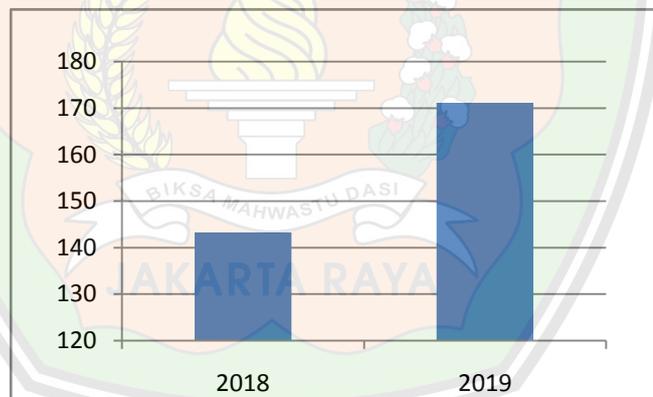


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi informasi telah membawa dampak besar terhadap perubahan sosial masyarakat di dunia, termasuk juga perubahan perilaku masyarakat dalam mencari informasi yang dahulu hanya menggunakan media cetak untuk mendapatkan informasi, berbeda dengan munculnya teknologi internet di era sekarang, berbagai informasi bisa didapatkan. Hal ini didukung oleh adanya internet sebagai media pencarian informasi yang canggih, sehingga mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi dengan cepat. Penelusuran informasi melalui internet sudah menjadi tren di kalangan masyarakat baik itu akademisi maupun non akademisi. Sehingga mempermudah masyarakat mendapatkan informasi. Internet menjadi hal yang sangat penting di kehidupan masyarakat di semua umur.



Gambar 1.1 diagram gambar penggunaan internet

Penetrasi penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2018 sebesar 143,26 juta jiwa dan meningkat pada tahun 2019 menjadi 171,17 juta jiwa (APJII, 2019). Jumlah tersebut merupakan 64,8% dari total penduduk Indonesia menurut proyeksi badan pusat statistik (BPS) sebesar 264,16 juta jiwa. Angka tersebut mengalami peningkatan 10,12% atau tumbuh 27,9 juta pengguna. Sementara itu penggunaansosial media meningkat sebesar 9,8 persen dalam rentang Januari 2019 hingga Januari 2020. Sedangkan berdasarkan survei *We Are Social* pada tahun 2018 menunjukkan jumlah pengguna internet di dunia pada kuartal kedua

2018 sebesar 4.087 miliar, dengan jumlah pengguna media sosial facebook mencapai total 3,234 miliar, dan indonesia menempati urutan ketiga terbanyak pengguna facebook setelah india dan amerika. Dengan banyaknya pengguna internet, banyak nya juga informasi yang akan di dapat secara cepat dan mudah. Kejahatan yang dilakukan dalam memanipulasi informasi dan data di dalam internet sangat lah marak terjadi pada saat ini, sehingga masyarakat terpengaruh dengan informasi tersebut.

