

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet menjadi kebutuhan penting yang digunakan untuk berinteraksi dalam melakukan pekerjaan, kegiatan mengajar, bisnis, hiburan, dan maupun transaksi keuangan (Rahayu, 2019). Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa (APJII, 2023). Seiring dengan berkembang pesatnya penggunaan internet, maka kaedah komunikasi didalam media internet tersebut juga turut mengalami kepesatan dalam perkembangannya.

Perkembangan pengguna internet juga ditandai dengan meningkatnya jumlah pengguna media sosial. Laporan *We Are Social* menunjukkan, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri (Shilvina Widhi, 2017). Media sosial sebagai salah satu media elektronik dalam penggunaan internet merupakan saluran paling banyak digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan atau menerima sebuah berita (Andrew et al., 2020).

Media Sosial merupakan salah satu platform yang di gandungi para pengguna internet. Intensitas penggunaan media sosial bisa menghabiskan berjam-jam dalam sehari untuk *online* dan mengakses berbagai informasi di jejaring sosial. Menurut Kata Data melalui *We are social* Penggunaan internet untuk mengakses media sosial menghabiskan waktu antara 60 menit hingga 180 menit dalam sehari (Shilvina Widhi, 2023). Laporan ini menunjukkan, semakin muda usia penggunaan media sosial semakin lama juga durasi untuk bersosial media. Dengan kata lain, Media sosial dirancang untuk membuat kita ketagihan dalam penggunaanya. Hal ini karena melalui penggunaan media sosial manusia dapat memperoleh kepuasan dan secara tidak langsung menanamkan sikap ketagihan dalam penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari (Andrew et al., 2020).

Tidak semua individu yang menggunakan teknologi memiliki pemahaman yang memadai terkait etika dan norma-norma komunikasi yang berlaku dalam lingkungan digital. Pertumbuhan pesat teknologi digital telah menciptakan situasi di mana masyarakat mengalami kejutan budaya. Pada masa sebelum internet menjadi begitu dominan, masyarakat umumnya bergantung pada media tradisional atau media utama untuk mencari dan menerima informasi. Namun, dengan hadirnya media sosial dan banjir informasi dalam era saat ini, banyak masyarakat yang belum sepenuhnya terampil dalam memilih dan menyaring informasi yang mereka terima, sehingga dapat dengan mudah terpengaruh atau kehilangan arah dalam penggunaan teknologi ini (Fitriarti, 2019).

Padahal, bila digunakan dengan baik, penggunaan internet dan media sosial juga dapat memberikan dampak positif. Menurut Cahyono (2016) terdapat beberapa dampak positif penggunaan internet dan media sosial diantaranya: memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang; memperluas pergaulan; jarak dan waktu bukan lagi masalah; lebih mudah dalam mengekspresikan diri; penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat; serta biaya komunikasi yang lebih murah (Cahyono, 2016). Selain dari dampak positif, ada pula Dampak Negatif pada media Sosial, diantaranya : Depresi karena terlalu sering membandingkan diri sendiri dengan orang lain di dunia maya, *Fear of Missing Out* (FOMO) kondisi di mana seseorang takut merasa tertinggal dari orang lain, dalam hal ini informasi yang ada di media sosial, *Narcissistic Personality Disorder* yaitu kondisi di mana seseorang selalu ingin memposting foto *selfie* dirinya baik di Facebook, Instagram dan Twitter (Edo, 2018). Dunia maya juga mengakibatkan maraknya tindak kejahatan. Kejahatan dunia maya bersifat tidak mengenal batas negara dan teritorial, sehingga dapat muncul kapan pun dan di manapun. Kejahatan dunia maya ini bersifat ilegal atau tidak etis yang dilakukan menggunakan peralatan yang berhubungan dengan komputer dan internet, sehingga kerugian yang diakibatkan jauh lebih besar daripada kejahatan biasa (Ratnaya, 2011).

