

---

## LITERASI DIGITAL UNTUK MELINDUNGI MASYARAKAT DARI KEJAHATAN SIBER

Gita Eka Sila<sup>1</sup>, Cevi Mochamad Taufik<sup>2</sup>

Universitas Kebangsaan Republik Indonesia, Jalan Terusan Halimun No 37, Kota Bandung, email: gitaekasila@ukri.ac.id , cevimochamadtaufik@ukri.ac.id

### ABSTRACT

*The digital transformation process uncovers evil. Migration from a manual pattern to an online-based system is only a condition that forces people to enter this service system. Without preparation and complete information, suddenly people are brought into a completely different atmosphere from the period they have experienced so far. Forced compulsion finally colored the journey to this new era coded 0 and 1.*

*Various communication events, especially with regard to digital crime cases, one of which occurred by taking advantage of public ignorance. If this new era is considered a necessity, total preparation is needed. Not on the issue of infrastructure, but also mental spiritual and knowledge of the community. Responding to this problem, this research was conducted with the aim of knowing cyber crime in an atmosphere of a digitally illiterate society. Using a qualitative descriptive method, observed data sources from online media are analyzed to find clear relationships that cause the emergence of cybercrime.*

*The results of the research show that people's lack of understanding of digital systems allows many victims to fall and fall into the traps set up by criminals. Therefore digital literacy activities must be carried out massively so that knowledge about digitalization does not trap victims. Digital literacy activities must be promoted as much as possible to touch all levels of society. This activity can be initiated by the government, private bodies, or community organizations.*

**Keywords:** *Transformation<sup>1</sup>, online<sup>2</sup>, digital<sup>3</sup>, cyber crime<sup>4</sup>, literacy<sup>5</sup>*

### ABSTRAK

Proses transformasi digital membuka tabir kejahatan. Migrasi dari pola manual ke sistem berbasis online hanya sebuah kondisi yang memaksa masyarakat masuk ke dalam sistem layanan ini. Tanpa persiapan dan informasi yang lengkap, tiba-tiba masyarakat dibawa pada suasana yang sama sekali berbeda dengan masa yang dialaminya selama ini. Keterpaksaan yang memaksa akhirnya mewarnai perjalanan menuju era baru berkode 0 dan 1 ini.

Berbagai peristiwa komunikasi, terutama berkenaan dengan kasus kejahatan digital, salah satunya terjadi dengan memanfaatkan ketidaktahuan masyarakat. Jika era baru ini dianggap sebuah keniscayaan, perlu persiapan secara total. Bukan pada persoalan infrastruktur, namun juga mental spiritual dan pengetahuan masyarakat. Menyikapi persoalan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui

kejahatan dunia siber dalam suasana masyarakat yang *illiterate* secara digital. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, sumber data hasil pengamatan dari media online dianalisis untuk menemukan relasi yang jelas penyebab munculnya kejahatan siber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketidakpahaman masyarakat terhadap sistem digital memungkinkan banyak korban berjatuh dan masuk perangkap yang dibuat para penjahat. Karenanya aktivitas literasi digital harus massif dilakukan agar pengetahuan tentang digitalisasi tidak memerangkap korban. Kegiatan literasi digital harus digalakan semaksimal mungkin hingga menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Kegiatan ini dapat diinisiasi, pemerintah, badan swasta, atau organisasi kemasyarakatan.

**Kata Kunci:** Transformasi<sup>1</sup>, online<sup>2</sup>, digital<sup>3</sup>, kejahatan siber<sup>4</sup>, literasi<sup>5</sup>

## PENDAHULUAN

Digitalisasi menjadi ketetapan mutlak. Berlaku dengan tidak memperhitungkan latar belakang pendidikan, ekonomi, lingkungan geografis, atau usia. Semuanya harus masuk ke dalam sistem yang mengubah secara revolusioner kebiasaan lama yang sudah terbentuk. Gambaran ini merupakan bagian dari perkembangan teknologi komunikasi yang membawa nilai-nilai yang berasal dari struktur ekonomi, sosial, dan politik tertentu (Sucahya, 2013)

Sebagai konsekuensinya, terjadi proses adopsi teknologi secara massif dan besar-besaran. Menurut Rogers's (2003) dalam adopsi adalah keputusan untuk memanfaatkan penuh inovasi sebagai tindakan terbaik sedangkan penolakan adalah keputusan untuk tidak mengadopsi inovasi yang tersedia. Adopsi didefinisikan sebagai keputusan untuk memanfaatkan perdagangan elektronik Business-to Business untuk melakukan bisnis atau transaksi dengan mitra dagang. Ada dua tingkat adopsi. Awalnya, inovasi harus dibeli, diadopsi, dan diperoleh oleh suatu organisasi. Selanjutnya, itu harus diterima oleh pengguna akhir dalam organisasi yang juga disebut implementasi (Effendi, 2020).

