

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Nikkei (2019). Aplikasi ojek online di Indonesia lebih banyak digunakan dibandingkan aplikasi on demand lainnya, menurut. Dengan hal tersebut banyak data yang diretas dan menimbulkan banyak penipuan. Menurut Pratama D Persadha (2019) Pemerintah atau layanan komunikasi harus memberikan edukasi tentang penipuan menggunakan metode pengalihan panggilan terhadap pengguna.

Menurut Christopher Hadnagy (2010:22) social engineering dipakai di kehidupan sehari-hari. Dan sayangnya digunakan oleh pelaku kriminal untuk menipu dan untuk mendapatkan informasi pribadi seseorang. Bahwa sistem keamanan yang tinggi sekalipun bisa diretas lewat bagian terlemah dari sistem keamanan itu sendiri. Yaitu manusia sebagai user sistem tersebut. Dengan membuat panik pengguna tersebut dan mempengaruhi maupun membuat sebuah relasi atau kepercayaan.

Segala metode digunakan pelaku untuk mempengaruhi pengguna atau user. Karena manusia adalah makhluk emosional terkadang lupa akan pengetahuan dan kesadaran yang dimiliki. Hal tersebut dibuktikan atas kasus-kasus yang terjadi akhir-akhir ini. Saldo ojek online terkuras dan setelah pelaku mengetahui segala informasi pribadi pengguna pelaku juga meretas saldo aplikasi lain.

Penipuan ini berpotensi menyerang mahasiswa yang menjadi mayoritas pengguna aplikasi ojek online ini. Setelah dilihat dari kasus diatas dapat disimpulkan bahwa kasus yang terjadi rata-rata mengincar mahasiswa dengan cara memberikan hadiah saldo ojek online yang palsu. yang sudah memiliki cukup banyak uang di aplikasi gojek para pengguna. Dan mayoritas berpendidikan. Hal tersebut membuktikan bahwa pencegahan harus dilakukan sejak awal , sebelum lebih banyak korban mengalami penipuan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komunikasi visual untuk pengguna aplikasi ojek online Guna Mencegah Penipuan Social Engineering ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah mensosialisasikan sebuah komunikasi visual guna mencegah dan memperingatkan segala penipuan dengan metode social engineering yang akan terjadi kepada para pengguna ojek online khususnya mahasiswa yang tidak perhatian dan tidak mengetahui tentang penipuan ojek online tersebut, sebelum mereka menjadi korban . Dengan pencegahan tersebut tidak hanya melindungi saldo aplikasi ojek online , tapi juga melindungi informasi lain yang terdapat di smartphone pengguna.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah :

a. masyarakat

Masyarakat yang dituju disini adalah mahasiswa dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan aplikasi ojek online dan tanda-tanda segala penipuan yang akan dilakukan oleh pelaku.

b. Institusi

Diharapkan menjadi inspirasi dan contoh yang baik dalam memberikan informasi tentang social engineering kepada masyarakat luas.

c. Diri Sendiri

Mengetahui tentang pentingnya edukasi yang membahas tentang social engineering, dan dapat mengetahui bagaimana merancang komunikasi visual untuk masalah tersebut.

1.4 Identifikasi masalah

Dari Latar belakang diatas , identifikasi masalah yang didapat adalah :

a. banyak mahasiswa yang tidak perhatian dan tidak tahu pentingnya edukasi tentang penipuan social engineering

b. Penjelasan dan edukasi yang diberikan aplikasi ojek online masih kurang , dan cara penyampaian edukasinya kurang menarik dan tidak berdampak.c. Kurangnya kesadaran bahwa

dengan meretas satu aplikasi , maka pelaku bisa mereats aplikasi lain dengan data pribadi yang sudah didapatkan melalui aplikasi ojek online.

1.5 Metodologi Perancangan

1.5.1 User Research

A.Observasi awal

Target audiens yang dituju disini adalah mahasiswa S1 di Indonesia pada umumnya berumur 19-22 tahun yang belum bekerja maupun bekerja part-time. Mahasiswa tersebut adalah mayoritas pengguna aplikasi ojek online penerka aplikasi youtube. Dan menyukai video sebagai bahan hiburan maupun edukasi. Diharapkan video yang dibuat menjadi pesan yang menarik dan singkat , juga mudah dipahami para mahasiswa. Guna mencegah terjadi lebih banyak penipuan.

B.Kuisisioner

Hasil Kuisisioner yang paling relevan adalah pengguna gojek berumur mayoritas 20 tahunan mengatakan bahwa maereka membutuhkan edukasi tentang pencegahan penipuan gojek oleh oknum yang kurang bertanggung jawab.

C.Organisasi data

Data ditemukan melalui obervasi online dan didapat dari berbagai sumber. Dan juga dari kuisisioner.