Kejahatan yang terjadi di dunia maya lahir akibat dampak negatif dari perkembangan teknologi, kejahatan yang terjadi dari berbagai bentuk dan jenisnya

tersebut dialami oleh masyarakat baik di dunia nyata ataupun di dunia maya. Semakin terbukanya internet dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan berbagai macam penyalahgunaan internet yang cenderung mengarah kepada tindak kejahatan di dunia maya (Antoni, 2017).

Tindak kejahatan yang berkaitan dengan dampak negatif penggunaan teknologi kemudian disebut sebagai Kejahatan dunia maya atau kejahatan Siber atau *Cyber Crime*. *Cybercrime* dibagi menjadi 2 kategori, yakni *cybercrime* dalam pengertian sempit dan dalam pengertian luas. *Cybercrime* dalam pengertian sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan *cybercrime* dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer (Aldriano & Priyambodo, 2022). Konvensi tentang Kejahatan Siber (*Convention on Cyber Crime*) yang digagas oleh Uni Eropa kemudian membahas ini lebih lanjut dan mengelompokkan jenis tindak pidana siber yang dikelompokkan dalam empat kategori tindak kejahatan atau pidana, yaitu (Situmeang, 2020) Kelompok pertama: tindak pidana terhadap kerahasiaan (*confidentiality*), integritas (*integrity*), dan ketersediaan data (*availability*) data dan sistem komputer terdiri dari : *illegal access, illegal interception, data interference, system interference*, dan *misuse of device*; Kelompok kedua: tindak pidana yang berkaitan dengan komputer, terdiri dari pemalsuan yang berkaitan dengan komputer (*computer related forgery*, dan penipuan yang berkaitan dengan komputer (*computer related fraud*); Kelompok ketiga: tindak pidana yang berkaitan dengan konten yang berisi ketentuan tentang tindak pidana yang berkaitan dengan pornografi anak (*offense related to child pornography*); serta Kelompok keempat: tindak pidana yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta dan hak-hak terkait.

Kejahatan di dunia maya di Indonesia tahun 2004 menduduki peringkat pertama dalam kasus *cybercrime* bahkan dinilai lebih berat dibandingkan negara lain, termasuk Amerika Serikat. Polda Metro Jaya mencatat total kerugian masyarakat akibat kejahatan siber berdasarkan laporan polisi yang masuk ke Polda Metro Jaya tahun 2011 kerugian masyarakat mencapai 4 milyar dan pada tahun 2012 meningkat mencapai 5 milyar rupiah (Wahyudi, 2013). Jumlah ini terus

meningkat hingga data di e-MP Robinopsnal Bareskrim Polri menunjukkan kepolisian menindak 8.831 kasus kejahatan siber sejak 1 Januari hingga 22 Desember 2022 (Pusdiknas Polri, 2021). Padahal, jumlah ini sendiri belum dapat menggambarkan seluruh korban kejahatan dunia maya karena korban kejahatan dunia maya yang sebenarnya bisa tak terhingga. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan para korban bahwa mereka sudah menjadi korban kejahatan dunia maya, sehingga tidak adanya aduan lebih lanjut dari para korban (Bernat & Godlove, 2012).

Efek kejahatan dunia maya tidak hanya berhenti ketika tindak kejahatan tersebut selesai. Kejahatan tersebut juga akan mengganggu beberapa aspek kehidupan korban seperti dampak psikologis berupa kecemasan sosial, stres emosional, penggunaan obat terlarang, gejala depresi, hingga ide dan usaha untuk bunuh diri serta dampak psikososial berupa merasa kesepian, kurang diterima teman sebaya, menurunnya rasa optimis, dan berkurangnya teman dekat, serta dampak fisik diantaranya sakit kepala karena memikirkan kejadian kejahatan tersebut (Almuntaha & Armalid, 2013) dan ini adalah efek yang memberikan pengalaman buruk pada korban melalui komunikasi yang dibentuk.

