketersediaannya informasi seputar *phising* yang dapat diakses oleh masyarakat, baru terdapat beberapa media saja yang menyediakan informasi mengenai bahaya *phising*. Sebagian besar media tersebut hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks dan tidak memberikan visualisasi kepada pengguna mengenai tampilan dari *phising* itu sendiri, sehingga masyarakat tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk dapat mengidentifikasi serangan *phising*. Sebagaimana yang dikatakan oleh Wijaya & Nurnawati (2022), masih banyak anak muda yang hanya mengetahui *phising* secara mendasar dan belum benar-benar mengetahui cara menghindarinya.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan di atas, penulis mengajukan perancangan *2D game* tentang informasi bahaya *phising* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat akan karakteristik dan cara kerja penipuan berbasis digital ini melalui pengalaman yang interaktif. Seperti yang dikatakan oleh Schell (2019), gim dapat memberikan banyak interaksi dan pengalaman kepada mereka yang memainkannya. Perancangan *2D game* ini juga diharapkan dapat mengurangi tingkat kejahatan siber berjenis *phising* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kasus serangan *phising* di Indonesia terus mengalami peningkatan secara signifikan setiap tahunnya.
2. Masyarakat Indonesia masih kurang waspada terhadap kejahatan elektronik yang berdampak pada tingkat keberhasilan serangan *phising*.
3. Kurangnya media yang memberikan informasi mengenai bahaya *phising*.

Melihat rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan perancangan dengan pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana perancangan *2D game* tentang informasi bahaya *phising*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan media informasi berikut, yaitu:

1.3.1 Demografis

- a. Usia: 20-24 tahun

Masyarakat pada usia tersebut belum sepenuhnya menyadari keamanan dalam transaksi digital dan belum sepenuhnya memikirkan konsekuensi secara bijak sebelum melakukan sesuatu (Alif, 2020). Ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Vadila & Pratama (2021) terhadap kelompok usia 20-29 tahun yang menunjukkan bahwa tidak terlihat perbedaan yang signifikan antara responden yang sebelumnya telah diberikan pembelajaran mengenai *phising* dan yang belum dalam kemampuan mendeteksi *phising* dibandingkan kelompok usia yang lainnya.

- b. Gender: laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan: SMA ke atas
- d. Kewarganegaraan: Indonesia
- e. *Social Economic Status* (SES): B hingga A
- f. Bahasa yang digunakan: Bahasa Indonesia

1.3.2 Geografis

Negara: Indonesia

Wilayah: Urban dan Suburban

1.3.3 Psikografis

Perancangan media informasi ini ditargetkan untuk masyarakat yang peduli terhadap keamanan data pribadi ketika melakukan berbagai aktivitas secara digital.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, ditentukan bahwa tujuan dari Tugas Akhir ini adalah perancangan *2D game* tentang informasi bahaya *phising*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dari perancangan *2D game* tentang informasi bahaya *phising* ini adalah:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Selain menjadi syarat untuk memperoleh kelulusan akademik, pada kesempatan ini penulis dapat mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari selama menempuh perkuliahan melalui perancangan solusi terhadap permasalahan nyata yang terjadi di masyarakat.

1.5.2 Manfaat bagi Orang Lain

Dengan adanya media informasi mengenai bahaya *phising* dapat menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat untuk lebih waspada dalam menghindari jenis kejahatan elektronik tersebut.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi civitas Universitas Multimedia Nusantara sebagai sumber referensi dan sarana informasi dalam melakukan penelitian dan juga perancangan yang berkaitan dengan topik serupa.