Insight

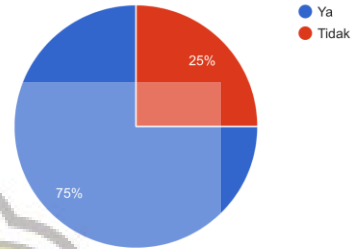
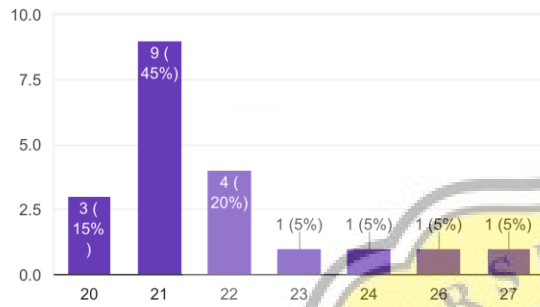
A.Verbal Narrative

Opini dan asumsi yang didapat dari kuisisioner singkat yang dibagikan kepada mayoritas pengguna aplikasi ojek online berumur 19-22 tahun , dapat disimpulkan bahwa target utama dari penipuan gojek adalah mahasiswa berumur 19-22 tahun yang mayoritas adalah mahasiswa. Dan mayoritas sering menggunakan aplikasi gojek dan menginginkan edukasi tentang penipuan melalui aplikasi ojek online.Dan target juga menggunakan smartphone setiap hari nya.

B . Visual Narrative

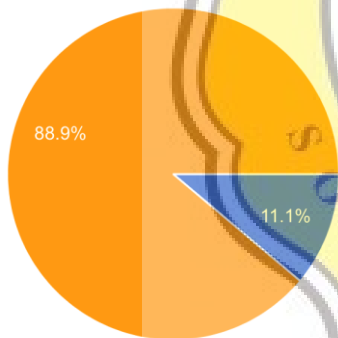
Umur

20 responses



Gambar 1.1 Umur pengguna dominan

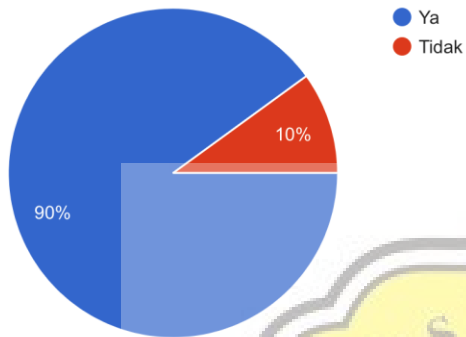
Gambar 1.2 frekuensi penggunaan aplikasi ojek online



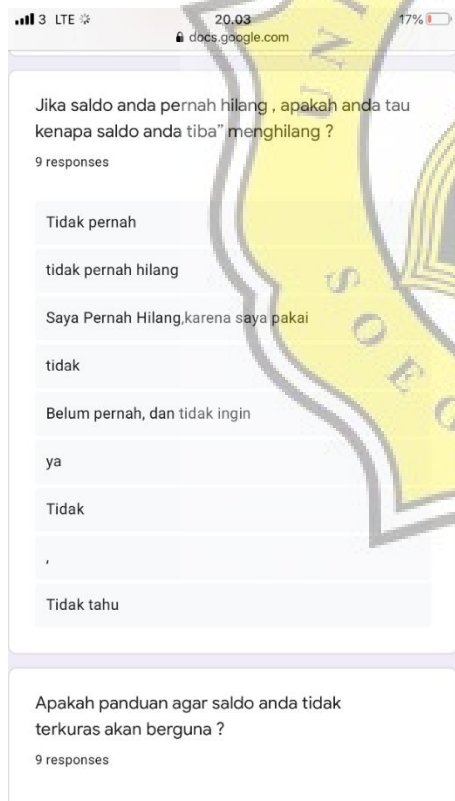
Gambar 1.3 Data pendidikan pengguna ojek online

Apakah edukasi tentang penipuan perlu dilakukan agar saldo anda tidak terkuras ?

20 responses



Gambar 1.4 Keinginan edukasi



Gambar 1.5 Kurangnya pengetahuan tentang Metode penipuan pelaku

3. Background Research

Kepedulian dan edukasi terhadap masalah social engineering ini masih sangat kurang. Dan diperlukan teori dan research yang mendalam dalam menyelesaikan masalah social engineering ini. Dalam masalah ini diperlukan berbagai metode untuk menyelesaikan masalah ini. Dengan research online berupa observasi online, kuisisioner, studi pustaka berupa e-book.

Observasi online dilakukan untuk mencari kasus yang berkaitan dengan perancangan topik yang diangkat. Dengan mencari kasus nyata yang terjadi maka menguatkan urgensi pengangkatan topik.

Kuisisioner dilakukan untuk mengetahui data target audiens dari perancangan komunikasi visual ini.