Salah satu contoh kasus yang akhir-akhir ini banyak beredar adalah dengan tindak penipuan digital atau *online scamming*. Penipuan digital sendiri diartikan sebagai penggunaan layanan internet atau *software* dengan akses internet dengan tujuan untuk mengelabui calon korban misalnya dengan memanfaatkan kebocoran atau mencuri data pribadi (Novi Kurnia et al., 2022). Penipuan digital biasanya disebabkan oleh motif ekonomi sebagai alasan utamanya (Maria Bada, Jason R.C. Nurse, 2019).

Penipuan berbasis percintaan atau *Love Scam* juga merajalela di internet melalui situs kencan online (Maria Bada, Jason R.C. Nurse, 2019). Di sini, para penjahat berusaha untuk memasuki hubungan palsu dengan para korban demi mencari keuntungan finansial. Teknik pendekatan yang mereka lakukan biasanya melibatkan menyasar individu rentan yang mencari romansa dan cinta serta mengeksploitasi mereka dengan kedok suatu hubungan (Maria Bada, Jason R.C.

Nurse, 2019). Di Indonesia aplikasi kencan online seperti Tinder, OkCupid hingga Bumble menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tahun 2019 sampai tahun 2020. Selain itu media sosial seperti Facebook, Instagram yang tak menutup kemungkinan menjadi *platform* pengembangan hubungan asmara saat ini (Nomleni, 2023).

Salah satu korban *Love Scam* yang diliput dalam pemberitaan 60 *Special Report* Kompas TV yang berinisial Ningsih menggunakan aplikasi kencan Tinder dan berkenalan dengan pelaku yang bernama Dian Herdiansyah. Komunikasi antara korban dan pelaku kemudian dilanjutkan melalui aplikasi berkirim pesan Whatsapp selama kurang lebih 1 bulan. Pelaku disini menipu Ningsih dengan meminta sejumlah uang terus menerus dengan berbagai alasan. Puncak tindak kejahatan yang dilakukan pelaku adalah dengan meminta uang untuk pengambil alihan deposito sejumlah Rp 800.000.000,-. Pelaku berhasil meyakinkan korban dengan cara mengirimkan surat deposito yang mencantumkan nama petinggi Bank Indonesia. Hal ini kemudian membuat Ningsih percaya dan meminjam dana dari pinjaman *online* untuk dikirimkan kepada pelaku. Dana pinjaman *online* ini kemudian tidak dapat dibayar kembali oleh Ningsih sehingga Ningsih terjebak dengan status gagal bayar dan terlilit utang sejumlah Rp 100.000.000,- yang disebabkan peminjaman dari 20 (dua puluh) aplikasi peminjaman uang.

Ningsih sendiri mengalami ketakutan yang sangat dalam setelah menyadari dirinya adalah korban penipuan. Ningsih mengakui bahwa dirinya takut dinilai buruk oleh orang-orang terdekatnya karena mencari pasangan melalui dunia digital namun malah menjadi korban penipuan. Selain itu, dia juga mengaku sangat stress karena saat ini terlilit pinjaman *online* dan sudah gagal bayar karena tidak mampu membayar pinjaman tersebut.

Selain itu, peneliti juga menemukan korban *Love Scamming* lain di kota Bekasi yaitu DF, pria berusia 33 tahun yang bekerja di salah satu perusahaan swasta di daerah Bekasi. Pada tahun 2021 berkenalan dengan seorang wanita yang mengaku berumur 20 tahun melalui aplikasi Tinder. DF dan wanita tersebut kemudian melanjutkan percakapan melalui aplikasi Whatsapp. Setelah

berkomunikasi selama kurang lebih 2 minggu, DF yang mengaku mulai menyukai wanita tersebut kemudian mengajak wanita tersebut bertemu. Akan tetapi saat ditemui wanita tersebut adalah seorang anak dibawah umur yang menyewakan jasa wanita panggilan. DF begitu kaget dan trauma karena takut apabila diketahui orang lain, dirinya akan dituduh melakukan pelanggaran hukum yaitu melakukan perbuatan asusila terhadap anak dibawah umur.