Setelah proses adopsi teknologi berjalan kemudian dilanjutkan dengan adaptasi atau penyesuaian terhadap teknologi. Penyesuaian yang dominan terjadi pada penggunaannya, mengingat sistem digital memiliki prosedur sendiri. Penyesuaian terhadap sistem digital ini perlu upaya khusus agar penggunaannya tidak mengganggu pada sistem yang sedang berjalan, meski tidak membutuhkan keahlian khusus dalam mengoperasikannya, namun harus dipahami agar tidak terjadi penyimpangan. Apalagi dalam proses adaptasi ini disertai dengan perubahan yang sangat mendasar. Proses yang terjadi ini sama dengan memindahkan atau bentuk transformasi ke dalam jaringan yang baru. Menurut kbbi.web.id, transformasi adalah 1, perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya), 2. Ling, perubahan struktur gramatikal menjadi struktur gramatikal lain dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya.

Dalam proses tersebut, semua sektor turut bertransformasi. Tidak terkecuali adalah transformasi kejahatan. Modus yang digunakan mengikuti alur yang terjadi dalam sistem digital, hanya saja arah yang ditujunya adalah memanfaatkan sarana media komunikasi untuk melancarkan tindak kejahatan. Pada awalnya, modus jahat yang ditebar para pelaku dianggap sebagai sebuah bentuk informasi. Namun dengan bahasa yang mengarah pada pemerangkapan untuk menjerat korban. Dengan menebar pesan melalui SMS, WA, atau email, berisi pesan bersifat bombastis dengan informasi bahwa

pemegang nomor handphone mendapat undian dengan jumlah puluhan sampai ratusan juta rupiah.

Pesan lain sebagai modus adalah dengan berperan seolah-olah sebagai anggota keluarga korban yang membutuhkan pertolongan. Pada bentuk kejahatan lebih canggih lagi dengan *menehack* akun seseorang, kemudian meminta bantuan berupa uang kepada teman-teman dalam jaringan orang yang *dihack*. Temuan lain modus kejahatan digital adalah dengan mengumpan korban melalui link aplikasi dengan gaya *phising*. Tujuannya agar korban merespon dengan cara mengeklik link yang disebarakan melalui gadget korban. Selama belum tertangkap, pelaku akan terus melakukan kejahatannya. Meskipun begitu, penumpasan terhadap salah satu jaringan kejahatan digital tidak mengentikan munculnya jaringan-jaringan baru. Kejahatan terus bertransformasi dengan mengikuti perkembangan teknologi.

Rumus yang dikembangkan adalah menebar jebakan sebanyak-banyaknya. Pelaku beranggapan bahwa dari sekian banyak tersebut akan menjebak beberapa di antaranya. Korban yang terjebak biasanya terdiri dari orang yang tidak tahu, memercayai informasi yang ditebarkan, atau karena sedang dalam kondisi mental yang kurang baik. Ini keadaan bahaya. Apabila dibiarkan akan banyak lagi korban berjatuh terkena perangkap. Sisi bahaya lainnya adalah karena lingkungan digital menjadi tidak aman. Berdasarkan pengertiannya, kejahatan digital atau cybercrime merupakan kejahatan baru yang muncul sebagai akibat dari berkembangnya Teknologi Informasi. Cybercrime melibatkan komputer dalam pelaksanaannya. Kejahatan-kejahatan yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas dan keberadaan data dan sistem komputer perlu mendapat perhatian khusus, sebab kejahatan-kejahatan ini memiliki karakter yang berbeda dari kejahatan-kejahatan konvensional. Namun menurut penelitian lain, sarana yang dipakai tidak hanya komputer melainkan juga teknologi. Sehingga, dengan berkembangnya teknologi di Indonesia yang sangat pesat saat ini (Chintia et al., n.d.)

Bermunculannya modus kejahatan digital ini mengundang berbagai pihak untuk melakukan penelitian. Salah satunya riset yang dilakukan Indonesiabaik.id. Hasilnya menunjukkan identifikasi atas lima jenis penipuan yang sering terjadi, yaitu, penipuan berkedok hadiah, pinjaman digital ilegal, pengiriman tautan yang berisi malware atau virus, penipuan berkedok krisis keluarga, dan investasi ilegal. Sedangkan lima jenis penipuan lain adalah penerimaan sekolah/beasiswa palsu, proses penerimaan kerja, pembajakan/peretasan akun dompet digital, penipuan berkedok asmara/romansa, dan pencurian identitas pribadi. Penipuan berkedok hadiah menjadi jenis pesan penipuan yang paling sering diterima responden karena disampaikan secara random dan massal melalui berbagai jenis medium, terutama melalui fitur yang melekat pada setiap telepon seluler (panggilan atau SMS).

