

## Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran *Cybercrime* di Dunia Maya atau *Cyberspace*

Yuni Fitriani<sup>1</sup>, Roida Pakpahan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [yuni.yfi@bsi.ac.id](mailto:yuni.yfi@bsi.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [roida.rkh@bsi.ac.id](mailto:roida.rkh@bsi.ac.id)

---

**Cara Sitasi:** Yuni F, Roida P (2020), Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran *Cybercrime* di Dunia Maya atau *Cyberspace* 20 (1), 21-27 .Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

---

**Abstract** - *Progress was technology that can make it easier to access information we need. But in its development, the progression of the technology was also used as the emergence of opportunities cyber crime. Where is the moment, abuse of social media is facilitating the spread of cybercrime in the cyberspace, As the emergence of cases defamation, cases of hatespeech, cases of hoax, fraud cases pretended to be the buying and selling of online, Online prostitution and the case other cybercrime. In the year 2018 more than 50 percent of evil siber derived from social media especially facebook and twitters. The research results show that abuse social media to the spread of cybercrime it is still going until now. Where most of an offender cybercrime in the media social either intentionally or unintentionally will be charged by The law No. 11 year 2008 on information and electronic transaction (UU ITE).*

**Keywords:** Social Media, Cybercrime, UU ITE

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang pesat, dimana informasi sangat mudah tersebarmenggunakan teknologi informasi dan internet. Di era teknologi informasi ini juga, perkembangan pengguna internet itu sendiri mengalami peningkatan setiap tahun. Berdasarkan survei rutin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia, setiap tahun meningkat, terus-menerus. Pada 2014, pengguna internet di Indonesia baru mencapai 88 juta orang. Namun, pada 2016, survei APJII menyebutkan ada kenaikan jumlah pengguna menjadi 132,7 juta pengguna. Lalu, pada 2017 jumlahnya semakin meningkat. Pada tahun itu, pengguna internet berjumlah 143,26 juta. Angka ini terus meningkat hingga di 2018 mencapai 171,17 juta pengguna. (APJII, 2018). Tingginya pertumbuhan pengguna internet tersebut merupakan potensi banyaknya pengguna internet menggunakan media sosial atau jejaring sosial. Berdasarkan data Hootsuite (*We are Social*) tahun 2019 di Indonesia adalah pengguna media sosial aktif sebanyak 150 juta (naik 15% atau sekitar 20% dari tahun 2018). Kemudian pengguna media sosial mobile sebanyak 130 juta (naik 8,3% atau sekitar 10% dari tahun 2018). (Hootsuite, 2019)

Dalam dunia maya atau disebut juga cyberspace, hampir semuanya dapat dilakukan. Segi positif dari

dunia maya ini membentuk trend perkembangan teknologi dunia dengan segala bentuk kreativitas manusia . Selain itu, kehadiran internet saat ini memudahkan seseorang dalam mengakses atau mendapatkan informasi, berinteraksi satu samalain di media sosial atau jejaring sosial tanpa harus bertatap muka langsung. Namun muncul berbagai permasalahan akibat penyalahgunaan teknologi informasi tersebut Pada sisi lain, penggunaan internet yang nyaris tanpa kendali menyebabkan berbagai tindak kejahatan di dunia maya, angka kejahatan online alias cybercrime telah menjadi tren baru di banyak Negara saat ini, termasuk di Indonesia.

Pengertian *cybercrime* menurut Andi Hamzah dalam (Antoni, 2017), *cybercrime* sebagai suatu kejahatan di bidang komputer secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara illegal. Munculnya kasus-kasus kejahatan *cybercrime* yang ada di Indonesia, merupakan suatu fenomena, seperti kasus pencurian kartu kredit atau *carding*, *hacking* terhadap berbagai situs, penyadapan transmisi data orang lain, dan manipulasi data dengan cara menyiapkan perintah yang tidak dikehendaki ke dalam programer komputer. (Besar, 2016). Dan *cybercrime* ke depanpun beralih ke jejaring sosial dengan makin banyaknya pengguna jejaring sosial seperti Facebook, Twitter dan sebagainya. Menurut Goyal dalam (Machsun & Halida, 2018) *cybercrime* dengan sangat mudah menyebar dan berkembang di