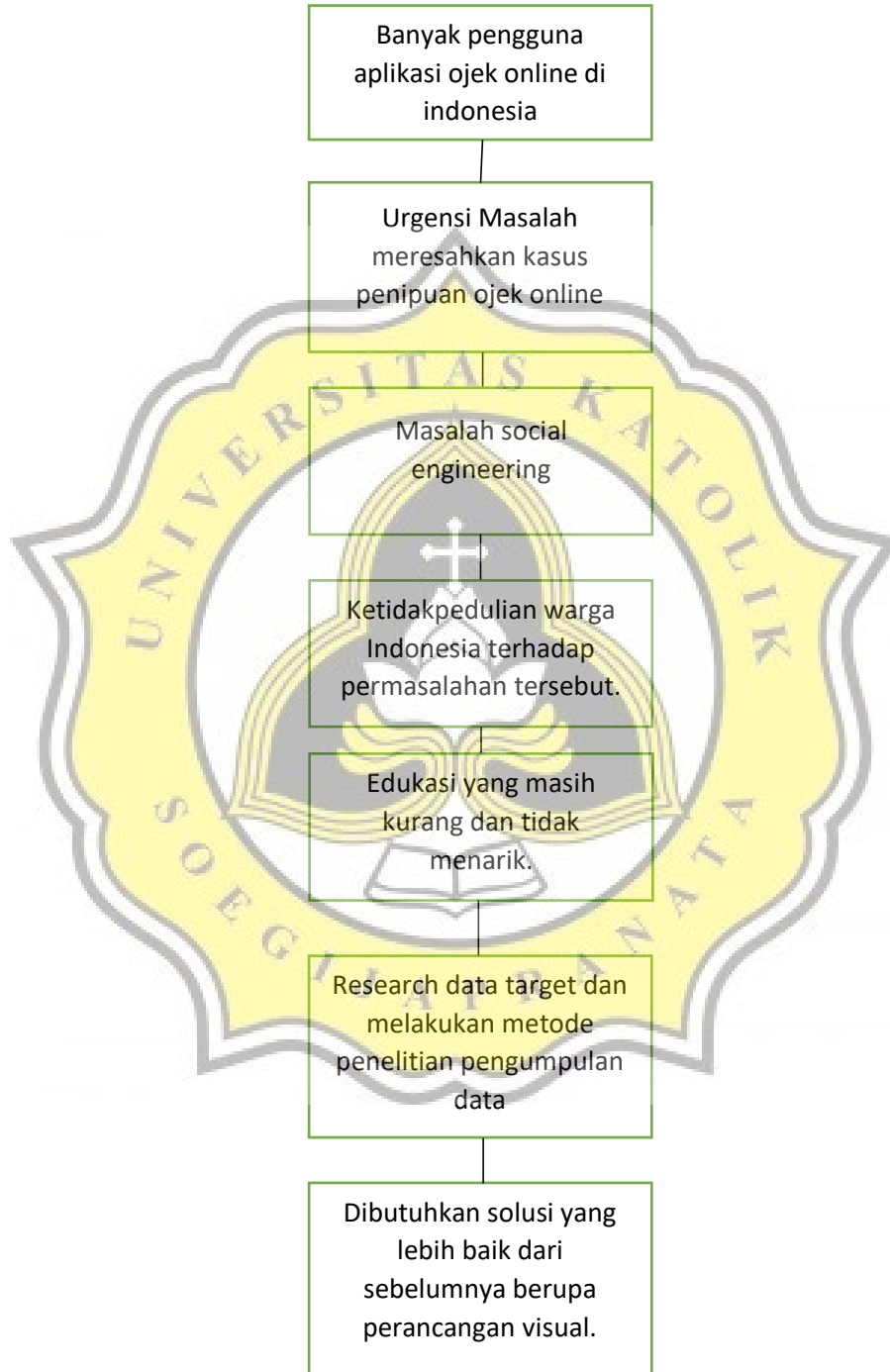
Studi pustaka digunakan di metode penelitian kali ini untuk mengetahui pengamatan dan research mengenai hal yang diperlukan. Dengan mengetahui ada peneliti sebelumnya yang sudah mendalami masalah social engineering membuat perancangan komunikasi visual ini valid dan ada basis teori yang digunakan.

4. Initial Concept

Perancangan komunikasi visual yang akan dibuat memerlukan media yang dapat menjelaskan kepada mahasiswa. Media yang digunakan harus menarik agar para mahasiswa peduli terhadap masalah social engineering ini. Karena edukasi dan perintah yang diberikan aplikasi ojek online masih gagal dalam mencegah berbagai korban social engineering lewat aplikasi ojek online.

Pesan SMS maupun edukasi yang diberikan belum tertuju pada target secara langsung. Hasil perancangan komunikasi visual ini diharapkan dapat membuat panduan yang lebih tertuju ke mahasiswa.

SKEMA PERANCANGAN



Bagan 1.1 Skema perancangan

STUDI PUSTAKA

Social Engineering : The Art of Human Hacking oleh Christopher Hadnagy dirilis pada 29 November 2010

Christopher Hadnagy menjelaskan bahwa sistem keamanan tingkat dunia pun dapat dibobol dengan cara social engineering, dengan menargetkan sistem paling lemah dari keamanan yaitu manusia itu sendiri. Manusia dibuat terbawa emosi dan dibuat panik , atau orang dapat dengan mudah dibuat percaya suatu hal. Maka dari situ manusia akan dengan mudah memberikan segala informasi pribadinya guna memecahkan suatu masalah yang urgen yang membuat orang tersebut terburu-buru.

