

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat di berbagai bidang kehidupan termasuk di bidang animasi tiga dimensi (3D). Dari pembuatan animasi tiga dimensi (3D) yang sebelumnya menggunakan teknik manual seperti *stop motion* hingga kini animator dapat memanfaatkan perangkat lunak untuk mempercepat proses produksinya.

Di era digital saat ini, pemanfaatan animasi tiga dimensi (3D) tidak hanya digunakan di industri hiburan, melainkan ada digunakan di berbagai sektor lainnya. Banyak perusahaan memanfaatkan animasi sebagai media promosi karena mampu menyampaikan pesan secara visual yang lebih komunikatif serta dinilai lebih efisien dari segi biaya produksi. Selain itu, animasi tiga dimensi (3D) juga mulai diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif terutama untuk anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja lebih senang belajar dan lebih mudah memahami isi materinya melalui visual animasi.

Perkembangan teknologi yang terus berlangsung mendorong peningkatan jumlah pengguna media sosial di berbagai kalangan. Menurut (Sri Rahayu Puspita Sari, 2023), WhatsApp merupakan salah satu platform komunikasi yang paling populer dan banyak dimanfaatkan, terutama untuk bertukar pesan teks, gambar, video, dokumen, serta melakukan panggilan suara secara gratis melalui koneksi internet. WhatsApp juga menawarkan beragam fitur fungsional yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Namun, di balik kelebihan tersebut, ada beberapa

pihak yang menyalahgunakan WhatsApp untuk kepentingan tertentu yang merugikan pengguna lain. Salah satu tindakan kriminal yang marak terjadi melalui platform ini adalah praktik penipuan digital berbasis *phishing*.

Menurut (Ma'ady et al., 2023), *Phishing* merupakan jenis penipuan yang memanfaatkan kepanikan korban agar secara cepat dan tanpa sadar memberikan informasi pribadinya, seperti data *login*, nomor rekening, atau informasi lainnya, dengan cara berpura-pura mengaku sebagai perwakilan dari lembaga pemerintahan. Modus ini biasanya dikirim dalam bentuk tautan palsu yang menyerupai situs resmi perusahaan. Pada saat korban mengklik tautan tersebut dan mengisi data yang diminta maka informasi akan langsung diterima oleh pihak pelaku.

Dalam era digital saat ini, kejahatan siber dapat dilakukan melalui berbagai platform komunikasi termasuk WhatsApp. Beberapa individu memanfaatkan aplikasi ini untuk melakukan tindakan penipuan, seperti pencurian data pribadi atau akses ilegal terhadap rekening korban dengan tujuan menguras dana yang tersimpan. Peningkatan kasus *phishing* di WhatsApp berdampak pada kerugian finansial serta kebocoran data pribadi korban. Hal ini menyebabkan lemahnya sistem deteksi otomatis terhadap tautan mencurigakan di platform tersebut, serta minimnya edukasi publik yang komunikatif dan mudah dipahami mengenai cara kerja modus penipuan ini.

Berdasarkan jurnal (*View of Analisis Modus Phishing Whatsapp.Pdf*, n.d.), sebuah kasus *phishing* melalui WhatsApp pernah terjadi pada tahun 2020, di mana seorang wanita di Jakarta menerima pesan yang mengatasnamakan pihak bank. Pesan tersebut meminta korban untuk mengakses tautan tertentu dengan berpura-

pura menyelesaikan masalah pada rekening bank miliknya. Tanpa rasa curiga, korban langsung membuka tautan yang tampak serupa dengan situs resmi bank lalu memasukkan data pribadi dan informasi rekening ke dalam formulir palsu yang telah disiapkan oleh pelaku. Akibatnya, saldo rekening korban habis terkuras dan pihak bank tidak dapat melakukan pengembalian karena transaksi tersebut dilakukan atas persetujuan pengguna secara tidak langsung.

Data tentang korban *phishing* melalui aplikasi WhatsApp di Indonesia memakan banyak korban dan meningkat secara drastis dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2021, berdasarkan data yang diterima oleh Kominfo terdapat lebih dari 5.000 laporan kasus *phishing*. Sebuah survei dilakukan oleh Indonesia *Cyber Security* Forum menunjukkan bahwa hampir 40% pengguna internet di Indonesia pernah menerima pesan *phishing* dan sekitar 10% dari mereka pernah menjadi korban. Fakta yang lebih mengkhawatirkan adalah mayoritas dari korban berada pada rentang usia produktif antara 25 hingga 40 tahun, usia yang seharusnya sudah melek digital namun ternyata masih rentan terhadap kejahatan siber ini.

Berbagai bank di Indonesia juga mencatat bahwa modus penipuan dengan mengirimkan tautan palsu yang menyerupai halaman *login* situs resmi bank menjadi salah satu metode yang paling sering digunakan. Melihat kondisi tersebut, Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) telah berulang kali mengimbau masyarakat untuk lebih waspada dan tidak sembarangan mengklik tautan dari sumber yang tidak jelas. Meski begitu, kasus *phishing* tetap saja marak, yang menunjukkan masih kurangnya pemahaman masyarakat tentang bagaimana modus ini bekerja dan bagaimana cara mengantisipasinya.

