



Journal Politics And Government

e-ISSN: 3064-464X

Journal Page is available to <http://ejournal.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/jpg>



PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PENINGKATAN KEJAHATAN CYBER (CYBERCRIME)

Suherman Arifin¹

¹Universitas Bina Bangsa

Email: suherman.arifin@binabangsa.ac.id

Abstrak

Media sosial merupakan suatu teknologi informasi yang membawa suatu perubahan/pergeseran baik dibidang budaya, Etika, Norma serta pola perilaku dengan tidak mengenal kalangan dan usia. Media sosial sebagai sarana untuk memperoleh dan menyampaikan informasi dengan cepat dan tak terbatas tanpa mengenal jarak dan waktu. Dengan menggunakan internet, media sosial dapat menjangkau daerah terpencil sekalipun karena terhubung melalui satelit. Perubahan yang dihasilkan oleh media sosial dapat berdampak positif maupun negatif. Dampak positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, keuntungan secara sosial dan ekonomi, dan mudah berinteraksi dengan banyak orang. Sedangkan dampak negatif seperti munculnya kelompok-kelompok sosial yang menggunakan label agama, suku dan perilaku menyimpang dari norma-norma yang ada serta media sosial banyak dipakai sebagai media berjudi, penipuan, pornografi, perdagangan manusia dan sabotase. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan sejauh mana media sosial berpengaruh dalam peningkatan kejahatan *cyber* di Indonesia. Kajian literatur review merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian menghasilkan beberapa penemuan yang disebabkan oleh pengaruh media sosial terhadap peningkatan kejahatan *cyber* baik dilakukan oleh warga Negara Indonesia maupun warga Negara asing diantaranya : Kejahatan *Cyber Stalking*, *Cyber Bullying*, Penipuan *Phising*, Peretasan, *Unauthorized Access*, *Illegal Contents*, Penyebaran Virus. Dari temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kejahatan *cyber* tergolong kejahatan yang sangat serius yang dampaknya akan menimbulkan instabilitas bernegara, instabilitas keamanan dan instabilitas beragama. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dilakukan dengan cara memodernisasi perangkat teknologi, memperkuat penegakan hukum terhadap *cybercrime* serta mengedukasi kepada masyarakat tentang penggunaan alat media sosial secara efektif dan efisien.

Kata kunci: *Media Sosial, CyberCrime, Pendidikan Teknologi*

Abstract

Social media is an information technology that brings a change/shift both in the fields of culture, ethics, norms and behavior patterns regardless of age and age. Social media is a means to obtain and convey information quickly and without limits, regardless of distance and time. By using the internet, social media can reach even remote areas because it is connected via satellite. Changes produced by social media can have both positive and negative impacts. Positive impacts such as ease of obtaining and conveying information, social and economic benefits, and easy interaction with many people. Meanwhile, negative impacts such as the emergence of social groups that use religious, ethnic and behavioral labels that deviate from existing norms and social media are widely used as a medium for gambling, fraud, pornography, human trafficking and sabotage. This study aims to describe the extent to which social media is influential in increasing *cybercrime* in Indonesia. The review of literature review is the method used in this study. The research produced several discoveries caused by the influence of social media on the increase in *cyber* crimes both carried out by Indonesian citizens and foreign citizens including: *Cyber Talking Crimes*, *Cyber Bullying*, Phishing Scams, Hacking, *Unauthorized Access*, *Illegal Contents*, Spread of the virus. From these findings, the researcher concluded that *cybercrime* is classified as a very serious crime whose impact will cause state instability, security instability and religious instability. The conclusion of this study can be done by modernizing technological devices, strengthening law enforcement against *cybercrime* and educating

the public about the effective and efficient use of social media tools.
Keywords: *Social Media, CyberCrime, Technology Education*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan modernisasi saat ini, kehidupan manusia tidak bisa menghindari datangnya Teknologi informasi (media sosial). Teknologi informasi sangat berperan di segala bidang kegiatan masyarakat, dimulai dari interaksi sesama teman, membagi informasi, sampai mencari berita yang sedang trendy di masyarakat. Saat ini dapat dikatakan bahwa media sosial merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditolak dalam kehidupan komunitas masyarakat.

Teknologi informasi yang merasuki kehidupan dan menjadi ketergantungan dapat memberikan manfaat yang sangat luar biasa, saat ini manusia sulit untuk hidup tanpa media sosial. Media sosial dalam berinteraksi tidak mengenal jarak, waktu, dan keadaan sehingga penggunaan media sosial sebagai bagian hidup yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan saat ini. Disatu sisi media sosial dapat berdampak positif, tapi dilain sisi dapat berpengaruh pada hal-hal yang negatif, hal ini tidak terlepas dari bagaimana cara kita menggunakan media sosial dengan tepat dan selektif.