Modus terbaru teridentifikasi berupa permintaan untuk menginstall aplikasi undangan pernikahan, atau permintaan mengunduh *link* aplikasi toko online seperti Lazada. Pelaku berpura-pura sebagai pengirim undangan dengan mengirimkan file ekstensi APK, disertai foto undangan pernikahan. Korban diminta mengeklik dan menginstall aplikasi tersebut. Selanjutnya, korban harus menyetujui hak akses (permission) terhadap beberapa aplikasi sehingga data pribadi yang bersifat rahasia dalam handphone dicuri pelaku. Data yang dicuri sangat beragam, data bersifat pribadi dan berbagai informasi yang masuk melalui SMS, termasuk data perbankan yang bersifat rahasia seperti One Time Password (OTP) dan data lainnya (Kompas.com).

Semua modus yang telah diketahui ini merupakan pengungkapan yang berhasil menangkap jaringan kejahatan siber. Namun aksi tumpas dari aparat kepolisian tidak

lantas menghentikan kasus serupa terjadi lagi. Sehingga berbagai kasus kejahatan ini telah menjadi bagian dalam sistem kehidupan masyarakat siber. Apabila merujuk pada terbentuknya masyarakat siber, awalnya adalah sebuah fantasi manusia. Fantasi tersebut adalah sebuah hiperrealitas manusia tentang nilai, citra, dan makna kehidupan manusia sebagai lambang dari pembebasan manusia terhadap kekuasaan materi dan alam semesta. Sebagai ciptaan manusia, maka masyarakat maya menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai model yang dikembangkan di dalam segi-segi kehidupan maya. Seperti membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan membangun sistem kejahatan juga kontrol sosial (Nugraha, 2014)

Sebagai sebuah komunitas, masyarakat maya berusaha mengembangkan diri dengan melakukan kontak dan komunikasi. Menurut Bungin (2008), masyarakat siber membangun dirinya dengan sepenuhnya mengandalkan interaksi sosial dan proses sosial dalam kehidupan kelompok (jaringan) intra dan antarsesama anggota masyarakat maya. Dipastikan, konstruksi masyarakat maya pada mulanya berkembang dari sistem intra dan antar jaringan yang berkembang menggunakan sistem sarang laba-laba sehingga membentuk sebuah jaringan masyarakat yang besar. Anggota masyarakat maya tidak terikat secara teritorial atau bahkan tidak pernah bertemu muka sekalipun. Melalui sarana virtual mereka ber-interaksi, mempertukarkan makna dan membangun realitas dunia. Kelompok masyarakat ini diberikan label sebagai virtual communities. Menurut David (2001), virtual communities are social aggregation that emerge from the net when enough people carry on those public discussion, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationship in cyberspace (komunitas virtual adalah agregasi sosial yang muncul dari jaringan ketika cukup banyak orang melakukan diskusi publik tersebut, dengan perasaan manusiawi yang memadai, untuk membentuk jaringan hubungan pribadi di dunia maya (Kurnia Illahi & Aditia, 2022).

Terbentuknya jaringan tersebut dilakukan melalui komunikasi di antara sesama anggota masyarakat siber. Namun komunikasi yang terjadi sangat termediasi. Maksudnya, tidak akan ada komunikasi jika tidak melalui perantaraan media. Dalam komunikasi termediasi komputer (computer mediated communication) berdasarkan teks semata bahkan emosi pun ditunjukkan menggunakan teks, yakni dengan simbol-simbol dalam emoticon. Sebagai sebuah kultur, internet merupakan konteks institusional maupun domestik di mana teknologi ini juga menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna tersendiri, dan sebagai bentuk metaporal yang melibatkan konsep-konsep baru terhadap teknologi dan hubungannya dengan kehidupan sosial (Rohayati, 2017). Begitupun bentuk dan jebakan kejahatan yang ditebar para pelaku juga termediasi. Dengan kata lain, tidak akan terjadi transaksi jika antara pelaku dan korban tidak memasuki ruang digital. Hal yang sama tidak akan menimbulkan korban jika tidak terjadi komunikasi.