media sosial, karena media sosial menyediakan *platform* bagi penggunaanya untuk berbicara tentang apa pun topik tanpa sensor atau kontrol yang diawasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengambil judul tentang “Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran *Cybercrime* di Dunia Maya atau *Cyberspace*.” Tindak pidana *cybercrime* telah diatur dalam Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 11 Tahun 2008 yang kemudian mengalami perubahan dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dimana dalam UU ITE tersebut terdapat beberapa pasal yang berhubungan dengan *cybercrime* atau kejahatan dalam dunia

Penelitian-penelitian sejenis yang sudah ada yang terkait dan mendukung dari permasalahan yang dibahas yaitu :

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Machsun Rifauddin dan Arfin Nurma Halida yang berjudul tentang “Waspada Cybercrime Dan Informasi Hoax Pada Media Sosial Facebook”. Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah banyaknya penyebaran informasi atau berita *hoax* di *facebook*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah setiap pengguna internet dan media sosial khususnya *facebook* harus melakukan upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah *cybercrime* diantaranya dilakukan dengan cara melindungi komputer dari virus, menjaga privasi, mengamankan e-mail, melindungi *Id/Account*, membuat backup data, dan selalu *up to date* terhadap informasi. mempertimbangkan etika berkomunikasi yang baik dan seleksi informasi. (Machsun & Halida, 2018).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ranny Rastati yang berjudul tentang “Bentuk Perundungan Siber Di Media Sosial Dan Pencegahannya Bagi Korban Dan Pelaku”. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah banyaknya kasus perundungan siber di media sosial makin marak terjadi di Indonesia dimana perundungan siber tidak hanya menimpa kalangan selebritas, tetapi juga masyarakat biasa, yang beberapa kasusnya bahkan menyebabkan korbannya bunuh diri. Akan tetapi, pelaku merasa tidak bersalah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perundungan dapat dihindari dengan melakukan tindakan-tindakan yang bersifat individual seperti melakukan edukasi cara menggunakan internet yang bertanggung jawab, pencegahan perundungan siber juga harus dilakukan dengan pelaksanaan kebijakan yang tegas Pentingnya pengetahuan tentang etika di dunia internet atau netiket dapat menjadi solusi dalam mencegah perundungan siber karena siapa pun memiliki potensi untuk menjadi korban dan pelaku perundungan siber. Langkah pencegahan yang

perlu dilakukan adalah sosialisasi UU ITE dan etika berinternet (Rastati, 2016)

### Pengertian *Cybercrime*

Pengertian *cybercrime* menurut (Widodo, 2013) merupakan setiap aktifitas seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang menggunakan computer sebagai sarana melakukan kejahatan, dan komputer sebagai sasaran.

Beberapa macam jenis-jenis kejahatan yang sering terjadi di Internet atau dunia maya sebagaimana dikutip menurut Convention on Cyber Crime 2001 di Budapest Hongaria dalam (Antoni, 2017) yaitu:

1. ***Illegal acces/Unauthorized Access to Computer System and Service***. (Akses tidak sah ke sistem komputer dan jasa), adalah suatu bentuk kejahatan yang dilakukan dengan cara merentas atau memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, atau tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari si pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.
2. ***Illegal Contents***. Merupakan suatu modus kejahatan *cybercrime* dengan cara memasukkan data atau informasi ke Internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.
3. ***Data Forgery***. Adalah modus kejahatan dalam dunia maya yang dilakukan dengan cara memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai *scripless document* melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen *e-commerce* dengan membuat seolah-olah terjadi “salah pengetikan” yang pada akhirnya akan menguntungkan si pelaku, karena korban akan memasukkan data pribadi dan nomor kartu kredit yang patut diduga akan disalahgunakan oleh si pelaku.
4. ***Cyber Espionage (Spionase Cyber)***. Adalah suatu kejahatan yang modusnya menggunakan jaringan internet, untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan cara memasuki sistem jaringan komputer (*computer network system*) pihak yang menjadi sasarannya.
5. ***Cyber Sabotage and Extortion (Sabotase dan Pmerasan Dunia Maya)***. Dalam kejahatan ini modus yang dilakukan biasanya dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program computer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Dimana, biasanya kejahatan ini dilakukan dengan cara menyusupkan suatu *logic bomb*, virus komputer ataupun suatu program tertentu, sehingga data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan, tidak berjalan sebagaimana mestinya atau berjalan namun telah dikendalikan sesuai yang diinginkan oleh si pelaku.
6. ***Offense Against Intellectual Property (Pelanggaran Terhadap Hak atas Kekayaan***

