

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan salah satu bagian dari kehidupan sehari-hari orang Indonesia pada umumnya, seperti televisi, radio, dan surat kabar yang merupakan media informasi populer sebelum tahun 2000-an. Tetapi kini popularitasnya terdegradasi oleh media informasi berbasis internet, sehingga mereka sulit untuk membayangkan hidup tanpa media, tanpa koran pagi, tanpa majalah gosip terbaru dan bahkan karakter-karakter yang tak terlupakan pada komik, atau televisi. Karena begitu banyak orang Indonesia yang telah terbiasa dengan adanya komunikasi massa, penilaian atas arti pentingnya pun tidak terlalu dihiraukan (Rivers, Jensen dan Peterson 2003: 25).

Media massa, seperti pesan lisan atau isyarat, sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari komunikasi manusia. Pada hakikatnya media adalah perpanjangan lidah dan tangan yang berjasa meningkatkan kapasitas manusia untuk mengembangkan struktur sosialnya. Namun banyak orang yang tidak menyadari hubungan fundamental antara manusia dan media itu, dan keliru menilai peran media dalam kehidupan mereka. Misalnya, banyak intelektual yang melihat media tidak lebih dari produk sampingan kemajuan teknologi, yang kemudian disalahgunakan oleh para penghasut dan penipu.

Teknologi komunikasi yang berkembang secara pesat ini kemudian menciptakan suatu teknologi komunikasi yang terbaru lagi seperti teknologi komunikasi *cyber*. Contoh teknologi komunikasi yang menggunakan teknologi *cyber* atau internet adalah *e-mail*, *chatting*, dan lain sebagainya yang terdapat pada jaringan-jaringan media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Yahoo* dan sebagainya. Teknologi komunikasi inilah yang sekarang digunakan diberbagai tempat.

Peran serta masyarakat dalam perkembangan teknologi ini sangat besar. Teknologi informasi ini sangat membantu hubungan antar masyarakat menjadi lebih mudah dan efisien. Dalam kehidupan sosial bermasyarakat peran teknologi informasi memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia. Peranan ini antara lain memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi serta melakukan komunikasi, terbukanya peluang bisnis yang baru, adanya kualitas peningkatan pelayan publik, terciptanya lapangan pekerjaan, memperkaya ilmu dan pengetahuan dalam semua bidang termasuk dalam aspek kebudayaan, dan terdorongnya proses demokrasi dalam segala hal, dan sebagainya (Liliweri, 2014: 426).

Kemajuan teknologi ini selain memiliki dampak positif tentunya memiliki dampak yang negatif. Dampak negatif pada aspek sosial budaya seperti kenakalan remaja dan penyimpangan dikalangan remaja dengan mengakses situs porno, dan oknum-oknum yang menggunakan media sosial *Facebook* sebagai prostitusi yang jelas merusak moral para generasi muda, pembuatan identitas palsu untuk menghasilkan uang bahkan seks

secara instan. Dampak negatif lain dari teknologi di masa depan juga melemahkan rasa gotong royong dan tolong menolong yang telah menjadi ciri khas masyarakat Indonesia.

Salah satu media sosial untuk berkomunikasi yang sering digunakan masyarakat dalam aktivitas masyarakat Indonesia adalah *Facebook*. *Facebook* merupakan jejaring sosial nomor satu dengan jumlah akun *Facebook* mencapai 1 miliar di tahun 2013, dan diidentifikasi terdapat 522 juta pengguna *Facebook* yang aktif perharinya. Perilaku ini memperlihatkan bahwa *Facebook* tidak terkalahkan jika dibandingkan dengan jejaring lain. Berdasarkan fakta ini terbukti banyaknya orang yang memanfaatkan *Facebook* ini untuk berinteraksi, menghabiskan waktu untuk bermain *game*, bergosip dan mencari ilmu atau informasi (Sulianta, 2015: 37).

Jejaring sosial *Facebook* dibuat oleh Mark Zuckerberg dan kemudian menjadi salah satu jejaring sosial terbesar di dunia. Ide membuat *Facebook* sebagai buku direktori *online* di Harvard University, tetapi idenya selalu ditolak oleh Harvard. *Facebook* awalnya merupakan jejaring sosial sebagai media untuk berbagi foto dengan sesama teman. Namun, lambat laun *Facebook* mulai diminati oleh masyarakat seluruh dunia. *Facebook* merupakan suatu alat sosial untuk membantu orang agar lebih efisien dalam berkomunikasi dengan keluarga, teman atau rekan kerjanya. (Sulianta, 2015: 117).