Biasanya, pelaku kejahatan memiliki keterampilan berkomunikasi untuk meyakinkan calon korbannya. Bahkan tidak segan menebar teror dan ancaman untuk memaksa korban menuruti kemauan pelaku. Menurut William I. Gordon, jenis komunikasi seperti ini disebut komunikasi instrumental. Tujuan umum dari komunikasi instrumental ini untuk menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga untuk menghibur. Jika dirangkum, seluruh tujuan itu mengarah kepada sesuatu yang bersifat membujuk atau persuasif (Rachmaniar- Susanti, 2022)

Gaya persuasi menjadi andalan para pelaku kejahatan dalam menjerat para korban. Di tengah ketidaktahuan dan di luar pengetahuan masyarakat, komunikasi persuasif yang digunakan dapat meyakinkan sehingga korban memercayai semua perintah yang disampaikan para penjahat. Bahkan, cara lain yang dikembangkan sebagai jerat kejahatannya adalah mencari titik lemah korbannya. Karena suasana mental seseorang tidak tetap melainkan berdinamika sesuai dengan pengaruh yang datang.

Dalam keadaan kesadaran berada dalam titik nadir, para calon korban seolah dikejutkan oleh informasi yang dianggap sangat mengancam dirinya. Sehingga mau mengikuti perintah yang disampaikan oleh para pelaku. Menurut Zeman (2001) tiga arti pokok kesadaran, yaitu (a) kesadaran sebagai kondisi bangun/terjaga. Kesadaran secara umum disamakan dengan kondisi bangun serta implikasi keadaan bangun. Implikasi keadaan bangun akan meliputi kemampuan mempersepsi, berinteraksi, serta berkomunikasi dengan lingkungan maupun dengan orang lain secara terpadu. Pengertian ini menggambarkan kesadaran bersifat tingkatan yaitu dari kondisi bangun, tidur sampai koma, (b) kesadaran sebagai pengalaman. Pengertian kedua ini menyamakan kesadaran dengan isi pengalaman dari waktu ke waktu: seperti apa rasanya menjadi seorang tertentu sekarang. Kesadaran ini menekankan dimensi kualitatif dan subjektif pengalaman, serta (c) kesadaran sebagai pikiran (mind). Kesadaran digambarkan sebagai keadaan mental yang berisi dengan hal-hal proposisional, seperti misalnya keyakinan, harapan, kekhawatiran, dan keinginan (Hastjarjo, 2005)

Kesadaran dapat menghindarkan calon korban dari kasus tersebut dan memandunya pada titik di mana sebuah kejanggalan terjadi. Kesadaran berkenaan dengan logika, maka pada saat aksi tipu-tipu yang dijalankan pelaku kejahatan akan terdeteksi sehingga para calon korban akan mengambil tindakan segera, Metode lain adalah dengan menggalakan gerakan literasi. Menurut Iriantara (2017), literasi secara sederhana dapat diartikan *melek*. Maksudnya adalah terbuka mata dan kesadaran dalam memahami realitas. Dalam konteks literasi digital, makna literasi dapat berubah menjadi pengetahuan tentang digital. Sehingga semua hal berkenaan dengan digitalisasi harus dipahami secara lengkap termasuk mengenai peluang dan kejadian tindak kejahatan.

Meski asal-usul kata literasi adalah tentang keaksaraan atau huruf, namun di dalamnya terjadi proses pembacaan terhadap simbol-simbol yang bertebaran di lingkungan digital. Melalui pembacaan tersebut, mendorong “meleknya” masyarakat terhadap situasi yang dihadapi dalam lingkungan, maka dengan begitu akan dapat mengetahui dan menambah wawasan mengenai dunia digital sehingga dengan demikian dapat bijak dalam menggunakannya dan terutama dapat mengelak dari kemungkinan menjadi korban kejahatan digital.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kejahatan siber dapat berlangsung dalam masyarakat yang masih rendah tingkat literasi digitalnya. Sementara tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kejahatan siber yang terjadi dalam masyarakat yang masih rendah tingkat literasi digitalnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan mengenai sesuatu yang terjadi di balik fenomena. Pengungkapan ini dilandasi dengan penggunaan jenis penelitian studi kasus. Menurut Bogdan dan Taylor (2008), metodologi penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data

deskriptif, baik berupa kata-kata lisan maupun tertulis dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Sedangkan menurut Kirk dan Miller dalam Moleong (2013), penelitian kualitatif sebagai sebuah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia, baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka penelitian yang dilakukan peneliti lebih menekankan pada data-data deskriptif salah satunya dari hasil pengamatan terhadap teks media (Sutikno, 2020)

Sementara studi kasus ialah serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (real-life events), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat (Rahardjo & Si, 2017). Dari pengertian ini, penelitian yang dilakukan peneliti terjadi dalam setting kontemporer mengingat kasus kejahatan digital masih terus terjadi. Tepatnya, waktu penelitian dengan menekankan pada metode observasi dengan cara penelusuran data online yang dilakukan selama Desember 2022 sampai Januari 2023.