Sebagai platform digital, media sosial menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunanya. Baik dalam berkomunikasi, promosi, informasi berupa informasi lisan maupun tulisan, mengirim foto ataupun komunikasi berupa video call. Semua interaksi ini dapat dilakukan selama 24 jam nonstop. Media sosial merupakan pengembangan dari internet yang kehadirannya sangat cepat, tumbuh dan berkembangannya secara luas di berbagai tempat tanpa mengenal jarak dan waktu, sehingga proses penyebaran informasi atau konten dilakukan bisa kapan pun dan di mana pun.

Media sosial saat ini merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, perangkatnya pun sangat cepat berkembang dari waktu-kewaktu, sehingga menjadikan salah satu fenomena terpopuler yang menarik perhatian banyak orang di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jarak, waktu dan keadaan. Hal ini sangat menarik perhatian berbagai kalangan terutama beberapa ahli dibidang Teknologi dan informasi. diantaranya yaitu : Media social merupakan Technology digital yang dapat berfungsi sebagai sarana interaksi, produksi dan informasi (B.K. Lewis ,2010). Terbentuknya interaksi gaya baru merupakan produk dari media sosial sebagai perangkat komunikasi (Chris Brogan , 2010). Gambar, video, tulisan sampai hubungan interaksi dalam jaringan, berupa interaksi antar individu maupun antar kelompok seperti organisasi merupakan produk media sosial (Dave Kerpen , 2011).

Awal mula terciptanya media sosial terjadi pada tanggal 24 mei 1844, media ini mengirimkan pesan melalui serangkaian titik-titik atau garis elektronik yang dilakukan oleh Samuel Morse melalui mesin yang disebut mesin telegraf. Setelah pertama kali mengirim pesan yang dapat dikatakan sukses selanjutnya *Advanced Research Projects Agency Network* atau disingkat dengan sebutan “*ARPANET*” pada tahun 1969, mengembangkan jaringan digital yang dipelopori oleh Departemen Pertahanan AS yang tujuan utamanya untuk menghubungkan para ahli/ilmuan dari 4 universitas untuk saling berbagi perangkat lunak, perangkat keras, dan data lainnya.

Pada tahun 1987, sebuah organisasi yang dinamakan *Nasional Science Foundation* atau disingkat dengan sebutan *NSFNET* yang dapat menjangkau berbagai wilayah. Berbagai riset dan penelitian dilakukan untuk perkembangan media sosial yang dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat yang jangkauannya tanpa terkendala oleh jarak dan waktu.

Tahun 1997, jaringan media sosial diluncurkan dan diberi nama *Six Degrees* dengan tujuan dapat kontak dalam keadaan seperti di dunia nyata yang memperlihatkan wajah, lokasi dan keadaan tempat. Pada tahun 2003. Google membeli perusahaan teknologi Pyra Labs untuk penerbitan Blogger. hampir 675 juta pengguna diseluruh dunia menggunakannya, yang tujuan utamanya adalah mendapatkan informasi tentang kesempatan bekerja atau perusahaan yang sedang mencari tenaga kerja yang sesuai dengan kualifikasi pekerjaan yang dibutuhkan. Teknologi Digital seperti media sosial saat ini merupakan kebutuhan pokok yang tidak dapat dihindari, media sosial menjadi bagian kehidupan manusia di zaman modern, banyak peran yang di ambil oleh media sosial akan berpengaruh pada perubahan-perubahan sosial yang terjadi di masyarakat yang secara otomatis akan berpengaruh pada media konvensional seperti : media cetak, iklan TV, brosur-brosur atau selebaran yang jadi alat promosi dalam menjalankan kegiatan bisnis. Sebagai alat promosi bisnis, media sosial dapat menjangkau daerah-daerah yang sulit dijangkau oleh media lainnya, karena media sosial tidak mengenal jarak dan waktu dalam menyampaikan informasinya.

Penggunaan media sosial sangat efektif dalam memasarkan suatu produk dan dapat dijadikan ajang transaksi dalam hal jual beli sehingga antara pembeli dan penjual tidak perlu bertemu , cukup dengan berinteraksi melalui media sosial seperti : Blog, facebook, instagram, twitter, youtube, whats app dll, sehingga manfaat yang didapat dirasakan lebih cepat dari media konvensional. Media sosial sangat mudah digunakan bahkan untuk orang tanpa dasar pengetahuan IT pun dapat mengaksesnya dengan bermodalkan Handphone, laptop, komputer serta koneksi internet.