**Intelektual).** Kejahatan ini modus operandinya ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai suatu contoh; peniruan tampilan pada suatu *web page* situs milik orang lain secara illegal.

7. **Infringements of Privacy (Infringements privasi).** Modus pada kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan pribadi seseorang yang tersimpan pada formulir data pribadi yang tersimpan secara computerized, yang apabila diketahui oleh orang lain, maka dapat merugikan korban secara materiil maupun immaterial, seperti bocornya nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, dan lain sebagainya.

### Pengertian Media Sosial

Pengertian media sosial menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam (Romelteamedia, 2014) adalah sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*" Ada 6 jenis platform media sosial menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam (Bersosmed, 2017) adalah :

1. **Collaborative projects.** Wikipedia adalah ensiklopedia kolaboratif di mana semua orang bisa menulis, mengedit dan menambah isinya. Banyak orang menggunakan Wikipedia untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah. Hanya saja yang perlu diingat, sesuai dengan sifatnya yang 'kolaboratif,' maka siapapun dapat menulis maupun mengubah informasi yang terdapat didalamnya. Untuk itu perlu klarifikasi mendalam setelah memperoleh informasi dari wadah ini.
2. **Content communities.** Youtube adalah sebuah situs web berbagi video (*video sharing*) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Di Youtube kita dapat mengunggah video kita sendiri, mempromosikan video klip baru para musisi atau mempromosikan film – film baru.
3. **Blogs and microblogs.** Sekarang, Twitter menjadi salah satu media sosial yang paling banyak digunakan. Aplikasi yang sederhana hanya dengan meng-update status menjadi daya tarik para penggunanya.
4. **Social Networking Sites.** Facebook adalah sebuah layanan media sosial yang diluncurkan pada Februari 2004. Bermula dari jejaring sosial yang didirikan dan diperuntukan untuk mahasiswa Universitas Harvard, Amerika Serikat, kini Facebook menjadi media sosial paling populer di dunia. Di Facebook kita dapat berbagi atau *sharing* informasi, foto, dan video dengan teman dan keluarga.
5. **Virtual game worlds.** Virtual Worlds terikat berkaitan dengan *online gaming* dan *social networks*, *virtual world emulations* berubah dari

eksperimental menjadi surga untuk *immersive communities*.

6. **Virtual social worlds.** Second Life merupakan dunia maya berbasis internet dan diluncurkan pada tahun 2003. Second Life merupakan suatu platform yang dikembangkan oleh perusahaan riset Linden Research, Inc. Komunitas maya ini menjadi perhatian dunia saat diliput oleh media berita pada akhir tahun 2006 dan awal 2007.

Menurut (Purnama, 2011) media sosial mempunyai beberapa karakteristik khusus diantaranya :

1. **Jangkauan (reach).** Daya jangkauan social media dari skala kecil hingga khalayak global.
2. **Aksesibilitas (accessibility).** Media Sosial mudah diakses oleh publik dengan biaya yang terjangkau.
3. **Penggunaan (usability).** Social media relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus.
4. **Aktualitas (immediacy).** Social media dapat memancing respon khalayak lebih cepat.
5. **Tetap (permanence).** Social media dapat menggantikan komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan.