Untuk mendukung pelaksanaan penelitian, data diperoleh dari sumber digital. Data-data tersebut dikelompokkan sebagai data primer berupa berita-berita dari media online dan data sekunder berupa dokumen yang mendukung pada penelitian mengenai aksi kejahatan digital termasuk penipuan yang memangsa korban yang dikategorikan belum memahami literasi digital. Bahan atau data tersebut kemudian dianalisis dengan melalui prosedur yang tetap sebagaimana yang dipersyaratkan dalam penelitian kualitatif seperti reduksi data, display data, kesimpulan, dan triangulasi. Seluruh data yang sudah dianalisis tersebut kemudian disusun sebagai hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini berpijak pada penelitian-penelitian yang sudah dilakukan para peneliti sebelumnya. Berdasarkan penelusuran data online, penelitian tentang literasi digital sudah banyak dilakukan, begitupula dengan penelitian yang bertemakan kejahatan di dunia siber. Penelitian dengan tema literasi digital dengan judul Literasi Digital Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media dilakukan Ajani Restianty. Fokus penelitiannya pada fenomena banjir informasi dari media yang menyebabkan orang kebingungan menentukan informasi yang bermanfaat dan yang tidak bermanfaat.

Dari fenomena tersebut, pengetahuan literasi media sangat dibutuhkan sebagai modal bagi khalayak untuk memiliki kemampuan dalam memilah dan mengevaluasi isi media dengan tajam dan teliti sehingga mampu memanfaatkan isi media sesuai dengan kebutuhannya. Tekanan lainnya adalah pada peletakan tanggung jawab atas penggunaan teknologi untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam kehidupannya sehari-hari. Menangani beraneka informasi, kemampuan dalam menafsirkan pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain merupakan berbagai kemampuan dalam literasi digital. Adanya proses menciptakan, mengolaborasi, mengkomunikasikan berdasarkan etika, memahami kapan dan bagaimana menggunakan teknologi secara efektif merupakan kompetensi digital yang dibutuhkan saat ini.

Penelitian selanjutnya bertema tentang literasi digital berjudul Penguatan Literasi Digital melalui Model Pengembangan Kurikulum SMA Islam Berbasis Media Digital di Era 4.0 dilakukan Bachtiar Adi Saputra dan Nurdiansyah dengan fokus penguatan literasi

digital melalui model pengembangan kurikulum SMA Islam berbasis media digital dalam menghadapi tantangan di era 4.0. Penguatan literasi digital dilakukan melalui model pengembangan kurikulum yang berbasis media digital dalam merancang tujuan, materi, strategi maupun evaluasi pembelajaran. Komponen literasi digital yang menjadi fokus penelitian meliputi keterampilan dalam information literacy and media literacy; keterampilan digital scholarship, media literacy, learning skills, ICT literacy melalui penugasan terbimbing menggunakan media digital; serta keterampilan communication and collaboration melalui partisipasi aktif peserta didik dengan menggunakan media digitalnya untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dalam pembelajaran.

Sedangkan penelitian bertema tentang kejahatan digital dilakukan Ervina Chintia, Rofiqoh Nadiyah, Humayyun Nabila Ramadhani, Zulfikar Fahmi Haedar, Adam Febriansyah, Nur Aini Rakhmawati, dengan judul Kasus Kejahatan Siber yang Paling Banyak Terjadi di Indonesia dan Penanganannya, fokus penelitian mengenai teknologi Informasi dalam perilaku kejahatan siber, istilah yang digunakan untuk kejahatan yang menggunakan Teknologi Informasi sebagai alat maupun target dari sebuah kejahatan. Pada paper ini akan dibahas mengenai kasus-kasus kejahatan siber yang paling banyak terjadi di Indonesia, apa alasan kasus tersebut bisa banyak terjadi serta bagaimana respon pemerintah dalam menangani kejahatan siber yang semakin marak terjadi di Indonesia.

Dari ketiga penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya, lebih menekankan pada proses transformasi digital dengan salah satu penelitian mengingatkan potensi bahaya dengan identifikasi atas jumlah kasus kejahatan digital. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih menekankan unsur literasi digital sebagai sumber pencegahan dalam meproteksi masyarakat dari perbuatan jahat para kriminal yang beroperasi di jaringan maya. Proses penelitian ini dilakukan dengan tahap pertama mengidentifikasi dunia maya, berisikan tentang pengenalan dan pengetahuan literasi mengenai dunia maya yang membuka kesempatan bagi tindak kejahatan digital.