Semakin hari pengguna *Facebook* semakin meningkat, tidak hanya dari kalangan anak remaja tetapi juga dari kalangan orang dewasa. Hal ini karena beberapa kelebihan yang dimiliki oleh jejaring sosial satu ini. Kelebihan *Facebook* dibandingkan dengan jejaring sosial lain, yaitu *Facebook* bisa digunakan untuk berinteraksi, menghabiskan waktu luang, mencari ilmu dan berbagi ilmu (Heliantusonfri, 2014: 3). Melalui *Facebook* manusia dapat melakukan berbagai hal dengan cara “obrolan”, *browsing* atau *searching* untuk memuaskan keinginannya. Oleh karena itu banyak kalangan yang memilih menggunakan *Facebook*.

Banyaknya orang yang menyukai setiap terbitan status, foto maupun video di dalam *Facebook* sangatlah berpengaruh terhadap individu untuk menjadi populer. Pada awal kemunculan *Facebook*, jejaring ini hanya berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh dengan tambahan fitur seperti unggahan foto dan status untuk mempermudah dalam berkomunikasi dengan saudara yang jauh ataupun teman. Namun, semakin berkembangnya waktu, *Facebook* saat ini difungsikan sebagai ajang untuk mencari banyak penggemar supaya menjadi terkenal atau biasa disebut dengan Artis Dunia Maya (ADM). Hal tersebut banyak mengundang para individu pula dalam mencari kesempatan untuk membuat banyak pertemanan dengan menggunakan identitas orang lain bahkan foto milik orang lain. Maka terjadilah perilaku menyimpang yang membuat identitas asli seseorang menjadi tercemar hingga menimbulkan kerugian bagi korban tersebut.

Kondisi seperti itulah yang membuat para pengguna *Facebook* tertarik untuk memalsukan identitas mereka. Pemalsuan identitas dilakukan menggunakan foto-foto orang yang dianggap cantik, tampan ataupun lebih menarik daripada mereka yang telah membuat identitas data palsu tersebut. Sehingga mereka yang melakukan penipuan tersebut beranggapan bahwa akan banyak para pengguna *Facebook* tertarik untuk berkenalan dengan mereka.

Berbagai alasan pun muncul sebagai modus kejahatan *online* misalnya, menarik perhatian orang sehingga banyak pengguna *Facebook* lainnya tertarik untuk berkenalan kemudian semakin dekat. Melalui hubungan tersebut akan didapatkan keuntungan-keuntungan dari pelaku berupa kepuasan pribadi hingga materi. Kejahatan yang dilakukan melalui teknologi jaringan internet ini biasanya dilakukan oleh orang-orang yang profesional yang memahami seluk beluk teknologi baik itu teknologi jaringan komputer ataupun jaringan internet. Kejahatan seperti ini disebut dengan kejahatan *professional occupational crime* yang sifatnya hanya memerlukan pendidikan profesi dalam menguasai keahliannya dalam melakukan suatu pekerjaan, diikat oleh kode etik seperti peraturan yang ditetapkan oleh undang-undang yang berlaku, dan sebagainya.

Ketika banyaknya pelaku kejahatan *online* melakukan pemalsuan atau penipuan ini semakin banyak pula orang yang dirugikan terutama dengan masalah kepribadian korban. Namun yang disayangkan tersangka penipuan melalui jejaring sosial semacam ini sulit untuk tindak pidana.

Kasus seperti ini salah satunya yang menjadi korban identitas palsu terjadi di daerah Tegalega Kota Bandung Jawa Barat pada agensi U2 Management.

U2 management merupakan salah satu agensi yang berada di Bandung Kota Tegalega yang merekrut orang-orang berbakat untuk dijadikan seorang model majalah atau iklan bahkan pemain film. Agensi ini baru berdiri sejak tahun 2006 atau berkisar 10 tahun dan baru memiliki 60 anggota atau model. Agensi ini belum menciptakan model atau artis yang terkenal sehingga promosi yang instan dilakukan melalui *Facebook* dan mengikuti kegiatan audisi di beberapa majalah.