Dengan adanya kasus tersebut perlu adanya strategi untuk mengatasi nya, setiap organisasi atau lembaga, khususnya lembaga yang bergerak di bidang hukum, jasa, dan keamanan. Perlu adanya strategi untuk mendukung suatu tindakan yang akan dilakukan, hal ini bertujuan agar semua tindakan dan kegiatan apapun dapat berjalan sukses. Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan, gagasan, perencanaan dan eksekusi dalam sebuah aktifitas hingga kurun waktu tertentu. Sehingga apa yang telah di rencanakan dapat berjalan sesuai target. Menurut Hamel Prahalad dalam bukunya yang berjudul *Competing For the Future* (2000), strategi adalah metode atau rencana yang di pilih untuk membawa masa depan yang di inginkan, seperti pencapaian tujuan atau solusi untuk suatu masalah. Sedangkan menurut Winardi (dalam teori organisasi dan pengorganisasian, 2009) yang mendefinisikan strategi merupakan suatu bentuk atau rencana yang mengintegrasikan tujuan-tujuan utama, kebijakan dan rangkaian tindakan dalam suatu organisasi menjadi satu kesatuan yang utuh. Jadi, dapat disimpulkan bahwa strategi adalah sejumlah keputusan dan aksi yang di inginkan untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam hal ini komunikasi di dalam suatu lembaga atau instansi merupakan hal yang penting. Lalu kegiatan komunikasi dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis. Keduanya dapat dibagi lagi menjadi *receptive* (yang menerima, mendengar, membaca dan menerima informasi) dan *productive* (yang mengirim, berbicara menulis, dan memberikan informasi). Dalam proses komunikasi melibatkan konseptor atau *conception skill*, teknisi komunikasi dan komunikator dengan segala kemampuan komunikasi untuk mempengaruhi komunikan dengan dukungan berbagai aspek aspek teknis dan mencapai suatu tujuan tertentu.

Hal ini sama seperti dengan instansi atau lembaga seperti subdit *cybercrime* ditreskrimsus polda metro jaya dalam menjalankan peran nya. *Cybercrime* atau kejahatan dunia maya adalah suatu tindakan ilegal yang di lakukan melalui jaringan internet untuk mendapatkan keuntungan dengan cara merugikan pihak lain. Kejahatan dunia maya ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan tujuan yang bermacam-macam. Pada umum nya kejahatan tersebut dilakukan oleh orang-orang yang mengerti dan menguasai di bidang

teknologi informasi yang menggunakan internet. Apalagi dengan berkembangnya teknologi, banyak nya media sosial dan banyaknya kejahatan di media sosial yang terjadi, sehingga ada ke kawatiran masyarakat terhadap kejahatan di dunia maya tersebut.

Contohnya seperti di platform *facebook* yang memungkinkan penggunanya berinteraksi dengan orang yang di kenal maupun tidak dikenal, sehingga membuka peluang bagi kejahatan dunia maya seperti penculikan, perdagangan manusia hingga pembunuhan (Jayanti, 2016:30) dan kejahatan yang paling sering di temui di *facebook* adalah penyebaran informasi atau berita *hoax*. di media sosial *facebook* *hoax* sudah mendarah daging, membuat masyarakat sulit membedakan informasi yang benar dan informasi yang *hoax*.

Hoax adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, semakin banyak juga masyarakat yang terpengaruh oleh *hoax*. Fenomena *hoax* di Indonesia ini di pandang menimbulkan beragam masalah, kemunculan nya semakin banyak pada saat pemilihan umum presiden atau pemilihan kepala daerah berlangsung. Ini dapat dilihat pada saat pemilihan presiden tahun kemarin dan pemilihan kepala daerah, saat itu *hoax* banyak beredar di masyarakat untuk memenuhi kebutuhan suara dalam pemilihan umum. Dewan pers Indonesia menilai *hoax* telah memasuki tahap serius, apalagi *hoax* memiliki rentang yang sangat lebar, mulai dari yang satir untuk menyindir sampai yang di publikasikan melalui berbagai kanal informasi atau media sosial. Awalnya masyarakat mencari kebenaran atas informasi melalui media mainstream. Namun saat ini *hoax* justru masuk ke dimensi lain di media sosial dan di adopsi begitu saja di media mainstream tanpa klarifikasi (Jemadu, 2017).