Pemaparan hasil dan pembahasan dilakukan dengan mengacu pada pertanyaan penelitian yang sudah ditegaskan dalam pendahuluan. Berdasarkan khasanah penelitian, kejahatan siber (maya) tergolong dimensi baru dalam proses transformasi digital. Identifikasi atas kebaruan dari segala tindak kejahatan dunia siber tersebut karena dunia siber telah dianggap sebagai bentuk dunia kedua dari sistem hidup dari dunia nyata. Hadirnya dunia maya yang dianggap sebagai dunia kedua ini berlangsung dan mengikuti ritme hidup dunia nyata. Sehingga dunia maya dapat dimasuki kapan saja, di mana saja, dan dalam kondisi seperti apa dalam durasi putaran waktu 24 jam. Manusia dapat memilih jam-jam tertentu memasuki dunia maya, atau sama sekali keluar dan tidak akan pernah lagi masuk ke dalam dunia tersebut.

Hidup dan matinya dunia maya sangat tergantung pada alat yang menjadi media penghubung ke luasnya dunia bayangan tersebut. Selama server induk hidup maka akan menghidupkan semua komputer dan komputer cerdas yang tersebar ke seluruh jaringan global, baik yang dimiliki oleh sintitusi maupun secara personal. Dunia maya telah memfasilitas sistem hidup manusia. Segala hal dari interaksi, komunikasi, bisnis, hingga menjalankan berbagai kepentingan tersedia dalam bentuk layanan maya. Inilah sesungguhnya hakikat dari dua dunia yang saling berdampingan.

Dunia nyata bagi sebagian kalangan dipersipkan buas, penuh dengan intrik dan kejahatan, realitas yang sama juga terjadi dalam dunia maya. Pola atau bentuk kejahatan dunia maya sesungguhnya merupakan tindak jahat yang dircangn di dunia nyata yang yang kemudian ditransfer ke dunia maya. Begitupun dengan hasil kejahatannya

direalisasikan di dunia nyata. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa dunia maya hanya merupakan sarana atau media bagi para pelaku kejahatan untuk melangsungkan segala hajat buruknya.

Produk fantasi manusia ini tidak terlepas dari wujud bayangan sebenarnya sesuai dengan desain awal. Karena merupakan produk buatan maka dunia maya memiliki karakteristiknya sendiri. Menurut Dysson (1994), dunia siber (cyberscape) merupakan suatu ekosistem bioelektronik di semua tempat yang memiliki telepon, kabel coaxial, fiber optik atau elektomagnetik waves. Hal ini berarti bahwa tidak ada yang tahu pasti seberapa luas internet secara fisik. Karakteristik dunia maya: beroperasi secara virtual/maya, dunia siber selalu berubah dengan cepat, dunia maya tidak mengenal batas-batas teritorial, orang-orang yang hidup dalam dunia maya dapat melaksanakan aktivitas tanpa harus menunjukkan identitasnya (Hadi, 2006).

Transformasi ke sistem digital tidak membatasi latar belakang keanggotaan dunia maya. Siapapun dengan karakteristik seperti apapun, dan latar belakang bagaimanapun dapat secara leluasa terdaftar menjadi warga dunia maya. Hanya dengan syarat memiliki akun yang terdaftar dalam jaringan online, bisa secara otomatis sebagai penghuni ruang fantasi. Kebebasan ini sudah barang tentu sebagai tiket masuk untuk orang-orang yang memiliki latar belakang kriminal atau yang memiliki gen jahat berselancar dengan jalan menebar kejahatan. Karena menjadi warga dunia maya tidak mensyaratkan surat keterangan berkelakuan baik atau surat keterangan catatan kepolisian. Bahkan pengungkapan kepolisian mengenai peredaran narkoba, dapat dikendalikan bandar yang sedang meringkuk di tahanan Lembaga Pemasyarakatan. Ini membuktikan bahwa selama memiliki akun maka selama itu dapat beraktivitas di dunia maya. Hal ini sebagaimana disajikan dalam gambar di bawah ini:



Sumber : merdeka.com

Gambar 1 Pelaku kejahatan tengah menghadapi dakwaan di pengadilan

Gambar tersebut menunjukkan bahwa pelaku kejahatan yang sudah tertangkap dan menunggu vonis hakim, masih mampu mengendalikan kejahatannya. Faktor yang mendorongnya karena masih terhubung dengan jaringannya melalui perantara saluran media sosial. Pengungkapan kasus ini menunjukkan bahwa jaringan digital hanya merupakan sarana yang jika dipergunakan untuk tujuan baik maka lingkungan digital akan terpelihara dengan kebaikan-kebaikan. Sebaliknya, jika digunakan untuk tujuan jahat, maka akan mencemari suasana digital yang beranggotakan seluruh masyarakat dari berbagai lapisan. Selain itu, aksi kejahatan yang berlangsung di jaringan digital menunjukkan bahwa kejahatan berdampak dengan kebaikan.