Facebook merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh manajer U2 untuk melakukan promosi anggota dan agensinya. Penggunaan sosial media sebagai media pengenalan para anggota agar lebih luas dan dikenal masyarakat. *Facebook* yang digunakan sebagai alat promosi oleh U2, tidak dilindungi privasinya dengan tujuan agar masyarakat maya yang menggunakan *Facebook* bisa melihat dan mengetahui para anggota U2 dengan melihat foto-foto yang diunggah oleh manajer U2. Foto-foto yang diunggah melalui *Facebook* Hendri Walid yang tidak dilindungi kemudian disalahgunakan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk dijadikan bahan dalam tindak kejahatan *online* atau lebih dikenal dengan *cybercrime*.

Beberapa model dari agensi U2 diambil identitas foto-fotonya serta dijadikan sebagai identitas palsu dalam sebuah jejaring sosial *Facebook*.

Melihat kondisi yang ada peneliti merasa hal ini sangat menarik untuk dijadikan bahan penelitian. *Facebook* seharusnya digunakan untuk mempermudah komunikasi secara efisien tanpa mengenal jarak kini telah disalahgunakan. Banyak oknum yang tidak bertanggungjawab menggunakan *Facebook* untuk hal-hal negatif yang merugikan orang lain seperti pemalsuan identitas. Pemalsuan identitas ini berujung pada tindak penipuan yang tentu saja merugikan pihak dan orang-orang yang telah digunakan foto nya.

Penelitian ini perlu dilakukan mengingat semakin maraknya tindak penipuan yang terjadi di dunia maya khususnya menggunakan akun facebook, oleh karena itu peneliti akan melakukan riset langsung dengan mengumpulkan informasi dari korban pembajakan akun, maupun korban penipuan sehingga bisa dilihat dengan jelas bentuk-bentuk penipuan, dampak bagi orang yang dipalsukan identitas serta bagaimana respon dari masyarakat yang menjadi korban penipuan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk-bentuk penipuan pada *Facebook* dengan menggunakan identitas anggota dari agensi U2 Management ?
2. Bagaimana dampak bagi anggota dari agensi U2 Management terkait identitas yang telah diambil dan dipalsukan melalui *Facebook*?

3. Bagaimana respon masyarakat yang menjadi korban penipuan identitas melalui *Facebook* ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk penipuan yang dilakukan melalui *Facebook* dengan menggunakan identitas anggota dari agensi U2 Management.
2. Untuk mengetahui dampak-dampak bagi para anggota U2 Management ketika identitasnya diambil dan dipalsukan melalui *Facebook*.
3. Untuk mengetahui respon dari masyarakat yang telah menjadi korban penipuan identitas melalui *Facebook*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara teoretis

Penelitian tentang kejahatan *online* pemalsuan dan penipuan identitas melalui *Facebook* ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi yang baik bagi pengembangan keilmuan penelitian di bidang sosiologi, khususnya tentang dampak sosial yang dialami oleh masyarakat yang telah menjadi korban penipuan melalui media sosial *Facebook*.

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi terkait bentuk-bentuk penipuan melalui media sosial *Facebook* agar masyarakat bisa terhindar dari kejahatan *online* (*Cybercrime*).

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan pertimbangan, dalam penelitian ini akan peneliti cantumkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian pertama dilakukan oleh Jeanny Fatma Mutmainnah dan Amelia Pratiwi pada tahun 2014 dengan judul *Modus-modus Kejahatan dalam Teknologi Informasi (Kejahatan pada bidang TI dan kasus kejahatan TI yang terjadi di Indonesia)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan *cybercrime* ini terjadi karena perkembangan internet yang semakin pesat, sehingga timbulnya hal-hal negatif yang menjadi ancaman masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi. Salah satu hal negatif tersebut adalah kejahatan dunia maya yang mengacu kepada aktifitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer yang menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan. Salah satu yang termasuk ke dalam kejahatan dunia maya antara lain penipuan lelang secara *online*, pemalsuan cek, penipuan kartu kredit, *confidence fraud*, penipuan identitas, pornografi anak, dll.