Pertumbuhan industri Teknologi informasi sangat cepat berkembang, hal ini disebabkan oleh kemudahan untuk mengakses informasi dengan bantuan satelit serta layanan internet gratis yang berkembang sampai ke daerah-daerah. Pemerintah juga memberi kemudahan dalam hal pengembangan media sosial dengan berbagai macam fitur-fitur yang memudahkan orang memilih dalam berkomunikasi. Begitu juga Invertor-invertor asing yang ingin menanamkan modalnya di Indonesia untuk mengembangkan Teknologi digital, pemerintah membuka kesempatan selebar-lebarnya dalam bidang Teknologi seperti: Pengembangan pusat data, Riset dan Pengembangan, Pengembangan perangkat lunak, serta Pembangunan infrastruktur jaringan *broadband*.

Program layanan internet gratis yang disediakan oleh pemerintah akan membantu mempermudah komunikasi di berbagai tempat yang penting dan darurat yang memerlukan informasi yang cepat untuk mengambil tindakan tepat seperti : Airport, Pelabuhan, Rumah Sakit, Pusat Perbelanjaan dll. Sektor komunikasi merupakan usaha yang cepat berkembang, kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Negara untuk meningkatkan devisa bagi pemerintah. sektor telekomunikasi dan pertumbuhan ekonomi nasional melalui Teknologi digital sangat menjanjikan dan tidak akan mengalami defisit keuangan Negara.

Pemerintah juga telah menyusun program dan kebijakan dibidang informasi bagi masyarakat luas, agar masyarakat terbebas dari kebodohan dan keteringgalan dalam kemajuan Teknologi informasi utamanya media sosial yang sudah menjadi bagian hidup masyarakat Indonesia. Teknologi informasi yang berkembang pesat akan menimbulkan sisi positif maupun negatif dalam hal mengakses informasi, sebut saja sisi positif seperti mempermudah komunikasi, pengembangan sosial ekonomi, dan pemberdayaan masyarakat di berbagai bidang kehidupan. Faktor negatif dibidang Teknologi informasi/digital seperti: Penyebaran informasi palsu, meningkatnya ancaman CyberCrime seperti malware, hacking, pencurian data pribadi yang akan dipakai untuk modus penipuan dll.

Kejahatan didunia maya semakin hari semakin meningkat, terutama kejahatan *cyber* yang semakin canggih, seperti kejahatan di bidang perbankan, hal ini disebabkan perangkat yang digunakan selalu di up grade serta Teknologinya semakin maju. Kejahatan dibidang *cyber* sudah melibatkan antar Negara sehingga sulit dilacak yang tentunya harus ada kerjasama antar Negara dalam memberantas *cybercrime*. Pelaku kejahatan cyber biasanya akan meretas system jaringan untuk memperoleh data korban yang bersifat privasi.

Kejahatan *cyber* di Indonesia semakin marak, terutama disaat terjadi pandemi covid 19. Pada saat itu perekonomian Indonesia maupun dunia sedang bergejolak sehingga transaksi digital

menjadi mudah. Pada saat itu banyak orang membutuhkan uang sehingga muncullah pinjaman *Online* atau pinjol. Dengan keadaan seperti itu, kejahatan *cyber* seperti jamur yang berkembang kemana-mana tanpa mempedulikan keadaan, baik itu penipuan, penggelapan, perampasan, sehingga Kasus seperti ini banyak terjadi yang mana tiba-tiba ada telepon dari orang yang tidak dikenal bermaksud menagih pinjaman/hutang (Modus Penipuan).

Cybercrime sering menyerang siapapun dan dimanapun, tidak hanya orang-perorang atau individu, namun dapat juga menyerang organisasi pemerintah. Masih ingat kasus Bjorka yang meretas data kependudukan pemerintah yang akan dijual kepada sindikat *cyber* dengan tujuan berbagai macam modus seperti spionase, strategi perang, manipulasi hasil pemilu atau merusak system jaringan telekomunikasi agar dapat dikendalikan oleh suatu Negara terhadap Negara lain untuk menguasai sumber alam dan sumber manusianya.

METODE

Dalam penentuan metode, peneliti memakai/menggunakan metode literature review, dimana metodologi ini menggunakan analisis literasi serta menelaah karya tulis sebelumnya yang terkait dengan topik diatas. Dengan pemahaman yang mendalam dan menganalisis yang tepat dan akurat diharapkan akan mendapatkan kerangka teoritis sesuai dengan judul penelitian ini. Begitu juga, penulis menggunakan referensi dari buku-buku, artikel atau dokumen lainnya secara online dan bersinggungan dengan judul penelitian ini (Pengaruh Media Sosial Terhadap Peningkatan Kejahatan *Cyber* (*CyberCrime*). Setelah peneliti memverifikasi data-data yang masuk dari berbagai sumber yang relevan, peneliti memilah-milah data yang ada kesesuaiannya satu sama lain dan akan dijadikan rujukan untuk menarik suatu kesimpulan sementara sebelum menarik kesimpulan definitif yang akan dibuat laporan serta di publish khalayak umum.