Bukti untuk itu dapat ditunjukkan dengan pengungkapan kasus kejahatan dengan cara menjerat korban dengan membuat link aplikasi yang menyerupai domain milik sebuah institusi. Dari serangkaian kasus kejahatan digital, modus *phising* atau mengumpan korban dengan link aplikasi tergolong baru. Banyak korban terjerat, namun mengenai jumlahnya masih dalam proses penyelidikan lebih lanjut oleh pihak kepolisian. Kasus penipuan melalui link aplikasi seperti dalam gambar berikut:



Sumber : merdeka.com

Gambar 2 Teknik *phising* dengan membuat link aplikasi instansi keuangan

Gambar tersebut menunjukkan bahwa kejahatan yang dilakukan pelaku bertujuan menguras uang dari para calon korban. Aksi kejahatannya semakin terbuka setelah korban mengklik link yang disebar dan korban memberikan data-data yang dimilikinya kepada pelaku. Setelah semuanya berada di tangan pelaku kejahatan, dapat digunakan untuk menebar ancaman lagi.

Fenomena ini sangat mengkhawatirkan. Apabila dibiarkan terus berlangsung maka akan menimbulkan persepsi buruk kepada masyarakat. Terutama, masyarakat awam yang akan menganggap bahwa apa yang terjadi di dunia siber adalah contoh untuk bersikap dan berperilaku yang sama. Maka agar tidak menyebabkan persoalan mendasar bagi masyarakat, literasi digital harus digalakan dengan menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Hague & Payton mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki siswa (Pratiwi & Pritanova, 2017).

Pentingnya literasi digital selain untuk mengontrol persebaran konten di jaringan maya, juga sebagai panduan bagi setiap individu untuk beraktivitas di dunia maya. Karena kejahatan bisa terjadi karena kelalain para korban, atau korban sendiri yang secara demonstratif menunjukkan dirinya kepada publik dengan memancing reaksi dari pihak lain. Perkembangan era digital yang sangat pesat perlu diimbangi dengan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang kreatif, inovatif, serta kompetitif. Peningkatan kualitas SDM yang baik akan menjadi kunci dalam menghadapi perkembangan era digital melalui proses pendidikan yang mampu mengoptimalkan penggunaan kemajuan dunia digital sebagai alat bantu pendidikan. Sehingga bidang pendidikan diharapkan mampu

menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik (Saputra et al., 2020).

Dengan demikian, literasi digital bukan sekadar untuk memberi pengetahuan tentang dunia digital namun juga etika dalam bermedia digital. Sesuai dengan pernyataan Martin (2006) yang mengatakan bahwa literasi digital adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan menyintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif; dan merenungkan rangkaian proses (Restianty, 2018). Dalam konsepsi Potter, usaha untuk meliterasi masyarakat berbasis digital bukan sekedar mengenalkan media digital tetapi juga menyinergikan kegiatan sehari-hari yang berujung pada peningkatan produktivitas. Menurut Sholihah (2016) literasi digital adalah upaya untuk menemukan, menggunakan maupun menyebarkan informasi secara efektif (Setyaningsih et al., 2019).

Kegiatan literasi digital menjadi urgen mengingat kenyataan bahwa mayoritas korban kejahatan terdiri dari kalangan yang belum terliterasi. Para korban tidak memahami dan tidak mengetahui mengenai teknik digital. Sehingga aksi penipuan yang ditebar pelaku kejahatan dianggap benar. Meski bukan satu-satunya sebagai metode yang dapat pencegahan, akan tetapi dengan literasi digital setidaknya akan membentengi keamanan digital masyarakat. Meskipun Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mengklaim bahwa indeks literasi digital Indonesia mengalami kenaikan pada tahun 2022. Namun, aspek keamanan digital masih menjadi fokus perhatiannya (detik.com).

