

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern, kemajuan teknologi berkembang pesat, terutama internet yang memudahkan akses apa pun secara online melalui ponsel pintar. Namun, di balik kemudahan itu, muncul dampak negatif yang semakin marak, yaitu kejahatan siber. Ini merupakan bentuk kriminalitas modern yang melibatkan penggunaan perangkat komputer atau jaringan, dan mayoritas dilakukan secara daring. Kejahatan siber dalam arti sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan komputer (Widodo, 2009). Tindak kriminal ini mencakup beragam aksi ilegal, seperti peretasan sistem (*hacking*), pencurian data pribadi dan informasi finansial, penipuan *online* (*phishing*), penyebaran *malware* dan *ransomware*, hingga tindakan yang bersifat asusila, seperti pornografi dan pelecehan.

Beberapa kasus tentang kejahatan siber yang sering ditemukan biasanya beberapa dari korban telah ditipu dengan memberikan data penting seperti nomor pin ATM melalui halaman web yang disediakan oleh pelaku dan halaman web yang dibuat sangat persis dengan suatu instansi sehingga korban dengan mudah percaya akan halaman web tersebut dan membuat tabungan korban terkuras habis oleh pelaku kejahatan. Maka dari itu berdasarkan kasus-kasus kejahatan tersebut topik ini menjadi fokus penelitian.

Banyaknya kasus kejahatan siber ini tentu saja terdapat beberapa cara pencegahan yang dapat dilakukan, Indonesia sendiri tidak hanya tinggal diam dengan maraknya kejahatan digital ini. Pemerintah Indonesia sudah mencoba menerapkan beberapa langkah pencegahan kejahatan siber seperti, menjalankan patroli siber yang dimana dikerahkan untuk memantau segala aktivitas daring terutama judi *online* dan konten berbahaya lainnya. Pemerintah Indonesia juga sudah mengedukasi masyarakat

dalam bijak menggunakan ponsel dan menjelajah internet, edukasi yang dilakukan dengan memberikan selebaran dan video edukatif agar terlindung dari ancaman kejahatan siber.

Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti mencoba melakukan pencegahan ini dengan merancang sebuah buku panduan digital agar pengguna dapat terhindar dari penipuan daring dengan mudah dibawa dimana saja dan kapan saja. Perancangan buku panduan digital ini sangat diperlukan, terutama di Indonesia dan khususnya bagi orang dewasa. Adanya perancangan buku ini diharapkan agar pengguna dapat terhindar dari pelaku kejahatan siber maupun penipuan lainnya yang akan mengincar korban. Adapun kelompok usia 18-25 tahun merupakan kelompok produktif sehingga rawan menjadi target penjahat siber.

Buku panduan digital yang dibuat berisi panduan serta pemahaman dasar mengenai apa itu kejahatan siber, macam-macam kejahatan siber, cara mencegah kejahatan siber dan ciri-ciri kejahatan siber. Semua isi pada buku tersebut akan diisi dengan teks dan disertai gambar ilustrasi agar pembaca dapat dengan mudah memahami dan menerapkan berbagai cara yang diberikan. Maka hadirnya buku ini diharapkan semua dapat menggunakan ponsel pintar dengan bijak agar dapat terhindar dari jebakan pelaku kejahatan siber.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa identifikasi masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu:

1. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai modus kejahatan siber yang berkembang di era digital.
2. Rendahnya kemampuan orang dewasa dalam membedakan informasi resmi dan pesan palsu yang tersebar melalui media digital.
3. Minimnya media informasi digital yang praktis dan mudah dipahami oleh orang dewasa untuk mengenali ancaman kejahatan siber.

4. Kurangnya referensi visual atau buku panduan yang dirancang khusus untuk kebutuhan edukasi keamanan digital pada orang dewasa.

1.3 Rumusan Masalah

Disimpulkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang didapat bahwa permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku panduan digital yang efektif dalam upaya mencegah kejahatan siber pada orang dewasa?