Media sosial memberi manfaat yang sangat penting. Beberapa manfaat media sosial menurut (Puntoadi, 2011) adalah :

1. *Personal branding is not only figure, it's for everyone.* Berbagai media sosial seperti facebook, twitter, YouTube dapat menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di sosial media.
2. *Fantastic marketing result through social media. People don't watch TV's anymore, they watch their mobile phones.* Fenomena dimana cara hidup masyarakat saat ini cenderung lebih memanfaatkan telepon genggam mereka yang sudah terkenal dengan sebutan "smartphones". Dengan *smartphone*, kita dapat melihat berbagai informasi.
3. Media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial memberikan suatu bentuk komunikasi yang lebih individual, personal dan dua arah. Melalui media sosial para pemasar dapat mengetahui kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterikatan yang lebih dalam.
4. Media sosial memiliki sifat viral. Viral berarti memiliki sifat seperti virus yaitu menyebar dengan cepat. Informasi yang muncul dari suatu produk dapat tersebar dengan cepat karena para penghuni social media memiliki karakter berbagi. Di media sosial kita bisa bebas berpendapat dan berekspresi, namun perlu ditegaskan bahwa kebebasan tersebut bukanlah kebebasan mutlak tanpa batas dan etika. (Bersosmed, 2017)

## Undang-Undang ITE Mengatur Cybercrime di Indonesia

Suatu Undang-Undang yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik, atau teknologi informasi secara umum adalah UU ITE Nomor 11 tahun 2008. Undang-Undang ITE ini memiliki suatu aturan yuridiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang mana memiliki suatu akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia. Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), materi dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang (Bersosmed, 2017). Dalam UU ITE tersebut diatur tentang bentuk-bentuk *cybercrime* di Indonesia yaitu :

1. *Cybercrime* yang berkaitan dengan perbuatan mengakses komputer dan atau sistem elektronik milik orang lain secara tidak sah, yaitu:
  - a. Distribusi atau penyebaran, transmisi, dapat diaksesnya isi (muatan) yang tidak sah, yang mengandung unsur-unsur berikut:
    - 1) Bertentangan dengan rasakesusilaan sebagai mana di atur dalam pasal 27 ayat 1.
    - 2) Perjudian sebagaimana diatur dalam pasal 27 ayat 2.
    - 3) Penghinaan atau pencemaran nama baik sebagaimana di atur dalam pasal 27 ayat 3.
    - 4) Pemerasan atau pengancaman sebagaimana dalam pasal 27 ayat
    - 5) Berita bohong yang menyesatkan dan merugikan konsumen sebagaimana diatur dalam pasal 28 ayat 1.
    - 6) Menimbulkan rasa kebencian berdasarkan suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA) sebagaimana diatur dalam pasal 28 ayat 2.
    - 7) Informasi yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan kepada pribadi sebagaimana di atur dalam pasal 29. (Widodo, 2013)
  - b. Dengan cara apapun mengakses secara tidak sah terhadap sistem elektronik sebagaimana diatur dalam pasal 30.
  - c. Intersepsi tidak sah terhadap informasi atau dokumen elektronik dan sistem elektronik sebagaimana diatur dalam pasal 3.
2. Tindak pidana yang berkaitan dengan gangguan (interpensi) terhadap informasi atau dokumen elektronik, yaitu terdiri atas perbuatan berupa:
  - a. Gangguan terhadap informasi atau dokumen elektronik sebagaimana diatur dalam pasal 32.
  - b. Gangguan terhadap sistem elektronik sebagaimana diatur dalam pasal 33
3. Tindak pidana yang memfasilitasi perbuatan yang dilarang oleh hukum sebagaimana diatur dalam pasal 34.
4. Tindak pidana pemalsuan informasi atau dokumen elektronik sebagaimana diatur dalam pasal 35. (Widodo, 2013).