Beberapa contoh diatas, dapat didefinisikan beberapa unsur komunikasi mulai dari pelaku, korban dan komunikasi yang dilakukan. Pada kejahatan dunia maya pelaku dan korban melakukan komunikasi secara terus menerus melalui media komputer di internet sehingga menimbulkan rasa yang lebih bagi para korban. Para korban yang memiliki perasaan lebih para pelaku ini kemudian lebih rentan untuk terkena kejahatan penipuan.

Di kota Bekasi, kejahatan ini telah terjadi. Peneliti menemukan beberapa orang juga menjadi korban kejahatan penipuan *online love scamming*, antara lain BN, DF, ID dan EA. Berdasarkan wawancara awal kepada ke empat orang tersebut, setelah menjadi korban kejahatan para korban mengalami dampak seperti dampak ekonomis dan psikologis. Dampak psikologis misalnya dapat terlihat pada BN yang trauma akan dituduh melakukan perbuatan melanggar hukum kepada anak dibawah umur. Dampak ekonomis misalnya terjadi pada ID yang telah mengalami kerugian uang karena melakukan transfer uang pada orang asing. Dampak tersebut muncul karena kesalahan pehaman dan kurangnya pemahaman para korban terhadap pesan yang dikirimkan oleh pelaku kejahatan tersebut. Keempat korban tersebut terjadi berulang sehingga mereka melakukan interaksi menggunakan komputer. Bentuk komunikasi menggunakan tersebut disebut dengan Komunikasi Termediasi Komputer atau *Computer Mediated Communication (CMC)*.

Secara sederhana CMC diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer (Hadijah Arnus, 2015). CMC dapat digunakan untuk meneliti komunikasi asinkronis melalui media sosial yang lebih dapat dikontrol sehingga mengurangi tekanan

pemberian umpan balik yang segera di dalam interaksi *face to face* (FTF) (Hadijah Arnus, 2015).

Adapun proses komunikasi dalam CMC terjadi melalui beberapa tahap, yaitu (Suparno, et.al, 20212):

- a) Anonimitas dan Deindividualisasi: Anonimitas dalam CMC dapat mengubah perilaku komunikatif, karena orang mungkin merasa lebih bebas untuk berbicara tanpa takut pengungkapan identitas. Deindividualisasi dapat terjadi karena fokus lebih pada konten pesan daripada identitas pribadi.
- b) Asinkronitas dan Sinkronitas: CMC dapat bersifat asinkron, di mana pesan tidak langsung dibalas, atau sinkron saat interaksi terjadi secara *real-time*. Kecepatan respons dan timing dapat mempengaruhi interpretasi dan dinamika komunikasi.
- c) *Hyperpersonal Communication*: Dalam lingkungan CMC, hubungan interpersonal dapat menjadi lebih intens dan personal daripada dalam komunikasi wajah-ke-wajah. Hal ini bisa disebabkan karena proses kontrol dalam CMC lebih besar terhadap cara mereka mempresentasikan diri dan memilih informasi yang mereka bagikan.
- d) *Flaming dan Trolling*: Dalam CMC, dapat terjadi fenomena seperti *flaming* (pembicaraan kasar atau agresif) dan *trolling* (penyampaian pesan dengan maksud mengejek atau memprovokasi). Hal ini mencerminkan tantangan etika dan norma perilaku dalam komunikasi online.

CMC (*Computer Mediated Communication*) merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan individu menggunakan media komputer atau melalui komputer. CMC memungkinkan penelitian terhadap komunikasi asinkron melalui media sosial yang lebih terkendali, sehingga mengurangi tekanan umpan balik langsung dalam interaksi tatap muka.