1.4 Ruang Lingkup

Pada laporan ini, bidang desain grafis akan digunakan untuk merancang buku panduan digital mengenai pengertian dasar kejahatan siber, macam-macam kejahatan siber, cara mencegah kejahatan siber dan ciri-ciri kejahatan siber. Maka, batasan-batasan permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini dirancang untuk memperoleh informasi dengan lebih mendalam dan terfokus.

a. Apa:

Perancangan buku ini merupakan sebuah buku panduan digital yang membantu orang dewasa untuk mengedukasi tentang kejahatan siber seperti *phising*. *Phising* yang umum di ketahui yaitu sebuah pesan palsu yang memaksa korban untuk memberikan data pribadi melalui halaman web yang dibuat dengan semirip mungkin dengan instansi resmi.

b. Mengapa:

Karena di era digitalisasi ini teknologi semakin berkembang sehingga kejahatan siber pun banyak terjadi dan mengincar para orang dewasa sebagai korban, karena kurangnya literasi dan pengetahuan mengenai teknologi ini korban bisa dengan mudah terjebak oleh pelaku kejahatan siber.

c. Siapa:

Memfokuskan orang dewasa, pria dan wanita dengan kelompok usia 18-25 tahun dengan populasi terbanyak.

d. Dimana:

Disimpulkan dari latar belakang, yang dapat diketahui dimana dengan populasi dari proyeksi usia yang dicari ditemukan Kabupaten Bandung dengan populasi

kelompok usia 18-25 tahun, menunjukkan tingginya jumlah orang dewasa di wilayah ini. Hal ini menjadikan Kabupaten Bandung sebagai tempat yang cocok dalam upaya pencegahan kejahatan siber, karena kelompok usia ini mungkin memiliki tingkat kerentanan yang lebih tinggi terhadap ancaman siber.

e. Kapan:

Proses perancangan buku panduan digital ini dilakukan dalam jangka waktu yang telah ditentukan, mengikuti jadwal yang telah disusun secara rinci dalam laporan.

f. Bagaimana:

Buku panduan yang berisi tentang kejahatan siber dibuat dengan menyajikan gambar ilustrasi agar pembaca lebih mudah memahami isi dan pesan yang disampaikan, dan buku yang dibuat tentu akan di desain secara praktis sehingga dapat dibawa kemana saja, kapan saja.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman orang dewasa mengenai bentuk dan modus kejahatan siber.
2. Meningkatkan kemampuan masyarakat dalam membedakan pesan palsu dan informasi resmi.
3. Menyediakan media informasi berbasis digital yang praktis dan mudah dipahami.
4. Memberikan referensi visual berbasis ilustrasi sebagai media pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami.

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada seluruh masyarakat Indonesia terutama orang dewasa dalam mengurangi korban kejahatan siber. Dan buku digital yang dihasilkan ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat edukasi oleh

masyarakat, lembaga pemerintah, organisasi sosial, dan komunitas lokal yang peduli dengan peningkatan literasi digital serta keamanan pengguna teknologi.

1.6 Pengumpulan Data dan Analisis

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode berikut:

1. **Wawancara**

Dilakukan dengan narasumber yang pernah mengalami kejahatan siber itu sendiri, dengan mencari kejahatan yang didapat serta penanganan yang dilakukan.

2. **Kuesioner**

Dibagikan kepada responden untuk mengetahui tingkat pemahaman, pengalaman, dan kebutuhan masyarakat terhadap *e-book* keamanan siber.

3. **Studi Pustaka**

Mengkaji literatur, artikel, dan laporan resmi dari BSSN, Kominfo, dan jurnal terkait kejahatan siber dan media digital.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan:

