

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah paradigma masyarakat dalam berkomunikasi sehingga tidak ada lagi batasan antara jarak, ruang, dan waktu. Munculnya berbagai teknologi baru yang diiringi dengan hadirnya internet, membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam hal berkomunikasi dan memperoleh informasi.

Berbagai new media seperti *website*, *blog*, surat kabar *online*, media sosial, dan sebagainya membuat penyebaran informasi di ruang digital semakin massif. *New media* didefinisikan sebagai alat yang dapat menampilkan konten atau informasi secara interaktif, sehingga khalayak dianggap mampu untuk memahami setiap pesan yang ada dan secara aktif menerima, menyebarkan, ataupun memproduksi pesan itu sendiri. Salah satu wujud dari adanya perkembangan teknologi adalah kemunculan media sosial. Media sosial itu sendiri merupakan sebuah media *online* yang memudahkan para penggunanya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi, meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

Cahyani & Widianingsih (2020) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah platform berbasis internet yang mudah digunakan sehingga memungkinkan para pengguna untuk membuat sekaligus berbagi konten yang berisi informasi, opini, dan minat dalam konteks yang beragam seperti konteks informatif, edukatif, sindiran, kritik kepada khalayak yang lebih banyak lagi. Munculnya media sosial

telah menyokong interaksi sosial di masyarakat secara masif dan sistematis. Bahkan para penggunanya sangat memungkinkan untuk melakukan dialog interaktif dengan pengguna lain.

Pengguna media sosial di Indonesia selalu mengalami kenaikan setiap tahunnya. Menurut data yang dilansir oleh Hootsuite (2022), pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2014 berada pada angka 62 juta. Kini, terhitung semenjak Januari 2022, pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai 191,4 juta. Angka tersebut mengalami peningkatan sebanyak 12,6% jika dibandingkan dengan data 2021. Dari sekian banyak platform media sosial, Twitter menempati urutan ke-5 dan menjadi salah satu media sosial yang paling disukai oleh masyarakat Indonesia (Hootsuite, 2022).

Twitter merupakan salah satu media sosial yang saat ini digandrungi oleh masyarakat. Berbagai usia dan kalangan dengan mudahnya menggunakan platform ini. Penggunaan dan tampilannya yang cukup sederhana menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Twitter sendiri termasuk ke dalam media sosial berbasis teks yang dimana penggunanya bebas untuk membuat postingan berbentuk teks. Namun tentunya terdapat keterbatasan karakter yang disediakan oleh Twitter untuk menulis postingan, yaitu maksimal 280 karakter.

Seiring berjalannya waktu, tentunya Twitter terus mengalami perkembangan, hingga saat ini pengguna tidak hanya bisa memposting berupa tulisan, namun juga bisa berupa foto dan video dengan durasi yang terbatas. Di *Twitter* itu sendiri ada berbagai macam jenis akun yang diciptakan para penggunanya. Seperti misalnya,

PA (*Personal Account*), CA (*Cyber Account*), FA (*Fan Account*), BA (*Business Account*), alter, dan juga RP (*Roleplay Account*).

Baru-baru ini, kata “*roleplay*” sempat menjadi perbincangan hangat bagi warga Twitter, bahkan menjadi *trending topic* dikarenakan viralnya sebuah *thread* berisi kronologi *sexual harassment* dan *cyber bullying* yang dialami seorang remaja perempuan berusia 14 tahun. Salah satu akun *roleplay* di Telegram, mencuri foto remaja tersebut dan mengaku-ngaku bahwa itu adalah foto miliknya. Kasus yang berawal dari pencurian identitas, tiba-tiba berubah menjadi *sexual harassment* ketika foto korban dimanipulasi dengan gambar tidak senonoh dan digunakan untuk *sexting* (kegiatan mengirim atau menerima pesan sesksual secara eksplisit melalui internet, ponsel, atau alat elektronik lainnya) oleh oknum *roleplay* tersebut. Bahkan, foto tersebut disebar ke dalam grup Telegram berisi lebih dari sepuluh ribu orang dan menjadi bahan bulian. Hal ini sontak membuat netizen geram.

Tak berhenti sampai di situ, kasus lain menyeruak ke publik yang melibatkan sebuah akun *roleplay* bernama Elios. Elios diduga melakukan pelecehan seksual kepada orang-orang yang ia temui di dunia virtual. Tidak hanya satu, bahkan ada belasan orang yang mengaku menjadi korban dari akun tersebut. Pada awalnya, para korban diajak untuk melakukan *dirty talk* (perbincangan yang mengarah pada topik seksual) kemudian dipaksa untuk melakukan hal-hal lain seperti misalnya VCS (*video call sex*) ataupun masturbasi. Lagi dan lagi, semua hal tersebut dilakukan menggunakan akun anonim yang ia miliki dan berlingkup di balik wajah artis yang ia pinjam.

Secara singkat, Paul Booth menyatakan *roleplay* sebagai suatu fenomena yang memungkinkan penggemar bersikap dan berakting menggunakan identitas milik selebriti idolanya sebagai *identity roleplay*. *Roleplay* itu sendiri merupakan sebuah permainan peran yang awalnya digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan idolanya kepada khalayak. Mereka juga tidak diizinkan untuk mengungkapkan identitas pribadi kepada publik. Permainan ini biasanya didominasi oleh para remaja penggemar K-POP khususnya *boyband*, *girlband*, aktor, aktris, dan juga model. *Roleplayer* adalah sebutan bagi para pemainnya.