Modus penipuan *phishing* ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih belum bisa membedakan antara tautan asli dengan tautan palsu dan mereka tidak memiliki informasi edukatif yang jelas tentang bagaimana cara mengantisipasi pesan-pesan yang mencurigakan. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya upaya edukasi yang lebih efektif, menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat. Salah satu media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang edukatif secara menarik dan interaktif adalah melalui animasi tiga dimensi (3D).

Untuk mendukung perancangan animasi ini, dibutuhkan suatu metode yang sistematis dan terstruktur. Salah satu metode yang umum digunakan dalam pengembangan media digital interaktif seperti animasi adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC terdiri dari beberapa tahap, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Dengan menggunakan metode MDLC ini, proses perancangan animasi tiga dimensi (3D) edukatif tentang modus penipuan WhatsApp dapat dilakukan secara terarah dan optimal, sehingga hasil akhirnya dapat memberikan dampak edukatif yang maksimal kepada masyarakat.

Dengan melihat permasalahan tersebut, penulis merasa edukasi ini sangat penting untuk dibahas karena bukan hanya bersifat informatif, tetapi juga meningkatkan kesadaran masyarakat dalam bentuk cerita yang menarik. Maka dari itu, penulis memilih untuk mengangkat topik skripsi berjudul **“Perancangan Animasi 3D Edukatif Tentang Modus Penipuan WhatsApp Dengan Metode MDLC”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis merangkum sebuah permasalahan yang akan digunakan sebagai penelitian kajian sebagai berikut :

1. Meningkatnya modus penipuan *phishing* pada WhatsApp yang menyebabkan kerugian uang dan kehilangan data pribadi.
2. Kurangnya keamanan pada WhatsApp dalam mengidentifikasi dan memblokir tautan *phishing*.
3. Minimnya edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp.

1.3 Batasan Masalah

Luasnya pembahasan materi, maka permasalahan perlu dibatasi yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya fokus membahas tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp beserta cara mengantisipasinya.
2. Perancangan animasi tiga dimensi (3D) dibatasi dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).
3. Penelitian ini membuat animasi tiga dimensi (3D) dengan durasi singkat dan isinya fokus membahas modus penipuan *phishing* WhatsApp. Penelitian ini

membuat dan menyusun naskah cerita animasinya hanya menggunakan aplikasi Google Docs.

4. Penelitian ini membuat rangkaian cerita animasinya hanya menggunakan aplikasi Storyboarder.
5. Penelitian ini membuat perancangan animasi tiga dimensi (3D) hanya menggunakan aplikasi Blender.
6. Penelitian ini mengedit suara animasi tiga dimensi (3D) hanya menggunakan aplikasi Audacity.
7. Penelitian ini mengedit dan menggabungkan semua video animasi tiga dimensi (3D) dengan audio menjadi satu video hanya menggunakan aplikasi Adobe After Effect.
8. Penelitian melakukan tahapan pengujian menggunakan aplikasi MediaInfo , VLC Media Player, melalui kuesioner, dan analisis YouTube
9. Data penelitian modus penipuan *phishing* WhatsApp diambil dari sumber Bank Jombang.
10. Data referensi animasi tiga dimensi (3D) diambil dari video YouTube yang berjudul "*First Bank Anti Fraud 3D Animation*".

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan - rumusan masalah yaitu terdiri dari sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang animasi tiga dimensi edukatif tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp?

2. Bagaimana menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam perancangan animasi tiga dimensi (3D)?
3. Bagaimana cara mengedukasi masyarakat yang awam tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu terdiri dari sebagai berikut :

1. Untuk merancang animasi tiga dimensi (3D) edukatif yang membahas tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp.
2. Untuk menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam perancangan animasi tiga dimensi (3D).
3. Untuk mengedukasi masyarakat yang awam tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terdiri dari 2 manfaat yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat praktis yaitu terdiri dari sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti adalah memberikan edukasi tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp melalui animasi tiga dimensi (3D) dan mengembangkan kreativitas dalam perancangan animasi tiga dimensi (3D) dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

2. Manfaat bagi masyarakat adalah sebagai edukasi tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp.
3. Manfaat untuk ilmu pengetahuan adalah hasil riset dalam jangka panjang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan laporan edukatif tentang modus penipuan *phishing* WhatsApp.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yaitu terdiri dari sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti adalah meningkatkan keterampilan dalam perancangan animasi tiga dimensi (3D) menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) serta mengenali penggunaan software yang akan digunakan.
2. Manfaat bagi masyarakat adalah memberikan edukasi tentang cara mengantisipasi modus penipuan *phishing* WhatsApp.
3. Manfaat untuk ilmu pengetahuan adalah menjadikan contoh referensi dan pengembangan media pembelajaran animasi tiga dimensi (3D) dalam mengantisipasi modus penipuan *phishing* WhatsApp