## **KESIMPULAN**

Kejahatan digital memiliki pengaruh kecil dalam masyarakat yang sudah terdidik melalui literasi digital. Aksi pelaku kejahatan mendapat respon dari masyarakat yang tidak memahami trik jebakan yang ditebar untuk menjaring para korban. Hal itu dapat dibuktikan dengan munculnya modus baru kejahatan digital sebagai pengembangan dari modus baru yang telah terungkap. Modus lama seperti jerat yang ditebar melalui SMS mulai mereda untuk kemudian muncul modus baru dengan menebar tipuan melalui link aplikasi palsu buatan para pelaku. Ini menunjukkan bahwa dalam satu hal masyarakat sudah terliterasi secara digital maka kejahatan yang sudah diketahui akan hilang dengan sendirinya. Dengan kata lain, kejahatan akan terus mencari bentuk seiring dengan tingkat literasi digital masyarakat yang semakin meningkat.

Oleh sebab itu, untuk mempersempit ruang gerak kejahatan digital maka literasi digital masyarakat harus semakin ditingkatkan. Pemerintah atau badan yang berwenang dengan urusan digital harus lebih intens lagi mengedukasi masyarakat akan pentingnya literasi digital. Baik melalui aktivitas langsung melalui pertemuan atau cara diskusi-diskusi yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Selain itu, pemerintah atau badan yang berwenang untuk selalu mengingatkan masyarakat akan bahayanya kejahatan digital dengan mempublikasikan secara terbuka di berbagai ruang promosi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chintia, E., Nadiah, R., Ramadhani, N., Fahmi Haedar, Z., Febriansyah, A., Aini, N., Kom, R. S., & Eng, M. S. (n.d.). Kasus Kejahatan Siber yang Paling Banyak Terjadi di Indonesia dan Penanganannya.
- Effendi, M. I. S. D. I. Y. A. Adisti. T. (2020). The Technology-Organization-Environment Framework: ADOPSI TEKNOLOGI PADA UKM (1st ed.). <https://www.researchgate.net/publication/345989050>
- Hadi, W. N. (2006). Etika Berkomunikasi di Dunia Maya dengan Netiquette. [www.ietf.org](http://www.ietf.org)
- Hastjarjo, D. (2005). Sekilas Tentang Kesadaran (Consciousness).
- Kurnia Illahi, N., & Aditia, R. (2022). Analisis Sosiologis Fenomena dan Realitas Pada Masyarakat Siber. In *Jurnal Multidisiplin Dehasen* (Vol. 1, Issue 2).
- Nugraha, P. R. (2014). PENGARUH NEW MEDIA TERHADAP PERKEMBANGAN CYBER SOCIETY. In *Seminar Besar Nasional Komunikasi* (pp. 681–685).
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PSIKOLOGIS ANAK DAN REMAJA. *Semantik*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Rachmaniar- Susanti, S. (2022). KOMUNIKASI INSTRUMENTAL IBU DAN ANAK DALAM KEGIATAN PENYAPIHAN ASI. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, XII(1).
- Rahardjo, H. M., & Si, M. (2017). STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA oleh.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital. *GUNAHUMAS*, 1(1), 72–87.
- Rohayati. (2017). PROSES KOMUNIKASI MASYARAKAT CYBER DALAM PERSPEKTIF INTERAKSI SIMBOLIK. *Jurnal RISALAH*, 28(1), 43–54.
- Saputra, B. A., Nurdiansyah, & & Sidoarjo, U. M. (2020). Penguatan Literasi Digital melalui Model Pengembangan Kurikulum SMA Islam Berbasis Media Digital di Era 4.0. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Setyaningsih, R., Prihantoro, E., Darussalam Gontor, U., Gunadarma, U., & Raya Siman, J. (2019). MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING. 1200–1214.
- Sucahya, M. (2013). TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN MEDIA. *Teknologi Komunikasi Dan Media*, 2(1), 6–21.
- Sutikno, S. H. P. (2020). PENELITIAN KUALITATIF. <https://www.researchgate.net/publication/353587963>

### **Book**

- Bungin, B. (2008), *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta, Kencana Prenada Media.
- Iriantara, Yosel, (2017), *Literasi Media, Apa, Mengapa, Bagaimana*, Bandung, Simbiosis Rekatama Media

## **Online**

Detik.com, Kominfo: Indeks Literasi Digital RI Meningkatkan, tapi Masih Banyak yang Ketipu  
Indonesiabaik.id: Riset Nasional “Penipuan Digital di Indonesia: Modus, Medium, dan Rekomendasi”

Kompas.com: Waspada Modus Penipuan Link Undangan Nikah Digital, BRI Lakukan Hal Ini

Merdeka.com

Kbbi.web.id