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode semi deskriptif kuantitatif yaitu penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mendeskripsikan karakteristik individu atau kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut [www.news.detik.com](http://www.news.detik.com) sebanyak 5.061 kasus *cybercrime* atau kejahatan cyber ditangani Polri selama 2017. Angka kejahatan cyber naik 3% disbanding pada 2016, yang berjumlah 4.931 kasus. (Medistiara, 2017). Dan kemudian pada tahun 2018 menurut [www.teknologi.bisnis.com](http://www.teknologi.bisnis.com) lebih dari 50% kejahatan siber berasal dari media sosial terutama Facebook dan Twitter. (Ariyanti, 2018). Beberapa macam *cybercrime* atau kejahatan dalam dunia maya yang terjadi di media sosial , adalah :

### 1. Kasus Pencemaran Nama Baik

Menurut [www.nasional.kompas.com](http://www.nasional.kompas.com), pidana pencemaran nama baik melalui media sosial paling banyak ditangani kepolisian. Kasus pencemaran nama baik mencapai 45% dari kasus kejahatan cyber yang ditangani oleh Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri. (Kompas, 2018). Salah satu kasus pencemaran nama baik yang terjadi di media sosial yang diambil dari [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com) adalah kasus Ervani Emi Handayani. warga Gedongan, Bantul, Yogyakarta dilaporkan ke polisi karena status yang ditulisnya di Facebook mengenai mutasi suaminya pada 9 Juni 2014. Pada tanggal 9 Juli 2014, Ervani dipanggil polisi untuk dimintai keterangan. Usai pemeriksaan, Ervani Erni ditetapkan sebagai tersangka kasus kasus pencemaran nama baik dan pelanggaran UU ITE. Dia lalu ditahan pada 29 Oktober 2014. Permintaan Ervani agar penahanannya ditangguhkan dikabulkan majelis hakim Pengadilan Negeri Bantul pada Senin 17 November 2014. Dalam persidangan yang masih berjalan, Ervani Emi Handayani, kemudian dituntut 5 bulan penjara dengan masa percobaan 10 bulan. Ervani dinyatakan terbukti bersalah

telah mendistribusikan informasi dalam alat elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan pencemaran nama baik, sesuai UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yaitu Pasal 45 ayat 1 serta Pasal 27 ayat 3 UU RI nomor 11 tahun 2008. (Isnaeni, 2017)

## 2. Kasus Penyebaran atau Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Pada tahun 2017 Polri telah menangani 3.325 kasus kejahatan *hate speech* atau ujaran kebencian. Angka tersebut naik 44,99% dari tahun sebelumnya, yang berjumlah 1.829 kasus pada tahun 2016. (Mediastara, 2017). Kasus ujaran kebencian sebanyak 22 % kasus kejahatan *cyber* yang ditangani oleh Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri. (Kompas, 2018). Salah satu contoh kasus ujaran kebencian yang diambil dari [www.regional.kompas.com](http://www.regional.kompas.com) adalah kasus Ahmad Dhani, musisi ibukota ini dilaporkan oleh sebuah kelompok pendukung Ahok-Djarot, yaitu BTP Network terkait dengan penyebaran informasi yang menimbulkan kebencian. Dhani membuat kicauan di akun Twitter pribadinya, @AHMADDHANIPRAST. Ia dilaporkan pada 9 Maret 2017. Ahmad Dhani dilaporkan telah melanggar Pasal 28 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (Arnani, 2018)