HASIL DAN DISKUSI

1. Sisi Positif

Media sosial saat ini merupakan suatu sarana yang tidak dapat ditinggalkan dalam kehidupan. Setiap individu membutuhkan media sosial karena setiap individu dalam hubungan sosial pasti membutuhkan individu lain sebagai teman berinteraksi. Media sosial membantu seseorang dalam menjalankan aktifitas kesehariannya, baik konsumsi untuk pribadi, keluarga, kelompok, organisasi dsb. Manfaat media sosial sebagai :

a. Sarana Belajar, Mendengarkan, dan Menyampaikan

Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran mengalami perubahan yang sangat signifikan yang mana dulu kita belajar menggunakan sarana papan tulis dan kapur saat ini sudah tidak dikenal lagi, semua sudah berubah. Media sosial dapat dipakai untuk sarana belajar seperti mencari informasi belajar, Kursus bahasa, kuliah Online, bahkan mencari pekerjaan yang diinginkan. Disamping itu media sosial juga dapat dipergunakan untuk mencari teman, jodoh baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

b. Sarana Dokumentasi, Administrasi, dan Integrasi

Kegunaan media sosial yang kedua yaitu sebagai fungsi dokumentasi, administrasi, hingga integrasi. Aplikasi media sosial pada dasarnya adalah sebuah tempat untuk Kamu menyimpan berbagai konten, mulai dari profil, informasi, reportase, kejadian, rekam peristiwa, sampai pada hasil riset-riset kajian. Disamping itu media social juga dapat membuat Blog Organisasi, integrasi berbagai lini dalam perusahaan, menyebarkan konten positif yang relevan sesuai permintaan masyarakat serta sebagai media yang efektif dalam operasional suatu organisasi.

c. Sarana Perencanaan, Strategi, dan Manajemen

Berikutnya kegunaan media social sebagai sarana perencanaan, strategi, dan manajemen. Seorang ahli manajemen akan mempergunakan media sosial sebagai sarana marketing bagi produk yang akan dipasarkan, media sosial menjadi senjata paling ampuh untuk mempromosikan, merencanakan strategi dalam mengaet pelanggan, penjajakan pangsa pasar, mendidik calon pembeli yang cerdas serta mendapat masukan dari mengumpulkan pendapat/tanggapan konsumen atau dari masyarakat tentang produk yang dibutuhkan.

d. Sarana Kontrol, Evaluasi, dan Pengukuran.

Manfaat terakhir dari media sosial adalah dapat digunakan untuk fungsi kontrol, evaluasi dan pengukuran. Fungsi kontrol terhadap suatu organisasi dan Fungsi evaluasi dapat meningkatkan peran organisasi ditengah-tengah masyarakat. Baik dalam menyusun perencanaan maupun strategi. Yang dimaksud sebagai alat ukur yaitu mengukur kepuasan masyarakat pada suatu produk tertentu atau mengukur tanggapan masyarakat tentang kinerja sebuah organisasi sekaligus dapat dievaluasi kelebihan dan kekurangannya.

2. Sisi Negatif

Berkembang pesatnya Teknologi akan menimbulkan efek domino, dimana akan timbul kejahatan dengan memanfaatkan Teknologi digital untuk tujuan tertentu. Teknologi informasi akan mempermudah hubungan tanpa batas sehingga komunikasi dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Niat jahat akan dipemudah oleh perangkat

yang serba bisa seperti : Facebook, instagram, whatsApp, email dll. Media sosial dengan mudah diperalat untuk tujuan jahat secara online tidak mengenal waktu, target, status yang akan menimbulkan kerugian secara material maupun *immaterial*. Pelaku dapat melakukan secara sendiri-sendiri atau berkelompok untuk suatu kejahatan.

Faktor-Faktor Penyebab Kejahatan Cyber

Kerentanan Sistem Keamanan

Adanya kerentanan atau celah dalam sistem keamanan, yang mempermudah orang untuk mengakses dan melakukan kejahatan cyber, sehingga media social harus selalu rutin melakukan pengecekan demi memproteksi tindakan jahat dari orang-orang yang tidak bertanggungjawab. Karena kejahatan Cyber mudah sekali untuk dilakukan.

Kurangnya Kesadaran Keamanan

Jangan asal klik tautan tanpa memahami resiko keamanannya, jangan mudah menerima panggilan dari nomor yang tidak dikenal, terlebih dari orang yang menelepon tanpa ada namanya. Abaikan jika seseorang menjanjikan hadiah-hadiah yang tidak tahu asal-usulnya, atau jangan dijawab jika tidak merasa mengikuti undiah berhadiah.

Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan banyak keuntungan sekaligus dapat membuka pintu bagi penjahat siber.