Selain itu peneliti juga menerangkan bahwa kejahatan di dunia maya atau *cybercrime* umumnya mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer sebagai unsur utamanya, istilah ini juga digunakan untuk kegiatan kejahatan tradisional di mana komputer atau jaringan komputer digunakan untuk mempermudah atau memungkinkan kejahatan itu terjadi. Contoh kejahatan dunia maya di mana komputer sebagai tempatnya adalah penipuan identitas. Sedangkan contoh kejahatan tradisional dengan komputer sebagai alatnya adalah pornografi anak dan judi *online*.

Penelitian kedua yaitu dilakukan oleh Melisa Monica Sumenge pada tahun 2013 dengan judul *Penipuan Menggunakan Dunia Internet Berupa Jual-Beli Online*. Di dalam penelitian ini peneliti menuliskan bahwa penipuan dengan menggunakan media internet mempermudah para pelaku melakukan penipuan. Karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini menyebabkan bisnis *online* telah menjadi tren pada saat ini. Dengan memanfaatkan bisnis jual-beli *online* para penjual menawarkan produk penjualannya khususnya barang-barang elektronik yang dijual di bawah rata-rata, sehingga dapat membuka peluang bagi pihak yang tidak bertanggungjawab untuk melakukan suatu kejahatan yang menyebabkan kerugian bagi orang lain.

Penipuan secara *online* pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional. Yang menjadi perbedaan hanya pada sarana perbuatannya

yakni menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, perangkat telekomunikasi).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Suroso pada tahun 2007 dengan judul *Kebijakan Kriminal Cybercrime Terhadap Anak (Tinjauan Prespektif Hukum dan Pendidikan Moral)*. Perkembangan internet dapat bernilai positif maupun negatif sepenuhnya tergantung dari kesiapan kondisi sosial budaya menerima, mempelajari dan mengaplikasikannya. Dampak negatif teknologi informasi adalah munculnya kejahatan bersarakan teknologi informasi yaitu *cybercrime*. Permasalahan yang dihadapi adalah jenis *cybercrime* yang berdampak negatif terhadap pendidikan moral anak dan bagaimana kebijakan kriminal saat ini dan yang akan datang terhadap *cybercrime* yang berdampak negatif terhadap pendidikan moral anak.

Permasalahan utama pendidikan nasional pada hakikatnya tidak terletak pada pemberi ilmu (*transfer of knowledge*) tetapi pada perilaku peserta didik secara keseluruhan. Internet merupakan media, sarana, atau untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu manusia yang bertaqwa, bermoral dan berilmu pengetahuan. Internet ibarat pedang bermata dua yaitu di satu sisi membawa dampak positif sedangkan sisi lainnya penuh dampak negatif.

Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian ini pada penelitian pertama adalah memfokuskan pada terjadinya kejahatan dunia maya yang

dilakukan melalui jejaring sosial, kemudian membahas bentuk-bentuk penipuan yang terjadi di dunia maya sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini hanya difokuskan kepada penipuan identitas pada agensi U2 management, sedangkan pada penelitian pertama difokuskan menganalisis bentuk-bentuk penipuan yang terjadi di seluruh Indonesia. Persamaan pada penelitian kedua lainnya menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisa masalah di dalam penelitian dan menganalisis bentuk-bentuk penipuan jual beli *online*. Perbedaan pada penelitian kedua ini adalah penelitian ini menganalisis berbagai bentuk-bentuk penipuan termasuk jual beli *online* sedangkan penelitian kedua hanya menganalisis bentuk penipuan jual beli *online* saja.

Persamaan penelitian ini terhadap penelitian yang ketiga adalah kejahatan dilakukan melalui media internet sama seperti penelitian sebelumnya namun memiliki perbedaan yaitu kejahatan pada penelitian ketiga hanya difokuskan kepada kejahatan terhadap anak-anak seperti pornografi dan sebagainya. Sedangkan penelitian ini hanya difokuskan kepada anggota U2 management dan korban penipuan identitas yang mengambil identitas U2 management.