Beberapa faktor yang mempengaruhi terjadi nya *hoax* di antara nya yaitu ketidak tahuan masyarakat dalam menggunakan media sosial secara bijaksana, dengan mengatas namakan kebebasan para pengguna internet dan media sosial khusus nya banyak netizen yang merasa mempunyai hak penuh terhadap akun pribadi milik nya. mereka merasa sah-sah saja untuk mengunggah tulisan, gambar atau video apapun ke dalam akun nya. meskipun terkadang mereka tidak sadar bahwa apa yang mereka unggah di media sosial tersebut bisa saja melanggar etika berkomunikasi dalam media. Kegaduhan di media sosial dapat berdampak dalam kehidupan nyata karena media sosial ini juga membentuk konstruksi pemaknaan tentang asumsi sosial kita. Kegaduhan yang terjadi di media sosial semacam ini kerap kali menggunakan sentimen identitas yang bermuara pada hujatan dan kebencian, dan karena nya dapat melunturkan semangat kemajemukan yang menjadi landasan masyarakat dalam berbangsa. Pada akhirnya, konsep tentang kebhinekaan mengalami dekonstruksi oleh

argumen-argumen yang ikut di bentuk melalui media sosial dalam merespon persoalan semacam itu, pemerintah dan kemenkominfo di harapkan dapat merumuskan konsep yang sesuai dalam mengantisipasi terjadinya kegaduhan di media sosial.

Penelitian tentang *hoax* pernah dilakukan oleh Situngkir dengan judul *Spread of Hoaxin of Social Media* (2007). Penelitian ini membahas cara menyebarkan tipuan sebagai rumor di twitter dengan mengamati kasus empiris di indonesia. Studi ini juga membahas faktor penyebaran gosip di media sosial dan melihat epidemiologi, tipuan propagasi sebelum dan sesudah tipuan di klarifikasi atau dijelaskan di media massa konvensional. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa twitter sebagai layanan micro blogging, merupakan salah satu media sosial efektif menyebarkan berita dari orang ke orang dalam kecepatan yang sebanding dengan media massa konvensional.

Sedangkan *hoax* di twitter memiliki cakupan populasi yang besar dalam lima sampai enam kali tweet dan berpotensi lebih besar secara eksponensial, kecuali media konvensional menghentikan penyebaran *hoax* tersebut. Allcott dan Gentzkow pada tahun 2017 juga melakukan penelitian yang berjudul "Social Media and Fake News in The 2016 Election". Penelitian ini menyimpulkan bahwa platform media sosial seperti twitter dan facebook memiliki struktur yang sangat berbeda dari teknologi media sebelumnya (media mainstream). Konten di media sosial dapat disampaikan antara pengguna tanpa penyaringan pihak ketiga, pemeriksaan fakta atau pemilihan editorial. Kasus *hoax* di indonesia dalam tiga tahun meningkat dan berbagai cara untuk meminimalisir pemberitaan *hoax* tersebar melalui media sosial. Bahkan Polri dalam menyikapi kasus ini sangat lah serius melalui tim dari *cyber crime* Polda Metro Jaya terus memantau akun-akun yang menyebarkan berita *hoax* di media sosial, bahkan memblokir akun tersebut atau menangkap pelakunya langsung melalui jejak digital yang termasuk unsur sara dan kekerasan. Dengan bermodal undang-undang ITE. Pada tahun ini pelaku kejahatan di media sosial banyak yang sudah tertangkap dengan adanya jejak digital membantu Polri untuk melacak pelaku. Dengan begitu meminimalisir kejahatan di media sosial. Divisi *cyber crime* Polda Metro Jaya terus melakukan berbagai cara untuk mengatasi *hoax* di media sosial serta menghimbau masyarakat yang menggunakan media sosial lebih berhati-hati dan dapat membedakan berita yang benar dan berita yang tidak benar, lebih teliti dalam membaca berita dan mengetahui sumber berita secara jelas.