Anonimitas di Internet

Pelaku kejahatan cyber mempunyai motivasi atau kesempatan berbuat jahat karena kemudahan yang didapat dari internet, bahkan pelaku kejahatan dapat dengan mudah menyembunyikan identitas pribadinya tanpa dapat dilacak dan tidak merasa takut dengan sanksi hukum atau resiko yang menjeratnya. Kalaupun pelaku dapat diketahui, akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menangkapnya, karena kejahatan seperti ini dapat dilakukan lintas Negara.

Eksplotasi Manusia (Social Engineering)

Teknik social engineering dapat membuat penjahat siber sering memanipulasi individu atau karyawan agar memberikan informasi rahasia atau mengakses sistem yang aman. Teknik social engineering dapat lebih berhasil dan mudah dilakukan.

Kurangnya Hukuman yang Tegas

Lemahnya hukum yang ada membuat pelaku kejahatan cyber tidak takut ditangkap atau dihukum, karena jenis kejahatan seperti ini sulit dilacak.

Ketergantungan pada Teknologi

Ketergantungan organisasi atau individu pada Teknologi digital akan meningkatkan potensi serangan siber, karena Teknologi sudah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Dizaman digitalisasi saat ini orang sulit untuk hidup tanpa berinteraksi satu sama lain, informasi yang masuk selalu menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan. Orang akan mudah mengetahui situasi dan kondisi di suatu tempat baik daerah maupun Negara manapun di dunia ini.

Identitas Pengguna

Mudahnya memberikan identitas pribadi akan membuka kesempatan orang berbuat jahat. Banyak fitur-fitur yang memancing untuk mengetahui identitas seseorang sehingga orang akan mudah memberikan identitas pribadi tanpa memikirkan resiko yang akan diterimanya. Dengan rayuan yang manis, seseorang akan tergiur untuk memberikan identitas pribadi, baik Nomor Induk Kependudukan, nama dan alamat sekarang.

Replikasi Aset Informasi

Penggiat media sosial bisa dengan mudah mereplika atau menggandakan aset informasi. Informasi yang terhapus dapat dengan mudah dikembalikan atau dimunculkan kembali, karena system internet tidak mengenal yang namanya "Delete Button".

Lokasi

Kejahatan siber berikutnya adalah lokasi Anda dapat dideteksi dengan mudah di media sosial. Sehingga pelaku kejahatan dapat dengan bebas mengetahui keberadaan seseorang dan dengan mudah mengintimidasi orang yang akan dijadikan sasaran penipuan atau kejahatan.

Motivasi Finansial

Tujuan atau sasaran dari kejahatan cyber adalah karena motivasi uang atau finansial, pelaku akan berupaya untuk mendapatkan uang sebanyak-banyaknya dengan berbagai cara, baik secara persuasif maupun dengan ancaman yang pada akhirnya tujuannya tercapai. Uang atau Finansial merupakan sasaran utama karena kejahatan seperti ini mudah didapat tanpa perlu bekerja keras.

Kondisi Lingkungan Digital yang Dinamis

Kejahatan media sosial dengan memanfaatkan Teknologi digital (Internet) sangat dinamis dan mudah untuk berpindah-pindah. Hal inilah yang sulit untuk dilacak karena pelaku kejahatan cyber dapat mengetahui apabila kejahatannya mulai terendus oleh aparat hukum, dengan sigapnya pelaku kejahatan cyber memindahkan perangkat kerasnya kesuatu daerah yang baru dengan mudah dan cepat.

Jenis-Jenis Kejahatan Siber Di Era Digital

Sistem digital saat ini, memberi kesempatan untuk berbuat kejahatan yang menggunakan Teknologi Informasi semakin merajalelah dan berkembang tanpa dapat di deteksi dengan mudah, dengan kecanggihan alat komunikasi berbagai hal dapat dilakukan untuk tujuan yang benar atau yang tidak benar. Kejahatan *Cyber (CyberCrime)* sangat berbahaya karena berpotensi merusak data pribadi atau kelompok yang akan menghancurkan perekonomian, bisnis, infrastruktur serta merusak stabilitas keamanan Negara. Disatu sisi untuk mencegah meluasnya kejahatan *Cyber*, *CyberSecurity* belum mampu menangkal dan mencegah kejahatan yang menggunakan alat yang serba canggih dan modern karena *cybersecurity* pun masih kalah jauh medernnya oleh alat yang digunakan oleh pelaku kejahatan *cyber*.

Serangan siber (*Cyberattack*) merupakan Kejahatan sistematis dengan menggunakan satu atau lebih alat computer untuk menyerang satu atau beberapa computer / jaringan, baik yang digunakan secara pribadi, oleh perusahaan atau pemerintah yang akan merusak aktifitas kehidupan sehari-hari. Dan merusak tatanan komunikasi yang sudah baku dengan tujuan menghancurkan system komunikasi suatu komunitas.

