

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi komunikasi telah menjadikan aplikasi *chatting* sebagai kebutuhan utama masyarakat dalam berinteraksi di ruang digital. Berdasarkan data dari Indonesiabaik.id, sebanyak 84,76% masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi *chatting*. Laporan APJII (2024) juga menunjukkan bahwa 97,86% dari 8.510 responden menggunakan WhatsApp sebagai media komunikasi. Iqbal (2025) mencatat bahwa Indonesia berada di peringkat ketiga dunia dengan 112 juta pengguna WhatsApp. Angka ini menunjukkan bahwa WhatsApp telah menjadi media komunikasi dominan di Indonesia. Namun, tingginya penggunaan ini juga membuka peluang bagi kejahatan siber seperti *phishing* yang kian marak terjadi.



Gambar 1. Pengguna Aplikasi Chatting
Sumber : Indonesiabaik.id, (2024).



Gambar 2. Media chat yang sering digunakan
Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024).

Business of Apps	
Pengguna WhatsApp menurut negara 2024 (mm)	
Tanggal	Pengguna (mm)
India	380
Brazil	148
Indonesia	112
United States	98

Gambar 3. Pengguna Whatsapp Menurut Negara 2025
 Sumber: Iqbal, M. (2025). Business of Apps.

Phishing merupakan salah satu jenis kejahatan digital yang dilakukan dengan mengirimkan tautan atau file berbahaya kepada korban. Laporan Kaspersky (2021) mencatat ribuan tautan *phishing* tersebar melalui WhatsApp, seringkali dibungkus dalam pesan yang tampak sah. Platform ini menjadi sasaran empuk karena pengguna cenderung tidak menyadari ancaman yang tersembunyi. Survei APJII (2024) menyebutkan bahwa 42,45% pengguna internet belum menyadari risiko pencurian data pribadi. Padahal, penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5% dari total populasi 278 juta jiwa. Ini menunjukkan adanya kesenjangan besar antara penggunaan teknologi dan kesadaran keamanan digital.



Gambar 4. Tingkat Penetrasi Internet
 Sumber: APJII. (2024).



Gambar 5. Kasus Kerentanan Keamanan Data
 Sumber: APJII. (2024).

Salah satu modus phishing yang marak terjadi adalah penipuan berbasis file APK (Android Package Kit) yang dikirim melalui aplikasi

chatting. File berisi *malware* ini memungkinkan pelaku mencuri data pribadi hingga akses ke rekening korban. Bank Indonesia mencatat bahwa 15% serangan file APK secara global terjadi di Indonesia. Pelaku kejahatan sering memanfaatkan kepercayaan pengguna dengan menyamar sebagai pihak resmi, seperti bank atau pemerintah. *Malware* disamarkan sebagai file “undangan pernikahan.apk” yang ternyata mencuri OTP melalui SMS. Ini menunjukkan bahwa *phishing* kini telah berkembang menjadi lebih terstruktur dan sulit dikenali oleh pengguna awam.



Gambar 6. Keamanan Internet
 Sumber: APJII. (2024).



Gambar 7. Tindakan Menjaga Keamanan Data
 Sumber: APJII. (2024).

Keberhasilan *phishing* erat kaitannya dengan rendahnya literasi digital masyarakat. Survei APJII (2024) mencatat 30% pengguna tidak pernah mengganti kata sandi, dan 22,62% tidak mengetahui cara menjaga data pribadi. WhatsApp digunakan oleh berbagai kalangan usia, termasuk generasi rentan seperti lansia dan ibu rumah tangga. Mereka sering menjadi sasaran empuk karena kurang memahami ciri-ciri serangan siber. Prastya et al. (2024) menemukan bahwa *clickjacking* dan file APK berbahaya semakin sering digunakan dalam kasus *phishing*. Hal ini menunjukkan urgensi

pentingnya edukasi digital dalam menjaga keamanan saat menggunakan aplikasi *chatting*.