Permainan yang semula digunakan sebagai ajang promosi idolanya, berubah menjadi ruang publik yang dipenuhi dengan *cybercrime*. Ada banyak sekali pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh beberapa *roleplayer* seperti penipuan, pencurian identitas, pelecehan seksual secara verbal, *cyber bullying*, menyebarkan berita hoax, *cybersex*, dan sebagainya. Dalam hal ini, *cybercrime* merupakan efek negatif yang ditimbulkan oleh media sosial yang berasal dari potensi pada setiap penggunaannya untuk melakukan dan meniru apa yang diperoleh dari media sosial tersebut (Fitriansyah, 2018).

*Cybercrime* adalah sebuah tindakan kriminal yang terjadi di dunia siber dan dilakukan menggunakan teknologi siber (Fajri, 2008). *Cybercrime* dalam arti luas meliputi setiap perilaku ilegal yang dilakukan dengan maksud atau berhubungan dengan sistem komputer dan jaringan, termasuk kejahatan pemilikan, penawaran atau distribusi dari komputer sistem atau jaringan (Lisanawati, 2014).

Dilansir dari CNN Indonesia (2022), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) menyebut ada lebih dari 700 juta kasus kejahatan siber yang terjadi di Indonesia pada tahun 2022 ini. Beberapa jenis *cybercrime* yang sering terjadi adalah *phishing*, *spoofing*, *cracking*, serangan *ransomware*, serangan DDoS, injeksi SQL, *carding*, peretasan situs dan email, penipuan OTP, data *forgery* atau pemalsuan data, *cyber espionage*, pemalsuan identitas, *cyber terrorism*, dan sebagainya. Namun semakin berkembangnya zaman, kasus-kasus *cybercrime* beralih ke jejaring media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan sebagainya. Menurut Goyal (2012: 16), hal ini dikarenakan media sosial menyediakan platform bagi para penggunanya untuk berbicara tentang topik apapun tanpa sensor atau dalam pengawasan control (dalam Rifauddin & Halida, 2018).

Sejalan dengan maraknya kasus *cybercrime* di media sosial, memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kecemasan yang dialami remaja saat mengakses media *online* (Herlina & Husada, 2019). Berbagai pelanggaran yang terjadi di dunia *roleplay* juga meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah pemain, khususnya para remaja yang mulai menemukan dan terjun untuk bermain. Rasa ingin tahu yang mereka miliki membuatnya meniru dan melakukan hal-hal yang terdapat pada media sosial (Fitriansyah, 2018). Ada kecenderungan bahwa mereka melakukan hal tersebut tanpa berpikir lebih jauh mengenai dampak yang akan ditimbulkan.

Kasus *cybercrime* yang terjadi dalam ranah *roleplay* seringkali tidak terjangkau oleh pihak yang berwenang, terabaikan atau justru tidak dianggap serius. Biasanya, kasus tersebut akan berakhir dengan permintaan maaf atau kabur dengan cara menghapus akun. Hal-hal seperti ini lah yang menjadi salah satu penyebab

bertambahnya oknum tidak bertanggung jawab yang melakukan kejahatan siber di balik anonimitas.

Para *roleplayer* yang melakukan pelanggaran merasa bahwa identitas aslinya tidak akan diketahui sehingga mereka merasa mampu untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan di ruang virtual. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik anonimitas dunia *cyber* dan kemudahan menghindar dari tanggung jawab saat melakukan kejahatan di dunia virtual daripada dunia nyata. Kejahatan yang mereka lakukan merupakan sebuah permasalahan tersendiri mengingat identitas yang mereka gunakan untuk bermain *roleplay* adalah identitas orang lain. Pemilik identitas asli akan turut terkena dampak dari perbuatan oknum *roleplay* yang tidak bertanggung jawab.

Maraknya kasus kekerasan siber di Indonesia merupakan dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital. Maka dari itu, untuk menanggulangi hal tersebut, setiap pengguna media sosial memerlukan kemampuan literasi digital yang baik. Tindak pidana *cybercrime* di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 19 Tahun 2016. Namun dalam kenyataannya, hukum tersebut tidak menjangkau kejahatan yang terjadi dalam ranah *roleplay* sehingga seringkali disepeleahkan oleh pemainnya.

Banyaknya kasus *cybercrime* yang dilakukan di balik akun anonim, membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai literasi digital para remaja yang bermain *roleplay* khususnya di kota Surabaya. Sampai sejauh mana mereka

memiliki kemampuan dalam memahami, mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan pesan-pesan di ranah media sosial serta konsekuensi hukum dari kejahatan yang mungkin ditimbulkan.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan literasi digital para remaja Surabaya yang bermain *roleplay* di Twitter?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan literasi digital para remaja Surabaya terhadap permainan *roleplay* di Twitter.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberi manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis, antara lain :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu komunikasi khususnya pada kajian literasi digital.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan *roleplay* di Twitter, sehingga para penggunanya dapat lebih bijak dalam bermain *roleplay* dan bermedia sosial.