Menurut Asean Youth Survey Redhill 2019 adalah 97% anak muda di indonesia dari umur 19-30 tahun mendapat kan informasi dari *Google* dan sebagian dari media sosial serta media online lainnya. Media online yang mereka percaya adalah twitter dan instagram, dari

jumlah itu 71% anak muda bisa membedakan hardnews atau berita fakta dan berita opini yang merupakan pendapat seseorang. Sementara generasi x lebih memilih mencari berita melalui platform facebook. Namun menurut CIGI-Ipsos Global Survey on Internet and Security Trust (2019). Menyebut dua dari tiga orang atau 67% masyarakat dunia menyetujui bahwa penyebaran berita bohong atau *hoax* terdapat di facebook. Sebanyak 65% responden menyebut penyebaran *hoax* terbanyak kedua ditemukan di media sosial secara umum. Adapun 60% responden menyebut *hoax* di temukan di situs-situs internet.

Fenomena *hoax* di media sosial sudah marak terjadi, bahkan banyak masyarakat pengguna facebook dan twitter pasti pernah menjumpainya. Berbagai cara untuk menggiring opini atau merekayasa berita untuk mendapatkan respon masyarakat. Selama 2019 kepolisian RI dalam divisi cybercrime nya telah menangani perkara kejahatan dunia maya atau cybercrime sebanyak 2800 kasus, 35 persennya adalah kasus *hoaks* dan ujaran kebencian. Efek dari *hoaks* tersebut adalah masyarakat yang menggunakan media sosial dalam kegiatan sehari-hari dan menggunakan media sosial dalam mencari berita atau mendapatkan informasi terkini sangatlah terganggu, karena dengan adanya *hoaks* atau berita bohong di media sosial dapat menyebabkan masyarakat keliru dengan berita atau informasi yang didapatkan nya.

Sehingga menimbulkan banyak persepsi di kalangan masyarakat yang menggunakan media sosial. Lalu membuat pengguna media sosial tidak percaya lagi terhadap berita atau informasi yang ada di platform media sosial itu sendiri. kebanyakan *hoaks* yang beredar di media sosial tersebut adalah informasi-informasi yang tidak benar mengenai isu-isu yang sedang hangat di kalangan masyarakat, seperti halnya tentang virus covid-19 atau tentang yang berkaitan dengan lembaga pemerintahan dan politik. Dengan begitu penulis ingin mengetahui lebih jauh bagaimana strategi yang dilakukan oleh Subdit Cybercrime Polda Metro Jaya dalam mengatasi *hoaks* di media sosial.

Dengan fenomena tersebut, penulis melakukan penelitian skripsi yang berjudul **STRATEGI KOMUNIKASI SUBDIT CYBER CRIME DITRESKRIMSUS POLDA METRO JAYA DALAM MENGATASI HOAX DI MEDIA SOSIAL**. Disini penulis ingin menggambarkan bagaimana peran subdit cybercrime memerangi atau mengatasi *hoax* di media sosial.

1.2 Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan judul yang ingin di teliti, penulis membatasi ruang lingkup penelitian hanya mencakup subdit cybercrime metro jaya yang mengatasi hoax di media sosial adapun rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana strategi komunikasi yang di lakukan divisi cyber crime dalam mengatasi hoaks di media sosial ?
2. Apa hambatan dan solusi yang di lakukan divisi cyber crime dalam mengatasi hoaks di media sosial ?

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Penelitian merupakan suatu kegiatan untuk mencari, menggali dan menghubungkan suatu kejadian. Setiap penelitian yang dilakukan memiliki tujuan dan manfaat, penulis membaginya menjadi dua :

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana peran subdit cybercrime polda metro jaya dalam mengatasi *hoax* di media sosial.
2. Mengetahui hambatan dan upaya apa yang dilakukan subdit cybercrime ditreskrimsus polda metro jaya dalam menindak kejahatan cyber.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan memberi ilmu pengetahuan dan wawasan tentang hoaks di media sosial, serta dapat menjadi bahan pengembangan ilmu komunikasi secara umum.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini untuk melatih diri penulis dalam menganalisis suatu permasalahan yang terjadi di dunia maya serta hoaks yang menyebar di media sosial. penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa UBJ dan memberikan gambaran mengenai hoaks yang tersebar di media sosial.