Serangan *phishing* melalui WhatsApp telah berdampak secara luas dan tidak hanya bersifat lokal. Studi Alvian et al. (2024) menemukan 91.242 tautan *phishing* yang beredar melalui WhatsApp. Riset Program Magister Fisipol UGM mengungkap bahwa 91,25% dari 1.671 responden pernah menerima pesan penipuan digital. Center for Digital Society (CfDS) menyebut Baby Boomer sebagai kelompok yang paling banyak menjadi korban, disusul oleh Generasi Z, X, dan Milenial. Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri mencatat adanya 483 korban penipuan file APK selama tahun 2022, dengan total kerugian mencapai Rp12 miliar. Fakta ini menunjukkan betapa seriusnya dampak dari *phishing* di Indonesia.



Gambar 8. Korban Penipuan Digital Berdasarkan Kelompok Usia
Sumber: Center for Digital Society (CfDS). (2022).

Melihat situasi tersebut, diperlukan upaya preventif yang edukatif dan mudah diakses masyarakat. Literasi digital dapat disampaikan melalui media visual seperti poster digital yang komunikatif. Gerakan “Asal Klik, Data Ketarik” menjadi kampanye edukatif untuk meningkatkan kesadaran terhadap *phishing*. Poster ini dirancang menjangkau berbagai kalangan

pengguna aplikasi *chatting*. Dengan pendekatan visual, pesan keamanan siber lebih cepat dan mudah dipahami.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Proses penciptaan karya seni rupa ini berawal dari pengalaman peneliti saat mengikuti ajang LIDM (Lomba Inovasi Digital Mahasiswa) pada bulan Desember 2023. Dalam kompetisi tersebut, peneliti bersama tim berhasil meraih Juara 3 Tingkat Nasional dengan mengangkat isu aktual mengenai kejahatan siber melalui aplikasi *chatting*. Merujuk pada Peraturan Rektor Universitas Negeri Jakarta Nomor 17 Tahun 2024 tentang Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa, Pasal 5 Ayat 5 menyatakan bahwa “Karya mahasiswa yang memperoleh kejuaraan dalam lomba bereputasi tingkat nasional atau internasional dapat diakui sebagai tugas akhir.”



Tabel 1. Dokumentasi LIDM (PDP) 2024

 SALINAN PERATURAN REKTOR UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA NOMOR 17 TAHUN 2024 TENTANG PENYELESAIAN TUGAS AKHIR MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA REKTOR UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, Menimbang : a. bahwa sistem pendidikan nasional telah mengalami berbagai perkembangan dan perubahan, perlu melakukan penyesuaian dan penempatan khususnya dalam bidang akademik dengan terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi; b. bahwa dalam rangka penyelenggaraan kegiatan Tugas Akhir yang terstruktur dan berkualitas bagi Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dan memberikan petunjuk kepada semua program studi sarjana/sarjana terapan, Profesi, Magister, Doktor dan para pembimbing, Promotor, serta Ko-Promotor agar memperoleh laporan Tugas/Proyek Akhir dengan pemahaman yang seragam, perlu adanya Pedoman dalam menyelesaikan Tugas Akhir; c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b tersebut di atas, perlu menetapkan Peraturan Rektor Universitas Negeri Jakarta tentang Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta; Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336); 2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500); 3. Peraturan Pemerintah Nomor 31 Tahun 2024 tentang Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum Universitas Negeri Jakarta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 168 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6982);	Bagian Kesatu Batasan dan Bentuk Tugas Akhir Pasal 5 (1) TA merupakan salah satu mata kuliah wajib lulus bagi semua Mahasiswa UNJ sebagai salah satu persyaratan di dalam penyelesaian studi untuk memperoleh gelar Sarjana (S1), Sarjana Terapan (STr), Magister (S2), maupun Doktor (S3). (2) Bentuk TA sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi: a. TA bagi Mahasiswa program Sarjana/ Sarjana Terapan berupa: 1. Skripsi; 2. Bukan Skripsi, yang meliputi prototipe, hasil proyek atau bentuk TA lainnya; 3. Bentuk TA lainnya meliputi: publikasi jurnal nasional atau internasional bereputasi, prosiding konferensi nasional atau internasional bereputasi, hak paten, buku, karya seni, prestasi kejuruan akademik dan non-akademik pada tingkat nasional atau internasional, dan rintisan usaha; 4. Penyelesaian TA dapat dikerjakan baik secara individu atau kelompok. TA yang dikerjakan secara berkelompok harus memiliki bobot yang setara dengan Skripsi untuk setiap anggota kelompoknya dan dimungkinkan dapat dilakukan lintas Program Studi; 5. Karya Mahasiswa yang memperoleh kejuaraan dalam lomba bereputasi tingkat nasional atau internasional dapat diakui sebagai TA. Mahasiswa tetap harus membuat laporan dan menempuh ujian. Penentuan kelayakan prestasi lomba sebagai TA ditentukan dengan Surat Keputusan Dekan; 6. Panduan TA bukan Skripsi secara teknis dikembangkan oleh masing-masing Program Studi sesuai dengan karakteristik masing-masing yang setara dengan Skripsi; b. TA bagi Mahasiswa Program Magister berupa: 1. Tesis; 2. Bukan Tesis, yang meliputi prototipe, proyek, atau bentuk TA lainnya; 3. Bentuk TA lainnya meliputi: publikasi jurnal nasional atau internasional bereputasi, prosiding konferensi nasional atau internasional
---	---

Tabel 2. Petor Penyelesaian Tugas Akhir

Berdasarkan peraturan tersebut, peneliti melanjutkan pengembangan ide dari perlombaan tersebut ke dalam bentuk tugas akhir. Isu kejahatan siber dipilih karena fenomena ini semakin marak terjadi, khususnya dalam bentuk pesan pribadi yang menipu, seperti file undangan pernikahan palsu berbentuk PDF, pesan berisi hadiah, pesan dari kurir fiktif, dan sebagainya. Modus-modus tersebut dirancang sedemikian rupa untuk memancing rasa penasaran korban agar mengklik tautan atau file berbahaya. Dari hasil observasi lebih lanjut, peneliti menemukan bahwa modus penipuan semacam ini juga menyasar kalangan mahasiswa.

Banyak di antara mereka yang menerima file mencurigakan dengan ekstensi .APK (Android Package), yang menyamar sebagai aplikasi resmi. Saat dibuka, file tersebut secara otomatis menginstal *malware* atau *spyware* yang mencuri data pribadi seperti kontak, galeri, hingga informasi perbankan. Tak sedikit korban yang mengalami kerugian serius, seperti rekening yang terkuras, akun media sosial yang dibajak, hingga kehilangan kendali atas perangkat digital. Untuk memperkuat data, peneliti menyebarkan kuesioner berbasis Google Form kepada responden, khususnya mahasiswa.

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar responden pernah menerima file mencurigakan berbentuk APK. Dampaknya cukup signifikan, mulai dari kehilangan data penting, ketakutan psikologis, hingga kerugian finansial. Temuan ini memperkuat urgensi pentingnya edukasi publik mengenai bahaya *phishing* dan kejahatan siber, khususnya yang terjadi melalui aplikasi *chatting*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan karya seni rupa dalam bentuk poster ilustratif sebagai media kampanye dan penyadaran terhadap ancaman digital tersebut. Karya ini merupakan bentuk lanjutan dari ide yang telah dikembangkan dalam LIDM.

C. Masalah Penciptaan

Penciptaan ini, peneliti merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang kemudian menjadi titik tolak dalam mengeksplorasi secara konseptual,

visual serta operasional yang digunakan. Adapun masalah penciptaan yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konsep penerapan Asal Klik, Data Ketarik sebagai peningkatan kesadaran penggunaan aplikasi *chatting* untuk mewaspadaikan kejahatan siber dalam perancangan poster digital pendidikan?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang Asal Klik, Data Ketarik sebagai peningkatan kesadaran penggunaan aplikasi *chatting* untuk mewaspadaikan kejahatan siber pada poster digital pendidikan?
3. Bagaimana pengelolaan media dan teknik mengolah karakteristik visual tentang peningkatan kesadaran penggunaan aplikasi *chatting* untuk mewaspadaikan kejahatan siber menjadi rancangan karya poster digital pendidikan?