## 3. Kasus Penyebaran Berita Bohong (*Hoax*)

Kasus Penyebaran Berita Bohong (*Hoax*) Sebagai pengguna aktif media sosial maupun aplikasi pesan, masyarakat Indonesia rentan menerima informasi yang tidak tepat. Pada tahun 2018, dalam survey Mastel 92,40% masyarakat menyatakan media sosial--seperti Facebook, Twitter, maupun Instagram adalah saluran yang paling sering menjadi medium mereka menerima berita *hoax*. Selain itu, 62,80% menyatakan aplikasi *chatting* sebagai saluran lain yang juga aktif digunakan dalam penyebaran *hoaks*. (Gerintya, 2018). Menurut Asosiasi Media Cyber Indonesia, di Surabaya pada 2018, tercatat ada peningkatan yakni 69 laporan masuk kasus Siber dengan prosentase penyelesaian sekitar 62,31% yaitu 43 perkara. Pada tahun 2019 sampai saat ini tercatat ada 26 laporan masuk kasus Siber yang sudah ditangani adalah lima kasus menonjol mengenai penyebaran informasi tidak benar (*Hoax*). (Gerintya, 2018). Salah satu contoh kasus penyebaran *hoax* di media sosial yang diambil dari [www.news.detik.com](http://www.news.detik.com) adalah kasus *hoax* tahun 2018 tentang *hoax* penculikan anak beredar di media sosial seperti Facebook, Twitter dan Whatsapp. Hal itu meresahkan masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak-anak masih kecil. Di Twitter, berita palsu atau *hoax* yang beredar menyatakan pelaku penculikan

anak tertangkap di Jalan Kran Kemayoran, Jakarta Pusat. Hal itu langsung dibantah Kapolsek Kemayoran Kopol Saiful Anwar yang mengatakan jika kabar penangkapan pelaku penculikan tersebut tidak benar. Ia mengatakan jika laki-laki yang terdapat dalam video tersebut adalah seorang tukang parkir yang mengidap gangguan jiwa. Kejadian *hoax* ini tidak hanya ada di daerah Kemayoran, di beberapa daerah juga beredar *hoaks* serupa dengan tambahan ilustrasi gambar yang bervariasi. Berita palsu atau *hoax* ini menjadi isu nasional yang sangat mengkhawatirkan dan meresahkan masyarakat. (Detikcom, 2018).

## 4. Kasus Penipuan Jual Beli Online

Berdasarkan hasil survei Kaspersky Lab di 26 negara, Indonesia merupakan salah satu negara dengan korban penipuan online terbesar di dunia dengan 26% konsumen pernah menjadi korban. (Iskandar, 2017). Salah satu contoh kasus penipuan online shop yang diambil dari [www.wartakota.tribunnews.com](http://www.wartakota.tribunnews.com) adalah kasus Bela (39 tahun). Pengungkapan kasus berawal dari pelaporan dari seorang korban berinisial TAC yang memesan tas bermerk Channel melalui akun Instagram 'bebebags2019' seharga Rp.37.5 juta. korban berinisial TAC yang memesan tas bermerk Channel melalui akun Instagram 'bebebags2019' seharga Rp.37.5 juta. Tersangka menawarkan tas bermerk di Instagram. Kemudian korban yang tertarik melakukan komunikasi dengan pelaku. Korban sudah mentransfer tetapi barang tidak dikirimkan. Bela dijerat pasal 378 KUHP tentang Penipuan dengan ancaman hukuman penjara paling lama 4 tahun. (Baskoro, 2018). Selain itu, penipuan jual beli online yang dilakukan Bela melanggar Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tentang menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

## 5. Kasus Prostitusi Online

Menurut [Tribunnews.com](http://Tribunnews.com), Surabaya sebanyak 90% kasus prostitusi di Surabaya sekarang pakai modus lewat *media social* atau secara online. Mulai pakai facebook, twitter dan media social lainnya. Selain itu, menurut [www.news.detik.com](http://www.news.detik.com) Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat ada 80 kasus prostitusi online anak dari Januari sampai September 2018. Jumlah itu paling banyak di antara kasus *trafficking* dan eksploitasi anak. Media sosial mempermudah praktik prostitusi anak. Seperti kasus di apartemen Kalibata City. Dimana anak remaja menjadi terapis pijat plus-plus dan kasus pesta seks di Makassar. Banyak anak menjadi pekerja seks komersial karena

alasan gaya hidup. Motif itu lebih banyak daripada alasan ekonomi (Ikhsanudin, 2018).