Tahapan-tahapan penting dalam proses komunikasi CMC meliputi anonimitas dan deindividualisasi. Anonimitas memungkinkan individu untuk berbicara lebih bebas tanpa takut terungkapnya identitas mereka. Sedangkan

deindividualisasi terjadi karena fokus lebih pada konten pesan daripada identitas pribadi. Selain itu, CMC dapat bersifat asinkron atau sinkron. Komunikasi asinkron terjadi ketika pesan tidak langsung dibalas, sementara komunikasi sinkron terjadi dalam waktu nyata. Kecepatan respons dan timing dalam CMC dapat mempengaruhi interpretasi dan dinamika komunikasi. Dengan demikian, CMC menawarkan cara komunikasi yang unik dan berbeda dengan komunikasi tatap muka. Memahami tahapan dan karakteristik komunikasi dalam CMC dapat membantu kita mengaplikasikan dan memanfaatkannya secara efektif dalam berbagai konteks komunikasi.

Teori CMC juga dapat digunakan dalam beberapa hal, misalnya membantu pengembangan sebuah *platform* komunikasi dan desain antarmuka untuk mendukung interaksi yang efektif. Selain itu, teori ini dapat juga digunakan pada manajemen komunitas daring dengan memahami dinamika komunitas, norma-norma komunikatif, dan penanganan konflik dalam media sosial dan forum daring. Teori CMC juga dapat digunakan untuk memahami bagaimana individu memanfaatkan sebuah *platform* komunikasi daring untuk berinteraksi, menyebarkan informasi, dan berpartisipasi dalam diskusi. Penerapan teori ini juga relevan dalam merancang kebijakan keamanan dan privasi online serta mendukung pengembangan lingkungan pendidikan online yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan efektif (Arnus, 2015).

Model Komunikasi pada CMC untuk memahami proses komunikasi yang terjadi di dunia maya dan meneliti komponen dasar pada proses tersebut sehingga proses komunikasi yang dapat mengundang kejahatan yang sama dapat dicegah di masa depan. Model komunikasi sendiri merupakan representasi visual dari identifikasi bagaimana sebuah proses komunikasi berjalan. Model komunikasi merupakan perwujudan dari sebuah komunikasi berjalan, mulai dari sebuah pesan disampaikan hingga pesan diterima (Wijayani, 2022).

Penelitian ini berfokus pada identifikasi proses interaksi komunikasi antara pelaku dan korban tindak kejahatan dunia maya (penipuan *online*) dalam perspektif model komunikasi. Penelitian akan melihat pemahaman korban tindak kejahatan

dunia maya dalam berkomunikasi di dunia digital dan dampak psikologis para korban. Oleh karena itu, penelitian ini akan lebih fokus pada isi pesan atau *Message* sebagai salah satu komponen dalam proses utama CMC. Dengan mempelajari komponen sebuah pesan yang terdiri dari *content, elements, treatment, structure* dan *code* (Muyanga & Phiri, 2021) diharapkan dapat memahami komunikasi para korban tindak kejahatan dunia maya dan para pelaku.

Penelitian ini akan menganalisa interaksi antar manusia yang saling berbagi dalam mengirim dan menerima simbol yang mengandung makna sebagai pesan komunikasi melalui media online (Mukarom, 2020). Dalam konteks ini, penelitian akan menafsirkan pemahaman korban akan makna pesan yang dikirimkan oleh si pelaku kejahatan, dan menghubungkan dengan dampak yang diterima korban setelah tindak kejahatan terjadi. Beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat penipuan berbasis percintaan (*Love Scamming*) digital adalah *Cyberlove* Antara Wanita Indonesia Dengan Pria Pakistan (Analisis Wacana Terhadap Artikel “Bila Wanita Indonesia Punya Hubungan dengan Pria Pakistan” Pada Blog Amiratnawatiutami.blogspot.com) yang diangkat oleh Anifatut Tsaniyah pada tahun 2018. Pada penelitian ini tergambar juga kejahatan penipuan oleh pria Pakistan kepada wanita Indonesia dengan Pria Pakistan yang dimulai dari *dating site* atau situs kencan online. Selain itu, terdapat juga penelitian *Cyber Crime* dalam Media Online: Lalu Lintas Informasi Anggota Kaskus Regional Solo Pada Kasus Penipuan yang Terjadi di Forum Jual Beli Emas yang diangkat oleh As Harry Pandjaitan pada tahun 2014. Dalam penelitian ini terlihat bahwa salah satu situs yaitu Kaskus menjadi media penipuan investasi logam mulia.

