

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi berpengaruh pada perubahan masyarakat (Lubis & Nasution, 2023, h. 42). Perkembangan teknologi pasar keuangan terus meningkat, termasuk investasi. Investasi adalah aktivitas menyalurkan modal dengan harapan memperoleh keuntungan di masa depan (Hidayati et al., 2017, h. 228-229). Investasi diawasi oleh lembaga yaitu OJK. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) berperan mengawasi lembaga keuangan dan mencegah data ilegal yang terjadi pada masyarakat (Alfarhani & Zainuddin, 2022, h. 15). Investasi menjadi aktivitas dengan tingkat yang tinggi di kalangan usia muda, terutama gen Z. Data Kustodian Sentral Efek Indonesia menyebutkan gen Z mendominasi sebagai investor dengan usia dibawah 30 tahun (Pramuji, 2024). Namun, selain digunakan untuk menyalurkan modal, investasi juga digunakan sebagai topeng dari aksi penipuan. Berdasarkan data OJK menyebutkan bahwa sejak November 2024 hingga Mei 2025 menyebutkan bahwa penipuan transaksi keuangan telah menembus total kerugian 2,3 triliun rupiah (Ekbisntb, 2025). Penipuan yang sering terjadi ini adalah penipuan berkedok investasi atau disebut sebagai investasi ilegal (Tambunan & Hendarsih, 2022, h. 109). Investasi ilegal yang tersebar menyebabkan dampak negatif kepada masyarakat. Salah satu dari investasi ilegal tersebut adalah *money game* (Rahmatullah & Mahfud, 2024, h. 33).

Investasi *money game* menjadi penipuan investasi yang sering terjadi dalam beberapa tahun terakhir. *Money game* adalah penipuan investasi yang melakukan pengumpulan modal dengan memberikan keuntungan di setiap anggota baru yang mendaftar (Rahmatullah & Mahfud, 2024, h. 33). *Money game* memiliki ciri yang salah satunya adalah menjanjikan keuntungan yang tidak masuk akal (Syariah, 2024). *Money game* terdiri dari beberapa sistem skema yang dilakukan. Beberapa skema tersebut yaitu skema ponzi dan piramida dengan membayarkan keuntungan berupa modal awal dari anggota baru kepada anggota lama dan akan

bertahan selama masih terdapat anggota baru yang masuk (Amanda et al., 2022). Data OJK mengungkapkan bahwa terdapat 536 entitas investasi ilegal berbasis *money game* di Januari – Februari 2025 (Hudiyanto, 2025). Kasus yang pernah terjadi yaitu investasi ilegal berbasis *money game* di Tangerang berkedok emas dengan menjanjikan keuntungan tinggi dengan pembayaran cek, yang bunganya terus meningkat akibat perputaran uang dari investor baru ke investor lama hingga merugikan satu miliar rupiah (Utami, 2022). Data lainnya menyebutkan bahwa 30-40% korban investasi ilegal berbasis *money game* adalah gen Z (Rahma, 2024).

Investasi ilegal yang terus berkembang, terutama *money game* dikarenakan masyarakat, khususnya gen Z dengan berinvestasi hanya karena tren tanpa memiliki pengetahuan yang cukup (Danurwenda & Suhartini, 2024, h. 573). Kurangnya pengetahuan dan informasi yang menyampaikan secara mendalam tentang *money game* menjadi faktor investasi ilegal terus berkembang (Tambunan & Hendarsih, 2022, h. 108). Berdasarkan data goodstats, terdapat 51% gen Z menggunakan media sosial dan 45% gen Z menggunakan mesin pencari seperti Google sebagai pencarian informasi dikarenakan lebih tertarik dengan unsur visual pada informasi yang diberikan (Nanda, 2024). Apabila masalah ini dibiarkan, akan memberikan dampak negatif kepada korban. Dampak negatif yang disebabkan investasi ilegal berbasis *money game* yaitu mengalami kerugian, stres, depresi, hingga hilangnya kepercayaan antar masyarakat (Halid et al., 2024, h. 3-4).

Oleh karena itu, diperlukan perancangan media informasi berupa *mobile site* dan media sekunder yaitu media sosial mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game* di Kota Tangerang agar target audiens dapat mengenali dan memahami investasi ilegal berbasis *money game*. *Mobile site* memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna, tingkat keterlibatan dan penggunaan yang lebih tinggi (Toepoel & Lugtig, 2022, h. 151).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan. Berikut merupakan masalah yang ditentukan yaitu:

1. Investasi ilegal berbasis *money game* menyebabkan korban mengalami dampak negatif. dampak negatif dari korban *money game* yaitu mengalami kerugian, stres, depresi, hingga hilangnya kepercayaan antar masyarakat.
2. Saat ini hanya ada informasi berupa teks dan informasi tersebut belum menjangkau target audiens.

Oleh karena itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan *mobile site* mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game* untuk gen Z usia 18-24 tahun di Kota Tangerang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan penelitian ini, terdapat batasan masalah untuk menghindari perancangan keluar dari topik dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Objek perancangan menggunakan *mobile site* sebagai media informasi. Lalu, target perancangan dibuat untuk laki-laki dan perempuan, usia 18 – 24 tahun atau dewasa muda, pendidikan minimal SMA, SES B, dan domisili berada di Kota Tangerang. Selanjutnya, konten perancangan berisi informasi mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game* agar audiens dapat mengenali dan memahami topik penelitian tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan *mobile site* mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game* untuk gen Z usia 18-24 tahun di Kota Tangerang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam pelaksanaannya. Berikut ini paparan dari manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian mendalam dan berkembang serta memberikan kontribusi mengenai informasi tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi pihak yang ingin menginformasikan masyarakat tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*, membantu gen Z dalam mengenali dan memahami investasi ilegal berbasis *money game*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pihak yang ingin membuat perancangan informasi tentang investasi ilegal berbasis *money game* dalam merancang media komunikasi.