Dengan demikian, pengguna media sosial diharapkan berhati-hati dan menjaga etika dalam bersosial media agar tidak terjadi penyalahgunaan atau pelanggaran hukum *cybercrime* atau dengan kata lain menggunakan media sosial dengan cerdas. Selain itu, Setiap pengguna internet dan media sosial harus melakukan upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah *cybercrime* yaitu melindungi komputer dari virus, menjaga privasi, menjaga keamanan akun, menghindari *hoax*, dan selalu *up to date* terhadap informasi atau menelaah kebenaran isi media sosial, serta menyebarkan informasi yang positif.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Media sosial merupakan salah satu wadah yang sangat mudah disalahgunakan untuk penyebaran *cybercrime*. Dimana banyak terdapat kasus-kasus *cybercrime* yang terjadi di beberapa media sosial seperti facebook, instagram maupun twitters.
2. Secara garis besar pelaku kejahatan *cybercrime* di media social baik disengaja ataupun tidak disengaja akan dijerat dengan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
3. Setiap pengguna internet dan media sosial harus melakukan upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah *cybercrime* diantaranya dilakukan dengan cara melindungi komputer dari virus, menjaga privasi, mengamankan akun, menghindari *hoax*, dan selalu *up to date* terhadap informasi, menyebarkan informasi yang positif, serta mempertimbangkan etikadalam bermedia sosial. .

## REFERENSI

- Antoni. (2017). Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) dalam Simak Online. *Jurnal Nuraini* , 17 No.2, 261-274.
- APJII, T. (2018). Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonsia. Jakarta: Diambil dari:<https://apjii.or.id/content/read/104/348/BUL-ETIN-APJII-EDISI-22---Maret-2018>. Tanggal 22 Maret 2018.
- Arnani, M. (2018). 7 Kasus Status di Media Sosial yang Pernah dibawa ke Jalur Hukum. Jakarta: <https://regional.kompas.com/read/2018/05/21/16462171/7-kasus-status-di-media-sosial-yang-pernah-dibawa-ke-jalur-hukum?page=all>. Tanggal 21 Mei 2018.

Ariyanti, D. S. (2018). *Lebih dari 50% Kejahatan Siber Berasal dari Media Sosial*. Diambil dari:<https://teknologi.bisnis.com/read/20180921/84/840939/lebih-dari-50-kejahatan-siber-berasal-dari-media-sosial>. Tanggal 21 September 2018.

Baskoro, R. (2018). Kasus Penipuan Toko Online, Bela Hasilkan Ratusan Juta Hasil Penipuan Bermodus Jual Beli Online. Diambil dari:<https://wartakota.tribunnews.com/2018/09/12/kasus-penipuan-toko-online-bela-hasilkan-ratusan-juta-hasil-penipuan-bermodus-jual-beli-online>.Tanggal 12 September 2018.

Besar. (2016). Kejahatan dengan Menggunakan Sarana Teknologi Informasi. Jakarta: Diambil dari:<https://businesslaw.binus.ac.id/2016/07/31/kejahatan-dengan-menggunakan-sarana-teknologi-informasi/>. Tanggal 31 Juli 2016.

Bersosmed, G. B. (2017). Bijak Bersosmed Tips dan Informasi Gerakan #BijakBersosmed 2017. Jakarta: Diambil dari :<http://bijakbersosmed.id/downloads/ebook-gerakan-bijakbersosmed.pdf>.

Detikcom, T. (2018). Kominfo Rilis 10 Hoax Paling Berdampak di 2018, Ratna Sarumpaet Nomor 1. <https://news.detik.com/berita/d-4350509/kominfo-rilis-10-hoax-paling-berdampak-di-2018-ratna-sarumpaet-nomor-1>.Tanggal 19 Desember 2018.

Gerintya, S. (2018). Hoaks dan Bahaya Rendahnya Kepercayaan terhadap Media. Diambil dari :<https://tirto.id/hoaks-dan-bahaya-rendahnya-kepercayaan-terhadap-media-cKAX>. Tanggal 17 Mei 2018.

Hootsuite. (2019). *Indonesian Digital Report 2019*. Jakarta: Diambil dari : <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2019/>. Tanggal 9 Februari 2019.