F. Kerangka Teoretis

Penelitian ini menggunakan teori *white collar crime* atau kejahatan kerah putih oleh Edwin Sutherland: Pasca Sutherland, focus *white collar crime* secara umum dinamakan sebagai *occupational crime* oleh Jo Ann

Miller. Kejahatan kerah putih merupakan kejahatan yang dilakukan oleh orang yang dihormati, memiliki status sosial yang tinggi, dan berkaitan dengan pekerjaan atau jabatannya (Adang, 2010: 242).

Jo Ann Miller membagi *white collar crime* atau *occupational crime* menjadi empat tipe, yaitu *organizational occupational crime* suatu kejahatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk kepentingan perusahaan. Misalnya iklan yang menyesatkan, pencemaran lingkungan oleh pabrik, dan sebagainya. *Government occupational crime*, kejahatan yang dilakukan oleh pejabat pemerintah dengan menggunakan wewenang yang ada padanya, Misalnya korupsi. *Professional occupational crime*, kejahatan yang dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam profesinya. Misalnya dokter melakukan operasi yang tidak perlu dengan motif mendapatkan uang. Tipe terakhir *individual occupational crime*, kejahatan yang dilakukan oleh pegawai negeri atau pegawai perusahaan untuk kepentingan pribadi. Misalnya pencurian dan penipuan (Zikri, 2011: 14).

Beberapa tipe kejahatan kerah putih tersebut tidak hanya merujuk kepada orang-orang yang berada pada tingkat kelas menengah ke atas, tetapi ada pula kejahatan yang dilakukan pada kelas menengah ke bawah yang memiliki kemampuan dalam menguasai suatu pekerjaan. Seperti tipe kejahatan *professional occupational crime* yang sifatnya hanya memerlukan pendidikan profesi dalam menguasai keahliannya saat melakukan suatu pekerjaan, diikat oleh kode etik seperti peraturan yang ditetapkan oleh undang-undang yang berlaku, dan sebagainya.

Pelaku kejahatan adalah orang-orang yang berasal dari kelas-kelas sosial dan ekonomi yang rendah, kejahatan tersebut yaitu berupa perampokan, pencurian, dan kekerasan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kejahatan merupakan fenomena yang dapat ditemukan juga dalam kelas-kelas masyarakat yang lebih tinggi, yang penyebabnya tidak juga dalam kelas-kelas masyarakat yang lebih tinggi, yang penyebabnya tidak dapat dijelaskan secara tradisional, seperti kemiskinan, atau faktor-faktor patologik yang bersifat individual (Sutherland dalam Adang & Anwar, 2013: 246).

Pada intinya *white collar crime* adalah kejahatan yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi atau kejahatan yang sulit untuk dilihat (*low visibility*), sebab kejahatan semacam demikian itu, selalu tertutup oleh kegiatan pekerjaan yang normal dan rutin atau, bisa dikatakan bahwa *white collar crime* adalah sebuah makna terdalam untuk mengatakan bahwa kekuasaan itu adalah sarana berbuat jahat, bahwa pakaian rapi dan bagus, berdasi, jas, adalah sarana bagaimana menciptakan dunia kejahatan yang tersebar dan terorganisir (Anwar dan Adang, 2010: 249).

Seperti yang diungkapkan oleh Michael Clarke bahwa: Kejahatan *white collar crime*, merupakan perbuatan yang selalu ada dalam bisnis dan kunci utama untuk memahaminya terletak pada pengenalan struktur, yakni lingkungan bisnis, yang memberikan kesempatan untuk melakukan kejahatan, baik karena memang ada kesempatan maupun karena memang

sudah terpikirkan bagaimana melakukan kejahatan tersebut (Oleh Michael Clarke dalam Adam dan Anwar, 2013: 247).

Kejahatan kerah putih adalah termasuk kejahatan yang jarang sekali ditindak secara hukum karena kejahatan ini dilakukan dengan cara professional yang sulit untuk dilacak oleh aparat kepolisian atau dilakukan oleh orang-orang yang memiliki jabatan yang tinggi. Penjahat kerah putih pula sering tidak melihat bahwa aksi mereka sebagai aksi kejahatan, karena tindakan yang mereka lakukan secara illegal untuk mendapatkan uang atau properti demi mendapatkan keuntungan pribadi dan biasanya mereka tidak memandang diri mereka sebagai pelaku kriminal karena tindakan hukum yang gampang mereka hindari.