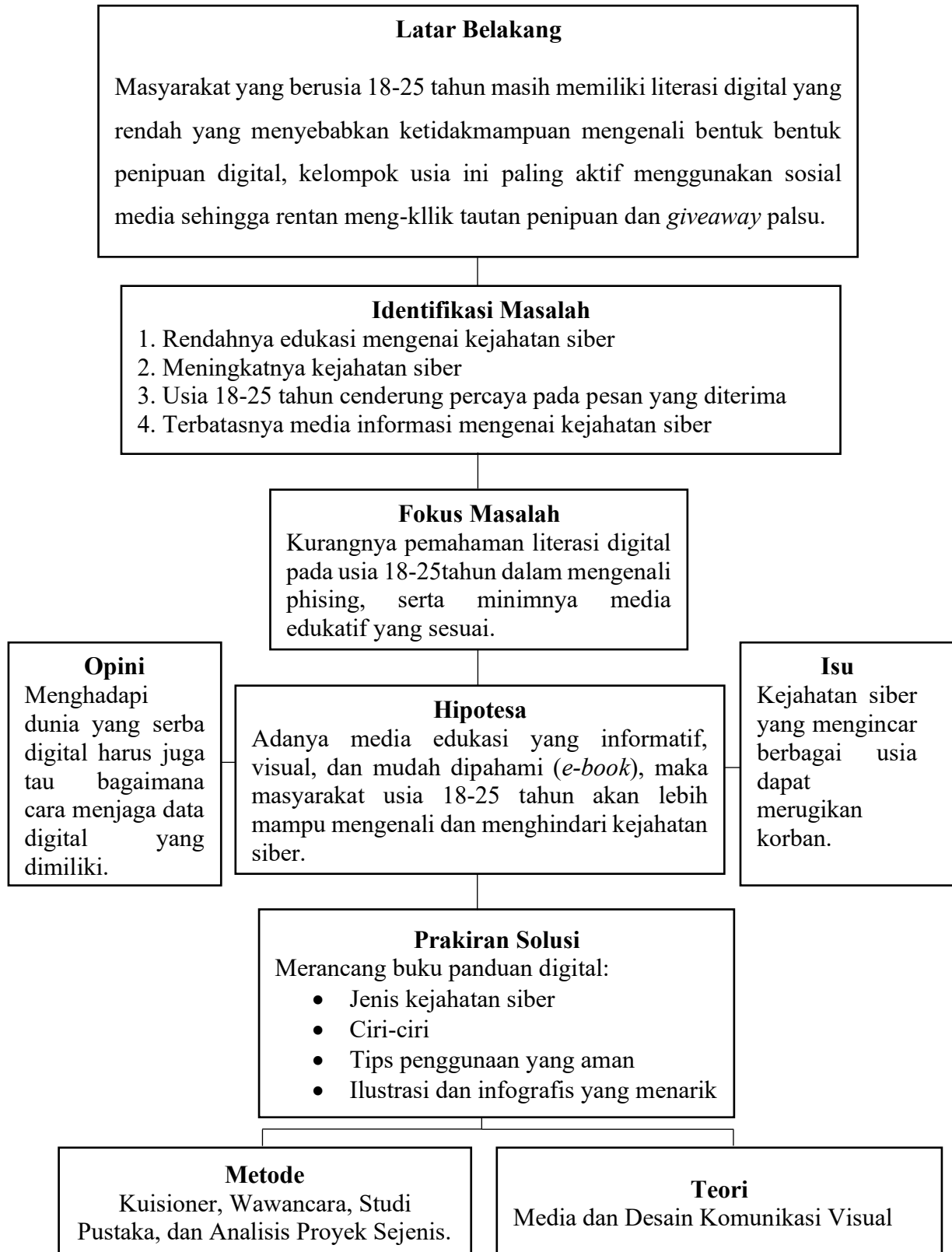
1. **Analisis Deskriptif**

Untuk menggambarkan hasil survei dan wawancara secara naratif dan statistik.

2. **Analisis Matriks Perbandingan**

Digunakan untuk membandingkan media sejenis dan melihat celah serta potensi keunggulan *e-book* yang akan dirancang.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang, identifikasi masalah terkait perancangan buku untuk mencegah kejahatan siber dalam bijak menggunakan ponsel pintar, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari perancangan buku digital untuk mencegah kejahatan siber, ruang lingkup, metode perancangan dan kerangka yang akan digunakan untuk mencegah dan mengurangi korban kejahatan siber dimasyarakat.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup pemaparan teori terkait topik yang diangkat, termasuk landasan pemikiran mengenai buku panduan digital, serta metode konseptual yang membahas elemen visual seperti gambar, warna, tipografi, teks, dan asumsi dalam desain penelitian. Selain itu, bab ini berfungsi sebagai dasar pendukung dalam proses penelitian, yang berperan dalam pemecahan masalah secara menyeluruh.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Data yang dikumpulkan melalui studi literatur, kuisisioner, dan wawancara diproses dalam tahap analisis menggunakan matriks analisis. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan target audiens secara mendalam. Hasil analisis kemudian dirangkum sebagai dasar dalam upaya menyelesaikan permasalahan dalam perancangan ini.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Memaparkan secara lengkap mengenai konsep dan perancangan, seperti gagasan awal hingga hasil visual. Perancangan mencakup isi buku, pembuatan sketsa ilustrasi, hingga penerapan desain akhir pada *e-book* dan media digital yang dirancang agar mudah diakses, informatif, dan mendukung tujuan edukasi keamanan siber.

5. BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan dari seluruh tahapan perancangan yang telah dibuat, serta memberikan saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan karya di masa mendatang.