Beberapa Istilah kejahatan Cyber :

- **Phising:** Penipuan yang berusaha mendapatkan identitas kartu kredit seseorang secara online
- **Serangan Ransomware:** kejahatan dengan tujuan memaksa orang untuk menyiapkan tebusan agar dapat memperoleh akses data kembali
- **Malware:** serangan ditujukan pada kerusakan program computer untuk mencuri data-data yang penting.
- **Serangan terhadap bisnis:** bertujuan mencuri data pelanggan yang mengakibatkan kerugian finansial suatu perusahaan.

Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE). Sejujurnya belum dapat diandalkan dalam mencegah kejahatan cyber yang semakin canggih dalam hal kejahatan dunia digital. *Unauthorized access*, salah satu jenis kejahatan siber dengan menyusup ke sistem komputer tanpa izin. Seperti contoh kejahatan yang terkenal yaitu Trujan dan Ransomware yang menyusupkan virus untuk merusak data komputer.

Penipuan online semakin marak terjadi. Penipu daring menghubungi ribuan alamat email dan nomor telepon setiap hari. Saat penipu pertama kali menghubungi korban, mereka mungkin tidak akan memiliki informasi apa pun tentang korban dan bisa saja tidak tahu apakah email atau nomor telepon yang dihubungi berfungsi atau tidak. Mereka hanya berharap bahwa salah satu dari ribuan orang yang mereka coba tipu akan menanggapi. Pelaku penipuan online mencoba mengumpulkan informasi pribadi dengan sejumlah cara. Mereka mungkin meminta

rincian bank kepada korban sehingga mereka dapat mentransfer hadiah ke akun Anda untuk kompetisi yang tidak Anda ikuti. Mereka bisa juga mengancam bahwa mereka akan mengunci akun Anda jika Anda tidak memberikan informasi pribadi untuk memverifikasi identitas Anda. Untuk mencegah terjadinya penipuan tersebut, kenali beberapa jenis modus yang biasanya dilakukan oleh penipu online dikutip dari berbagai sumber.

3. Uang Tak Terduga

Dalam kasus ini, penipu mencoba meyakinkan Anda bahwa Anda telah memenangkan atau mewarisi uang dan Anda perlu memberikan rincian perbankan atau informasi lain untuk mengakses atau menerima uang tersebut. Ini adalah cara mereka mencoba mengakses uang Anda untuk mencurinya. Jika Anda tidak mengikuti kompetisi, tidak ada hadiah yang sesungguhnya. Jangan pernah memberikan rincian perbankan Anda kepada siapa pun melalui telepon, email, atau SMS kecuali Anda yang pertama kali menghubunginya. Hapus email dan SMS tersebut dan tutup telepon siapa pun yang mengatakan Anda telah memenangkan hadiah atau peluang.

4. Orang Beruntung

Penipu juga dapat mencoba meyakinkan Anda bahwa Anda adalah salah satu orang yang beruntung dengan menawarkan kesempatan untuk berinvestasi dalam ide atau produk baru, atau menerima warisan. Semua ini tidak nyata dan merupakan cara mereka mencari detail bank Anda untuk mencuri uang Anda.

5. Lembaga Amal

Penipu dapat membuat halaman web, email, atau panggilan telepon agar tampak dan terdengar seperti lembaga amal sungguhan, lalu meminta sumbangan atau rincian bank. Jangan menanggapi permintaan sumbangan melalui email, panggilan telepon, atau SMS. Jika Anda ingin memberi sumbangan ke badan amal, cari tahu detail kontak mereka, lakukan riset, pastikan mereka asli dan uang Anda akan sampai ke tangan mereka.

6. Berkencan

Penipuan kencan dan percintaan juga umum terjadi. Penipu menjalin hubungan romantis daring dengan orang lain selama berminggu-minggu, berbulan-bulan, dan bahkan bertahun-tahun. Mereka mengaku sedang jatuh cinta (sering kali di awal hubungan) dan menunjukkan ketertarikan besar pada orang tersebut dengan sering menelepon, mengirim email, dan mengirim pesan. Mereka menghujani orang tersebut dengan pujian dan perhatian, dan terkadang, hadiah. Penipu kencan sering kali mengaku tinggal di luar negeri atau warga negara yang sedang bepergian. Ada banyak alasan untuk tidak dapat bertemu langsung.

Mereka mungkin mempermainkan emosi Anda, jadi Anda bisa memberi mereka uang. Jika Anda ingin mengirim mereka foto, sebaiknya jangan kirim foto yang tidak ingin dilihat orang lain. Beberapa tersangka penipuan online memeras orang menggunakan foto dan video intim. Lakukan pencarian gambar orang tersebut untuk mencoba dan mencari tahu apakah mereka menggunakan foto profil palsu.

