

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelian barang *online* saat ini menjadi suatu kebiasaan bagi masyarakat untuk mempermudah mencari hal yang diperlukan untuk kebutuhan sehari-hari di berbagai platform belanja. Banyak penipuan atau masalah yang terjadi kepada pihak konsumen ketika berbelanja *online*, salah satunya yaitu menjadi korban penipuan segitiga secara *online* yang dilakukan oleh pelaku kejahatan. Penipuan adalah tindakan kriminal yang mengincar berupa material, dalam penipuan ini dapat memunculkan sebab akibat yang timbul karena tindakan tersebut, jika memenuhi syarat dengan melalui proses itu baru dapat dikatakan terjadi tindak pidana sepenuhnya atau hukum yang didapatkan sesuai dengan tindakannya, hal ini disebutkan secara resmi oleh (Pangaribuan, 2024) pada *website* Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, dalam pasal 378 KUHP (Pasal 492 Undang-Undang 1/2023). Dari data yang didapat secara resmi jika hukum sudah ada untuk tindakan penipuan dan penggelapan, akan tetapi bukti yang akurat ke jalur hukum tentu harus memantau dan memperhatikan untuk pelaku dan korban penipuan modus segitiga.

Tidak sedikit juga para pelaku melakukan tindak kriminal untuk mencuri identitas penjual asli maupun pembeli tanpa memperlihatkan wajah ataupun identitas yang sebenarnya. Disebutkan dari (EKON, 2024) yaitu Kementerian Koordinator bidang perekonomian, bahwa penjualan *online* pada produk lokal mampu mendapatkan mencapai Rp31,2 triliun, dalam arti masyarakat memiliki minat yang tinggi terhadap transaksi *online*. Dikatakan juga oleh (Kapolres Metro Jakarta Utara, 2024) bahwa pelaku penipuan segitiga biasanya menggunakan bukti pembayaran yang dipalsukan sedemikian mirip dengan aslinya untuk memberikan bukti tersebut kepada penjual asli jika sudah membayar barang yang seakan-akan dibelinya.

Sesuai dengan perkembangan teknologi dan semakin banyaknya platform belanja yang terus gencar dirilis setiap tahun, sebagian masyarakat mengetahui cara belanja *online* tetapi minim pengetahuan tentang penipuan segitiga yang masih terus terjadi setiap tahunnya. Dilansir oleh Info Depok, pada tahun 2024 terdapat kasus penipuan segitiga dengan pembeli membeli kamera fuji di *marketplace*, lalu bertemu dengan penjual asli di cafe Depok dan ternyata pelaku penipuan mencuri foto dari penjual asli lalu mengelabui pembeli seakan-akan pelaku adalah penjual asli. Keadaan akan semakin memburuk jika sebagian masyarakat masih minim mengenai penipuan segitiga secara *online*, yang dimana dunia *online* dapat secara bebas memperjualbelikan barang apapun dan tidak terlihat hal tersebut menipu atau tidak.

Biasanya ada beberapa orang yang terbatas untuk mencari tahu informasi tentang penipuan *online* karena tidak mendapat informasi di platform maupun media yang sifatnya statis. Media yang dapat menjangkau banyak orang tentunya akan memudahkan pembeli transaksi *online* menjadi lebih cerdas dalam pembelian barang dan melakukan transaksi dengan orang asing. Infografis statis yang tersebar di media sosial hanya dapat ditemukan ketika memasukkan kata kunci penipuan segitiga *online*, sehingga banyak orang yang tidak mendapatkan informasi penting. Oleh karena itu, media informasi dalam bentuk video motion grafis dapat menjadi solusi yang membantu masyarakat akan informasi penipuan di dunia maya. Selain itu, video informasi ini juga diharapkan mendapatkan pandangan positif dari banyak masyarakat yang utamanya sering menggunakan media sosial sebagai tempat jual beli barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, berikut masalah yang ditemukan :

1. Sebagian masyarakat minim pengetahuan mengenai penipuan skema segitiga *online*.
2. Informasi melalui media mengenai penipuan skema segitiga masih sering diabaikan oleh banyak orang karena masih tergiur dengan janji yang tidak diketahui secara pasti.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan video informasi untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya yang sering melakukan jual beli secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada pembeli yang berdomisili di Jabodetabek, usia 30-40 tahun, SES B, yang sering melakukan transaksi secara *online*, dengan fokus pemberian informasi masyarakat melalui elemen visual yang menekankan pada tujuan dari informasi penipuan modus segitiga *online*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi dengan desain media informasi yang berisikan pengenalan, cara kerja skema segitiga, ciri pelaku penipuan modus segitiga, kasus, dan tips menghindari dari penipuan skema segitiga.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan video informasi mengenai penipuan modus segitiga *online*. Dimana informasi ini akan tercakup data yang konkrit dari beberapa masyarakat untuk memperoleh hasil karya yang baik. Selain itu, tujuan penulisan tugas akhir ini yaitu menjadikan perancangan yang berguna serta bisa diketahui dengan sebaik-baiknya oleh masyarakat umum.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sampai implementasi. Berikut manfaat dari penelitian:

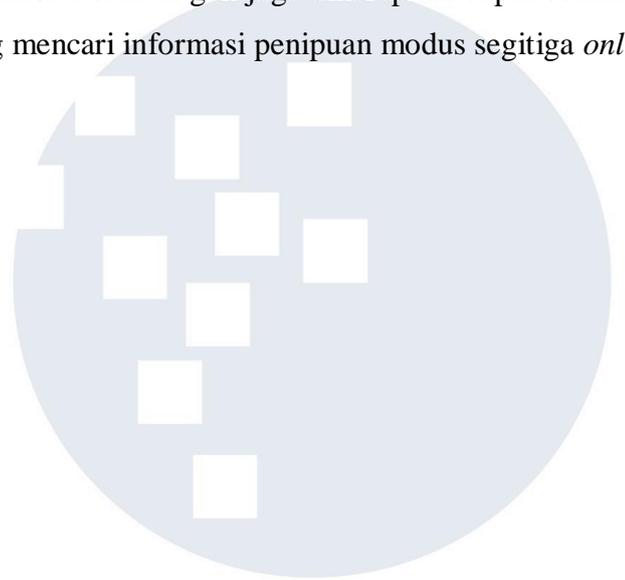
1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai peningkatan kesadaran masyarakat akan berkembangnya penipuan yang beredar hingga saat ini melalui media informasi edukatif. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan video informasi penipuan segitiga *online* untuk mengingatkan dan memberikan *awareness* kepada masyarakat yang memiliki minat berbelanja *online*. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu

panduan informasi yang memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi serta platform yang semakin banyak saat ini.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan media informasi. Perancangan juga diharapkan dapat bermanfaat bagi pelajar yang sedang mencari informasi penipuan modus segitiga *online*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA