

## Dampak Kejahatan Dunia Maya Bagi Pengguna Sosial Media Pemula

Afrin Septiana Widanti

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia

Email: [afrinseptiana@gmail.com](mailto:afrinseptiana@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa dampak kejahatan dunia maya terhadap pengguna sosial media pemula. Baik pemula berusia anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dari riset yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dampak kejahatan dunia maya sangat besar dan bisa menyerang siapa saja. Dampak negatif media sosial bagi pemula sangat sering terjadi tanpa mengenal batas usia. Sedangkan pemerintah Indonesia sendiri tengah gencar mengawasi dan meminimalisir dampak dampak kejahatan dunia maya tersebut. Juga menegakkan undang-undang ITE.

**Kata Kunci:** Kejahatan Dunia Maya, Dampak Kejahatan Dunia Maya, Cyber Crime



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Media sosial adalah media untuk berinteraksi satu sama lain hanya dengan menggunakan *smartphone* kapan saja dan dimana saja tanpa menenal jarak. Media sosial dapat mencangkup berbagai ide, gagasan, pendapat, dalam suatu komunitas sosial. Perkembangan dunia teknologi semakin inovatif dan dampaknya bisa langsung dirasakan oleh masyarakat. Platform media sosial sangat banyak macamnya. Dimulai dari kemunculan sosial media Friendster, Facebook, lalu disusul oleh media sosial yang lainnya seperti Path, Twitter, Instagram, dan Snapchat. Secara keseluruhan fungsi fungsi dari sosial media itu sama, namun dengan keunggulan masing-masing. Yaitu mengunggah konten seperti foto atau video. Juga dapat digunakan sebagai memperluas pergaulan secara virtual.

Berdasarkan riset yang telah dilakukan pada tahun 2017, Indonesia menduduki peringkat pertama dengan pengguna media sosial terbanyak sebanyak 51% dalam kurun waktu satu tahun. Jumlah itu bahkan melampaui pertumbuhan rata-rata 10% secara global. Penelitian pada tahun 2016 menunjukkan media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Facebook, dengan pengguna rata-rata 16-35 tahun. Lalu disusul Instagram dengan pengguna rata-rata berusia 16-25 tahun, Lalu Twitter di peringkat ketiga. Dan Path di urutan ke empat.

Dengan banyaknya pengguna sosial media, hal itu menimbulkan banyak pengguna yang menggunakannya sebagai media aksi kejahatan. Atau bisa disebut dengan "Cybercrime". Tingkat kejahatan dunia maya di Indonesia sangat mengkhawatirkan. Menempatkan Indonesia di urutan pertama jumlah kasus Cybercrime terbanyak di dunia, menurut data yang muncul dalam acara Indonesia Cyber Crime Summit Institut Teknologi Bandung (IPB). Pada tahun 2015 kasus Cyber Crime di Indonesia mencapai angka 690 kasus, menurut Kepala Bidang Hubungan Masyarakat Polda Metro Jaya Komisaris Besar Muhammad Iqbal pada bulan Agustus tahun 2015. Bahkan dampaknya sangat dirasakan bagi pengguna sosial media pemula.

### Kajian Teori

"Cybercrime adalah suatu kejadian yang berhubungan dengan teknologi komputer yang seorang korban menderita atau akan menderita kerugian dan seorang pelaku dengan sengaja memperoleh keuntungan atau akan telah memperoleh keuntungan" Parker (Hamzah, 1993:

18). Menurut artikel yang dilansir oleh jetorbit.com, dampak kejahatan dunia maya sangat besar, seperti pencurian data, pencurian identitas hingga tuduhan mencurigakan pada kartu kredit karena dampak dari pencurian identitas. Bisa juga serangan ransomware menuntut ratusan atau ribuan pemerasan untuk melepaskan file.

Jenis - jenis kejahatan dunia maya yang sering terjadi adalah: Unauthorized Acces, Illegal Contents, Penyebaran virus secara sengaja, Cyber Espionage, Sabotage, and Extortion, Carding, Hacking dan Cracker, Cybersquatting and Typosquatting, Cyber Terrorism. Hukuman bagi pelaku kejahatan dunia maya telah diatur dalam UU ITE seperti pada Pasal 45 ayat 3: Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian kali ini menggunakan hasil riset dan penghitungan kasus kasus kejahatan dunia maya di Indonesia, menggunakan artikel artikel yang terkait dan hasil penelitian yang terkait. Seperti perkembangan kasus kejahatan dunia maya di Indonesia yang terus meningkat tiap tahunnya. Juga undang undang yang ditegaskan di Indonesia . Dan dampak untuk pengguna sosial media pemula baik individu ataupun bisnis kecil. Adapun penelitian yang dilakukan adalah membaca, menganalisa sumber, dan mengamati langsung perilaku pengguna sosial media yang mengandung kejahatan, sebagai berikut:

1. Artikel Kominfo.go.id yang menuliskan tentang jumlah kasus pornografi dan hacker yang dilakukan oleh sejumlah pemuda pada tahun 2018
2. Artikel jetorbit.com tentang dampak kejahatan dunia maya bagi pemula
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rudi Hermawan pada tahun 2013 yang berjudul "Kesiapan Aparatur Pemerintah Dalam Menghadapi Cyber Crime di Indonesia"
4. Penelitian yang dilakukan oleh Abdillah Yafi Aljawi dan Ahmad Muklason yang berjudul "Jejarin Sosial dan Dampak Bagi Penggunanya"
5. Artikel HalloRiau.com berisi UU ITE tentang sosial media.
6. Mengamati kejahatan dunia maya dan jenisnya lalu dampaknya bagi pengguna di sejumlah sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter dan TikTok.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang didapatkan dari metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Artikel Kominfo.go.id menuliskan bahwa: Wakil Kepala Kepolisian RI Komisaris Jenderal Syafruddin mengatakan, "Indonesia masuk dalam jajaran dua besar negara di dunia dengan kejahatan di dunia maya" dengan jumlah 90 juta kali serangan siber terjadi di Indonesia selama Januari hingga akhir Juni 2016. Ada juga data dari cyber crime Bareskrim Polri sejak tahun 2015 mencatat ada 100 ribu akun di Medsos yang menyebarkan hate speech.
2. Contoh kasus: Per – September tahun 2018 ada 525 kasus pornografi dan kejahatan siber. Juga ditangkapnya pelaku keterlibatan tiga anak yang meretas situs laman Pengadilan Negeri Unaha, Kabupaten Konawe, Sulawesi Tenggara.
3. Undang Undang: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

4. Penelitian dengan mengamati kejahatan dunia maya di sejumlah sosial media:
  - a. Banyaknya kasus yang didapatkan adalah hate speech dan hoax. Seperti mengujarkan kalimat memgutarakan kebencian kepada seseorang, suku, ras atau agama.
  - b. Banyaknya kasus Cyber Bullying terhadap seseorang. Menhina, mengejek bahkan melecehkan secara verbal yang sering dialami oleh sejumlah pengguna sosial media perempuan
5. Dampak Kejahatan Dunia Maya Bagi Pengguna Sosial Media Pemula :
  - a. Termakan hoax tanpa mengetahui kebenarannya
  - b. Ikut menghina atau mengejek suatu golongan
  - c. Cemas, depresi, stress dengan kejahatan sosial yang dia dapatkan. Adapun dampak kejahatan dunia maya bagi pemula yang berujung positif adalah sebagai berikut:
    - 1) Pengguna pemula mulai mencari cara agar terhindar kejahatan dunia maya
    - 2) Menambahkan ilmu akan bentuk kejahatan dunia maya dan hukumannya
6. Hasil penelitian yang mengamati secara langsung menunjukkan bahwa UU ITE tentang sosial media yang masih berlaku belum membuat pengguna sosial media negatif jera dan merasa tindakannya merupakan salah satu bentuk kejahatan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan jumlah kasus kejahatan dunia maya dari tahun ke tahun semakin meningkat, menandakan bahwa dampak kejahatan dunia maya bagi pemula dapat membawa pengguna sosial media pemula untuk melakukan hal yang sama walaupun secara tidak sadar.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah, dampak kejahatan dunia maya bagi pemula baik positif atau negatif, tergantung dari pengguna itu sendiri. Jika pengguna selalu mengikuti dan memposting konten yang positif, maka dampak kejahatan dunia maya akan diterima dengan positif pula. Seperti lebih baik menghindari dengan menggunakan sosial media dengan bijak. Namun, jika pengguna pemula selalu mengikuti atau ikut memposting unggahan yang bersifat negatif seperti ujaran kebencian, mengolok-olok, atau hoax, maka kemungkinan besar pengguna pemula juga turut melakukan kejahatan dunia maya yang serupa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah Yafi Aljawi dan Ahmad Muklason "Jejaring Sosial dan Dampak Bagi Penggunaanya ", Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- HalloRiau.com ( 3 Oktober 2018) "Jeratan Hukum Pengguna Sosial Media". Diakses pada 25 Juni 2020,dari <https://m.halloriau.com/read-105976-2018-10-03-jeratan-hukum-pengguna-media-sosial.html>
- Hermawan, Rudi "Kesiapan Aparatur Pemerintah Dalam Menghadapi Cyber Crime Di Indonesia", Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.
- Hukamnas.com (2018) "8 Jenis Jenis Cyber Crime yang Marak Terjadi". Diakses pada 25 Juni 2020, dari <https://www.google.com/amp/s/hukamnas.com/jenis-jenis-cyber-crime/amp>
- Jetorbit.com "Dampak Dari Kejahatan Dunia Maya". Diakses pada 24 Juni 2020,dari <https://www.google.com/amp/s/www.jetorbit.com/blog/dampak-dari-kejahatan-dunia-maya/amp/>
- Kompas.com ( 9 November 2018) "KPAI Sebut 525 Kasus Pornografi dan Kejahatan Siber Libatkan Anak Anak". Diakses pada 25 Juni 2020, dari <https://nasional.kompas.com/read/2018/11/09/22403551/kpai-sebut-525-kasus-pornografi-dan-kejahatan-siber-libatkan-anak-anak>

SpotQoe.com “Yuk Pahami UU ITE, Agar Lebih Bijak Dalam Menggunakan Media Sosial”. Diakses pada 24 Juni 2020, dari <https://blog.spotqoe.com/yuk-pahami-uu-ite-agar-lebih-bijak-menggunakan-media-sosial>