Cyber Crime merupakan suatu kejahatan di dunia maya yang keberadaannya sulit untuk dilacak dan ditemukan. Untuk mengetahui kejahatan *cyber*, petugas hukum harus mempunyai suatu keahlian yang mumpuni untuk menangkal dan mencegah *cybercrime* berkembang dan merusak perekonomian. Begitu juga perangkat Teknologinya harus lebih canggih dari perangkat pelaku kejahatan, dan yang tidak kalah pentingnya adalah payung hukum yang harus membuat si pelaku kejahatan berfikir dua kali untuk mengulangi perbuatannya.

Teknologi informasi dan komunikasi semakin hari terus berkembang, pelaku kejahatan di bidang *cyber* semakin banyak cara untuk melakukan kejahatannya, perangkat yang digunakan juga akan lebih canggih dan modern sehingga pelaku kejahatan akan semakin bebas melakukan kejahatan dimanapun mereka inginkan

Dengan memodernisasi perangkat Teknologi komputer yang digunakan oleh aparaturnya penegak hukum maka kejahatan di bidang media sosial dapat dengan mudah dan cepat diketahui, seperti pelaku sengaja menyebarkan virus di komputer dengan tujuan merusak data atau mencuri data. Pelaku sengaja berbuat demikian agar data yang dirusak dapat dinetralisir dan membayar sejumlah uang yang diminta oleh sipelaku untuk menebus data yang dicuri. Memperberat hukuman bagi pelanggaran kejahatan *cyber* merupakan jalan terbaik untuk membuat pelaku *cybercrime* jera karena *Cybercrime* akan merusak tatanan kehidupan serta menghancurkan perekonomian Negara.

KESIMPULAN

Adapun cara untuk melindungi diri agar kejahatan *cyber* tidak merusak kehidupan anda, Anda wajib lakukan mulai saat ini selalu mengontrol perangkat komputer secara rutin dan hindari komunikasi yang tidak perlu agar lebih selektif dalam berinteraksi di dunia maya, jangan memberikan data yang sensitif seperti nama, nik, no telepon, alamat email dll, karena data-data seperti ini mudah sekali dipakai dan disalahgunakan untuk berbuat kejahatan. Jangan mudah teriming-iming oleh rayuan manis dalam hal penawaran sesuatu (barang atau jasa) dengan *discount* yang besar atau penawaran pinjaman online dengan bunga yang sangat

rendah dan hadiah-hadiah yang menawan, Begitu juga penawaran-penawaran secara cicilan, banyak modus yang berkedok cicilan yang akhirnya tidak sesuai dengan komitmen awal.

Pahami fungsi media sosial dengan bijak dan pergunakan media sosial seperlunya, tidak mudah memberikan dan menerima informasi yang tidak jelas identitasnya dan jangan mudah memberikan password kepada orang yang baru dikenal .

Peneliti menyimpulkan beberapa fungsi media sosial

1. Fungsi Komunikasi

Seiring perkembangan zaman dan berkembangnya internet dan teknologi komunikasi , maka komunikasi dan interaksi antar individu tidak mengalami batasan lagi , Media sosial yang awal mulanya hanya sebagai alat komunikasi telah berkembang pesat yang tidak mengenal batasan, waktu dan geografi. Saat ini manusia sudah tidak mengalami kendala lagi dalam hal berkomunikasi dan berinteraksi karena media sosial mendekatkan yang jauh, mengumpulkan keluarga yang tercerai-berai, menembus ruang dan waktu dan dapat di akses dimana saja.

2. Fungsi *Branding*

Cara yang paling efektif dalam memperkenalkan suatu produk adalah dengan cara branding di media sosial yang mana akan dikenal dan diketahui oleh banyak orang dari berbagai lapisan masyarakat seluruh dunia, sehingga apa yang kita sampaikan akan menjadi perhatian khalayak ramai. Cara ini akan lebih efektif dalam memasarkan suatu produk dan akan mudah berkembang yang tentunya akan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak.

3. Fungsi Tempat Usaha

Teknologi komunikasi berupa media sosial juga dapat dipakai sebagai sarana untuk berusaha/bisnis. Penjualan dapat dilakukan dengan cara online di dunia maya sehingga jangkauan pasarnya tanpa batas dibandingkan usaha di dunia nyata.