D. Tujuan Penciptaan

Pada penciptaan ini, peneliti merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang kemudian menjadi tolak dalam mengeksplorasi secara konseptual, visual serta operasional yang digunakan. Adapun masalah penciptaan yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan konsep penerapan "Asal Klik, Data Ketarik" sebagai strategi visual dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kejahatan siber melalui aplikasi *chatting*, yang diwujudkan dalam perancangan poster digital pendidikan.

2. Mewujudkan karakteristik visual yang efektif dan komunikatif dalam menyampaikan pesan "Asal Klik, Data Ketarik" sebagai upaya peningkatan kewaspadaan terhadap kejahatan siber pada poster digital pendidikan.
3. Menganalisis pengelolaan media dan teknik pengolahan visual yang tepat untuk mentransformasikan konsep keamanan siber menjadi rancangan poster digital pendidikan yang menarik, informatif, dan mudah dipahami.

E. Fokus Penciptaan (*state of the art*)

Penciptaan karya Seni Rupa berupa Poster Digital Pendidikan yang bertema nilai - nilai peningkatan kesadaran penggunaan aplikasi *chatting* untuk mewaspadaai kejahatan siber ini difokuskan menjadi tiga aspek penciptaan yakni aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional sebagai berikut penjabaran:

1. Aspek Konseptual

Sumber ide atau inspirasi dalam penelitian ini berasal dari faktor eksternal. Sumber ide penelitian ini bersifat multidimensi, menggabungkan observasi lapangan dengan data empiris. Pada tahun 2022, peneliti secara personal mengalami upaya *phishing* melalui WhatsApp, dimana penipu mengirim tautan berkedok undian berhadiah. Pengalaman ini menjadi katalis kesadaran akan kerentanan pengguna aplikasi *chatting*, sekaligus memicu penciptaan karya awal

berupa poster kampanye "Jangan Asal Klik!" dalam mata kuliah Studio Desain Komunikasi Visual.

Faktor eksternal lain terjadi pada tahun 2023, ketika peneliti secara personal menerima pesan WhatsApp berisi file "Undangan_Pernikahan.apk" dari nomor tidak dikenal. Pesan tersebut mengklaim berisi undangan digital, tetapi setelah dikonfirmasi ke pihak yang disebutkan, ternyata merupakan upaya penipuan berbahaya. Pengalaman ini semakin memperkuat urgensi penelitian, karena modus APK berkedok undangan pernikahan ini ternyata banyak dilaporkan sebagai salah satu teknik *phishing* yang efektif (Prastya, 2024).

Faktor eksternal yang diamati ini mengungkap paradoks digital yang semakin nyata. Data APJII (2024) menunjukkan bahwa meskipun 79,5% populasi Indonesia telah terhubung ke internet - dengan dominasi penggunaan WhatsApp mencapai 97,86% - ternyata 42,45% pengguna tidak memahami kerentanan data pribadi mereka sendiri. Lebih memprihatinkan lagi, sebanyak 30% pengguna mengaku tidak pernah mengganti kata sandi mereka, menunjukkan rendahnya kesadaran akan keamanan digital di tengah masifnya penggunaan teknologi komunikasi. Kondisi ironis inilah yang menjadi celah besar bagi maraknya kejahatan siber.

2. Aspek Visual

Desain media visual yang dibuat berupa poster kampanye kesadaran dengan tujuan utama meningkatkan kewaspadaan pengguna aplikasi *chatting* terhadap kejahatan siber. Poster ini ditujukan untuk segala kalangan, baik remaja maupun dewasa, mengingat target audiensnya sangat luas dan relevan bagi siapa saja yang aktif menggunakan aplikasi *chatting*.

Secara keseluruhan, struktur visual poster ini dirancang dengan mengedepankan prinsip komunikasi visual yang dramatis, fokus, dan emosional, dengan memperhatikan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa agar pesan dapat tersampaikan secara efektif.