Ichsan. (2013). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Penerima Beasiswa Mahasiswa Kurang Mampu Pada STMIK BUDIDARMA Medan Menerapkan Metode Profile Matching. *Kursor* , 5 (1), 2.

Ikhsanudin, A. (2018). KPAI Catat Ada 80 Kasus Prostitusi Anak Selama 2018. Diambil dari: <https://news.detik.com/berita/d-4269356/kpai-catat-ada-80-kasus-prostitusi-anak-selama-2018-komentar>. Tanggal 23 Oktober 2018.

Iskandar. (2017). 26 Persen Konsumen di Indonesia jadi Korban Penipuan Online. Diambil dari: <https://www.liputan6.com/tekno/read/2883901/2>

- 6-persen-konsumen-indonesia-jadi-korban-penipuan-online.Tanggal 13 Maret 2017.
- Isnaeni, N. (2017). 5 Status di Media Sosial Berujung Pidana. Jakarta: Diambil dari :<https://www.liputan6.com/news/read/3029350/5-status-di-media-sosial-berujung-pidana>. Tanggal 20 Juli 2017.
- Kompas. (2018). Pencemaran Nama Baik, Kejahatan Siber yang Paling Banyak Ditangani Polisi. Diambil dari :<https://nasional.kompas.com/read/2018/03/12/07353601/pencemaran-nama-baik-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-ditangani-polisi?page=all>. Tanggal 12 Maret 2018
- Machsun, R., & Halida, A. N. (2018). Waspada *Cybercrime* dan Informasi Hoax pada Media Sosial Facebook. *Khizanah Al Hikmah* , 6 No.2, 98-111.
- Medistiara, Y. (2017). Selama 2017 Polri Tangani 3.325 Kasus Ujaran Kebencian. Diambil dari :<https://news.detik.com/berita/d-3790973/selama-2017-polri-tangani-3325-kasus-ujaran-kebencian>. Tanggal 29 Desember 2017.
- Movanita, A. N. (2018). *Pencemaran Nama Baik, Kejahatan Siber yang Paling Banyak Ditangani Polisi*. Diambil dari :<https://nasional.kompas.com/read/2018/03/12/07353601/pencemaran-nama-baik-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-ditangani-polisi?page=all>. Tanggal 12 Maret 2018.
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan melalui Social Media*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Purnama, H. (2011). *Media Sosial di Era Pemasaran 3.0. Corporate and Marketing Communication*. Jakarta.
- Rastati, R. (2016). Bentuk Perundungan Siber di Media Sosial dan Pencegahannya Bagi Korban dan Pelaku. *Sosioteknologi* , 15 No.2, 169-185.
- Romelteamedia. (2014). *Media Sosial: Pengertian, Karakteristik, dan Jenis*. Diambil dari :<https://www.romelteamedia.com/2014/04/media-sosial-pengertian-karakteristik.html?m=0>. Tanggal 14 April 2014.
- Widodo. (2013). *Memerangi Cybercrime (Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Prespektif Kriminologi)*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.

#### PROFIL PENULIS

- Yuni Fitriani, S.T, M.M, Sungailiat (Bangka) 08 Juni 1982, Lulus tahun 2003 dari program Diploma Tiga jurusan Teknik Informatika di Universitas Persada Indonesia (UPI) Y.A.I Jakarta, tahun 2004 dari Program Strata I jurusan Teknik Informatika di Universitas Persada Indonesia (UPI) Y.A.I Jakarta, dan Strata I jurusan Manajemen di Universitas Persada Indonesia (UPI) Y.A.I Jakarta, Dosen Luar Biasa di Bina Sarana Informatika (BSI) Jakarta dan STMIK Nusa Mandiri.
- Roida Pakpahan, Skom, M.Si, Medan 13 Januari 1981, Lulus tahun 2003 dari pogram Srata 1 Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma Jakarta, Lulus tahun 2013 dari program Strata II Jurusan Psikologi Universitas Gunadarma Jakarta, Dosen Luar Biasa di Bina Sarana Informatika (BSI) Jakarta dan STMIK Nusa Mandiri