4. Fungsi Marketing

Sebagai fungsi *marketing* yang efektif dalam menawarkan suatu produk yang dijual sehingga dapat mengembangkan dan diversifikasi produk dan secara langsung penjualan akan meningkat, keuntungan pun bertambah besar,

Peneliti menyimpulkan bahwa kejahatan *cyber* tergolong kejahatan yang sangat serius yang dampaknya akan menimbulkan instabilitas bernegara, instabilitas keamanan dan instabilitas beragama. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dilakukan dengan cara memodernisasi perangkat teknologi yang lebih modern, memperkuat penegakan hukum terhadap *cybercrime*

serta mengedukasi kepada masyarakat tentang penggunaan alat media sosial secara efektif dan efisien.

Batasi penggunaan media sosial untuk keperluan yang penting dan darurat karena kejahatan di dunia maya selalu mengintai dan rentan untuk diretas tanpa memperdulikan sisi kemanusiaan, tanpa menghiraukan hak azazi manusia, dan tanpa belas kasihan, karena pelaku kejahatan *cyber* menggunakan perangkatnya untuk mencari uang/finansial sehingga yang menjadi sasarannya bisa individu atau kelompok, bisa perusahaan kecil, menengah atau besar.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdussalam, Huzaifah. 2015. Dampak positif dan negatif media sosial bagi Pelajar. http://SOSMED/Abdus%20Salaam_%20Dampak%20Media%20Sosial%20Bagi%20Pelajar.html, tanggal 12 Desember 2017.
- Abdillah, L. A. (2022). *Peranan Media Sosial Modern*.
- Badri Muhamad. 2011. *Corporate and Marketing Communication*. Jakarta: Universitas Mercu Buana.
- Chris Brogan. 2010. *Social Media 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online*. New Jersey, Canada: Wiley & Son. Inc.
- Cahyono, A. S. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Dailey, Patrick R. 2009. *Social Media: Finding its Way into Your Business* 7
- Fitri, Sulidar. 2017. *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial*. Tasikmalaya: Universitas Tasikmalaya.
- Fatmawati, N. (2021). Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat. [https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap Masyarakat.html#:~:text=dampak media sosial&text=Sedangkan dampak negatif dari media,terhadap pengaruh buruk orang lain](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html#:~:text=dampak media sosial&text=Sedangkan dampak negatif dari media,terhadap pengaruh buruk orang lain).
- Fitri, S. (2017). *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak*. yopataufiksaleh,+Section+editor,+5 99Z_Article+Text-67-1-6-20170326.docx.pdf
- Fronika, W. (2021). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja*. <https://osf.io/48nxt/download>
- Hernawati. (2023). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat*.
- Khairuni, N. (2016). *Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/693>

- Kumala, E. A. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat. <https://www.indonesiana.id/read/162452/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>.
- Maharani, T. S. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Diri Masyarakat. <https://timesindonesia.co.id/amp/kopi-times/389153/pengaruh-media-sosial-terhadap-diri-masyarakat>
- Nurwati, N. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. <https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13625>
- Nugraha, Abrianto. 2012. Manfaat Media Sosial dalam Dunia Pendidikan. <https://abrianonugraha.wordpress.com/>, tanggal 16 Desember 2017.
- Putra, Jaya. 2012. Pengertian Media sosial peran serta fungsinya. <http://jayaputrasbloq.blogspot.com/2011/02/definisi-atau-pengertian-istilah-social.html>,
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1704>
- Rahman, J. (2017). Pengaruh Media Sosial Bagi Proses Belajar Siswa.
- Rifki, M. (2022). Edukasi Bahaya Media Sosial Pada Remaja. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Rohana, M. (2023). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Imitasi Fashion Remaja.
- Rosyidiyanto, D. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sosial Masyarakat di Indonesia. <https://www.coursehero.com/file/40528870/Pengaruh-media-sosial-terhadap-sosial-masyarakat-di-Indonesiapdf/>
- Syarifa, C. (2020). Dampak Media Sosial Dalam Gaya Hidup Sosial. <https://media.neliti.com/media/publications/299769-dampak-media-sosial-dalam-gaya-hidup-sos-a02ee915.pdf>
- Taufik Wibisono, Yani Sri Mulyani/ Jurnal Ekonomi Manajemen 4(1) (Mei 2018) 1-7 Strategy and Culture. Burlington: Linkage.
- Wijaya, Raden. 2013. Skala likert (metode perhitungan, persentase dan interval). <https://www.slideshare.net/wijayaraden/skala-likert-metode-perhitungan-persentase-dan-interval>, 3 Desember 2017. <https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13625>
- Wibisono, T. (2018). Analisi Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Pelajar Tingkat Sekolah Menengah Pertama.
- Widi, S. (2023). Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023. <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>
- Winarti, Y. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cybersex Pada Remaja.
- Zakawali, G. (2023). Dampak Media Sosial Dari Sisi Positif dan Negatif. <https://www.orami.co.id/magazine/dampak-media-sosial?page=all>

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240927112028-192-1148985/penjahat-siber-banyak-sasar-gamers-bocil-simak-modusnya>.