Dari penelitian terdahulu diatas, CMC akan digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi melalui media komputer, dan dapat diaplikasikan dengan baik pada platform seperti Tinder, Asiandating.com, dan WhatsApp. Pada Tinder dan Asiandating.com, model ini memperhitungkan aspek-aspek seperti anonimitas, kontrol presentasi diri, dan selektivitas informasi. Pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk membentuk kesan diri yang diinginkan dan berinteraksi dengan potensi mitra secara asinkron. Di sisi lain,

WhatsApp menawarkan platform komunikasi *real-time*, dan dalam konteks ini, model CMC dapat menyoroti kecepatan respons, interpretasi pesan sinkron, dan pengelolaan privasi dalam percakapan sehari-hari. Melalui ketiga aplikasi ini, model CMC dapat diterapkan untuk memahami dinamika komunikasi online, termasuk bagaimana pesan dipertukarkan, kesan diri dibentuk, dan interaksi dalam berbagai konteks penggunaan.

Sedangkan, peneliti akan lebih fokus pada penipuan *Love Scamming*. Hal ini karena penipuan berkedok cinta ini mendominasi kejahatan di dunia maya dengan total mencapai 13 persen dari jumlah total kerugian di internet. *Love Scamming* sendiri adalah kejahatan yang paling banyak diadukan kepada Usat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) karena banyaknya kerugian ekonomi yang ditimbulkan pada para penipu berkedok cinta ini. Hal ini disebabkan, sebagian besar pelaku *Love Scamming* sebenarnya menipu korbannya untuk tujuan ekonomi (Pusdiknas Polri, 2023). Untuk itu penulis ingin melihat lebih jauh bagaimana **MODEL KOMUNIKASI PADA TINDAK KEJAHATAN DUNIA MAYA (Studi Fenomenologi Pada Korban *Love Scamming*)**.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam mengkaji Pengalaman Korban *Love Scamming* pada Tindak Kejahatan Dunia Maya dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Model Tindak Kejahatan Dunia di Kota Bekasi?
2. Bagaimana Pengalaman Korban *Love Scamming* pada Tindak Kejahatan Dunia Maya di Bekasi?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Pengembangan keilmuan komunikasi terutama berkaitan dengan tindak kejahatan dunia maya
2. Membantu para pihak terkait dalam mencegah kejahatan dunia maya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis untuk melakukan Penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan dan menganalisis model *Love Scamming* Tindak Kejahatan Dunia Maya di Bekasi.
2. Mengetahui dan menjelaskan pengalaman Pengalaman korban *Love scamming* pada Tindak Kejahatan Dunia Maya di Bekasi

1.4. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan wawasan bagi implementasi Teori CMC di bidang komunikasi bagi pengalaman korban *Love Scamming* tindak kejahatan dunia maya.

1.4.2 Manfaat Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi korban *Love Scamming* tindak kejahatan dunia maya.
2. Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk dapat menemukan model komunikasi pelaku kejahatan dunia maya sehingga tindakan serupa dapat dihindari di kemudian hari.
3. Hasil penelitian juga diharapkan dapat berguna bagi para akademisi di bidang komunikasi dan dikembangkan di kemudian hari dalam bentuk penelitian lanjutan.