3. Aspek Operasional

Proses penciptaan karya Poster Digital Pendidikan berjudul “Asal Klik, Data Ketarik: Peningkatan Kesadaran Pengguna Aplikasi *Chatting* untuk Mewaspadaai Kejahatan Siber”, peneliti melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Berdasarkan tahap persiapan, peneliti melakukan riset melalui studi literatur dari jurnal, artikel, dan sumber daring yang membahas kejahatan siber, terutama yang berkaitan dengan modus *phishing* melalui aplikasi *chatting*. Selain itu, peneliti juga meninjau referensi

visual berupa poster edukatif yang relevan untuk mengidentifikasi gaya visual, pendekatan ilustrasi, serta penyampaian pesan yang efektif. Dari hasil riset ini, peneliti merumuskan konsep visual yang akan diangkat dalam karya poster digital.

Berdasarkan tahap pelaksanaan, peneliti mulai merancang karya poster *digital* dengan menggunakan komputer, pen tablet Wacom, serta perangkat lunak Adobe Photoshop. Proses perancangan diawali dengan pembuatan sketsa digital dan pengaturan komposisi visual, lalu dilanjutkan dengan pewarnaan serta penempatan elemen teks. Semua proses produksi dilakukan secara digital menggunakan komputer agar hasil ilustrasi dan tata letak dapat disesuaikan dengan kebutuhan cetak berukuran besar

Berdasarkan tahap akhir, peneliti melakukan penyempurnaan desain, termasuk koreksi warna, komposisi, dan keterbacaan teks. Setelah desain akhir dinyatakan siap, poster dicetak menggunakan kertas Albatros berukuran 80 x 100 cm. Kertas ini dipilih karena memiliki permukaan *glossy* yang mendukung kualitas cetak tinggi, dengan hasil warna yang tajam dan daya tahan yang baik untuk kebutuhan edukasi visual di ruang publik.

F. Manfaat Penciptaan

Penciptaan Poster Digital Pendidikan ini bertujuan untuk memberikan manfaat baik dari segi akademis maupun praktis. Adapun manfaat penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penciptaan karya ini memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan desain komunikasi visual berbasis riset dan data aktual. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam merancang poster, tetapi juga memperdalam pemahaman tentang strategi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan literasi digital. Melalui pendekatan *design thinking*, penulis belajar mengintegrasikan teori semiotika visual dengan praktik seni, sekaligus memperkaya portofolio dengan karya yang relevan dengan isu sosial kontemporer, khususnya keamanan siber.

2. Bagi Masyarakat/Pengguna

Poster ini menjadi alat edukasi visual yang mudah diakses untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya kejahatan siber, seperti *phishing* dan modus file APK. Dengan pendekatan visual yang komunikatif, karya ini membantu pengguna aplikasi *chatting* khususnya generasi Baby Boomer dan kelompok rentan lainnya mengenali tanda-tanda penipuan digital. Dampaknya, masyarakat dapat mengurangi risiko kerugian materiil maupun immateriil akibat ketidaktahuan tentang keamanan data pribadi.

3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Karya ini menyumbang referensi baru tentang penerapan teori semiotika visual dalam kampanye literasi digital. Pendekatan *artistic research* dan *practice-led research* yang digunakan dapat menjadi studi kasus untuk pengembangan metode penciptaan karya desain yang responsif terhadap isu sosial. Selain itu, integrasi antara seni rupa, teknologi, dan isu keamanan siber memperkaya wacana akademik di bidang pendidikan seni.

4. Bagi Institusi Pendidikan

Poster ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual atau Seni Media Baru. Karya ini juga menunjukkan potensi kolaborasi antara dunia akademik dengan kebutuhan praktis masyarakat di era digital, sekaligus memperkuat peran institusi pendidikan dalam menjawab tantangan sosial melalui seni.

5. Bagi Pengembang Kebijakan

Karya ini memberikan masukan visual yang dapat diadopsi dalam kampanye nasional tentang keamanan siber oleh instansi seperti Kominfo atau BSSN. Dengan demikian, karya ini selaras dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 9 (Industri dan Inovasi), dan SDG 16 (Perdamaian dan Keadilan).