

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan yang telah dicapai manusia dalam bidang Teknologi informasi menimbulkan dampak yang beragam bagi penggunanya. Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi, informasi dan multimedia pada akhirnya sangat berpengaruh dalam merubah tatanan organisasi dan hubungan sosial kemasyarakatan dikarenakan sifat fleksibilitas dan kemampuan telematika untuk masuk ke aspek-aspek kehidupan manusia (Noegroho, 2010:36)

Media merupakan aspek penting yang digunakan dalam proses penyampaian informasi kepada masyarakat secara merata. Dalam komunikasi massa media merupakan organisasi yang berperan besar dalam menyebarkan informasi yang berupa produk budaya maupun pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat (Kusnadi,1996 : 21-22).

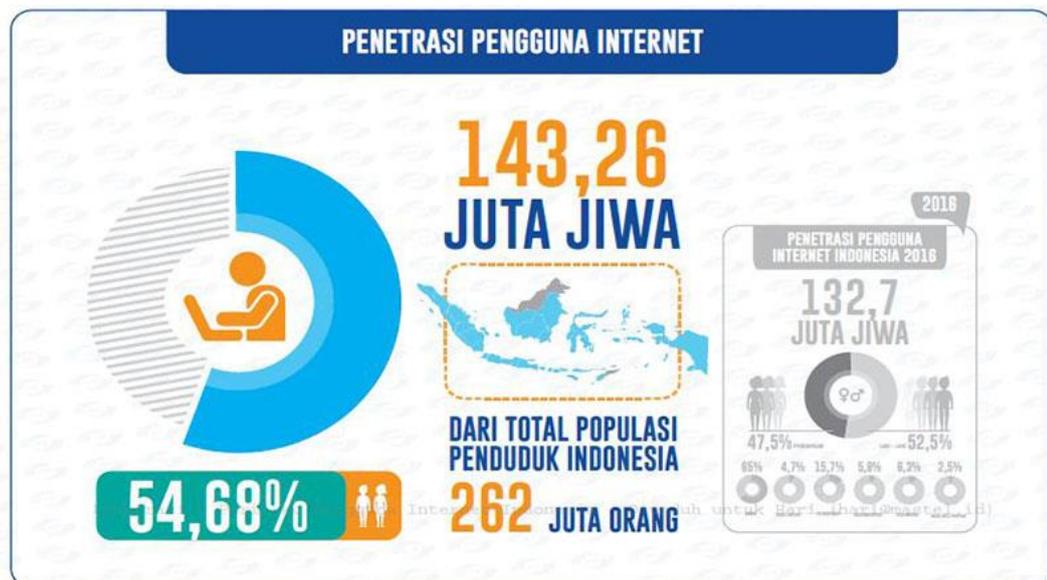
Adanya perubahan terminologi menyangkut media berkaitan dengan perkembangan teknologi, cakupan area, produksi massal (*mass production*), distribusi massal (*mass distribution*), sampai pada efek yang berbeda dengan apa yang ada di media massa. (Rulli, 2014: 13)

Salah satu hasil perkembangan itu adalah internet. Allan (2005) menjelaskan bahwa internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain secara fisik dan juga memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan berbagai protokol komunikasi tertentu yang sering dikenal dengan istilah *Internet Protocol* (IP) serta *Transmission Control Protocol* (TCP). Protokol sendiri, lebih lanjut didefinisikan oleh Alan sebagai sebuah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana dua atau lebih komputer dapat saling bertukar informasi.

Dengan mengakses internet, maka seseorang tidak lagi kesulitan untuk terhubung dengan orang yang jaraknya jauh. Fungsi dari internet sendiri tidak hanya semata-mata sebagai media untuk mencari informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi, sarana hiburan, pendukung kegiatan ekonomi, dan pendukung kegiatan pembelajaran. Begitu banyak fungsi yang dapat dirasakan dengan kehadiran internet dalam kehidupan sehari-hari seseorang. Untuk mengakses internet sendiri juga tidak terlalu sulit, karena hanya dengan bermodal telepon genggam, Anda sudah bisa mengakses begitu banyak konten di internet.

Menurut John Vivian, internet adalah sebuah cerita baru yang memungkinkan untuk informasi dan hiburan berjalan melintas batas tanpa susah payah. Internet bisa diraih sedekat dan koneksi Internet dan menjadi alat yang sangat diperlukan untuk bisnis dan pertumbuhan ekonomi. Lebih

dari faktor-faktor lain, penggunaan ekonomis internet menjamin masa depannya sebagai media komunikasi global (Vivian, 2008:98)



Gambar 1.1 Penetrasi Pengguna Internet

(Sumber: <http://mastel.id/tahun-2017-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-capai-143-26-juta/> diakses pada tanggal 20 Februari 2018)

Data di atas menyatakan bahwa pada tahun 2017 sendiri telah tercatat sebanyak 143,26 juta orang di Indonesia telah menjadi pengguna aktif internet dan di sebelah kanannya adalah pengguna internet aktif di Indonesia pada tahun 2016. Itu telah mencapai 54,68% dari total populasi warga di Indonesia.

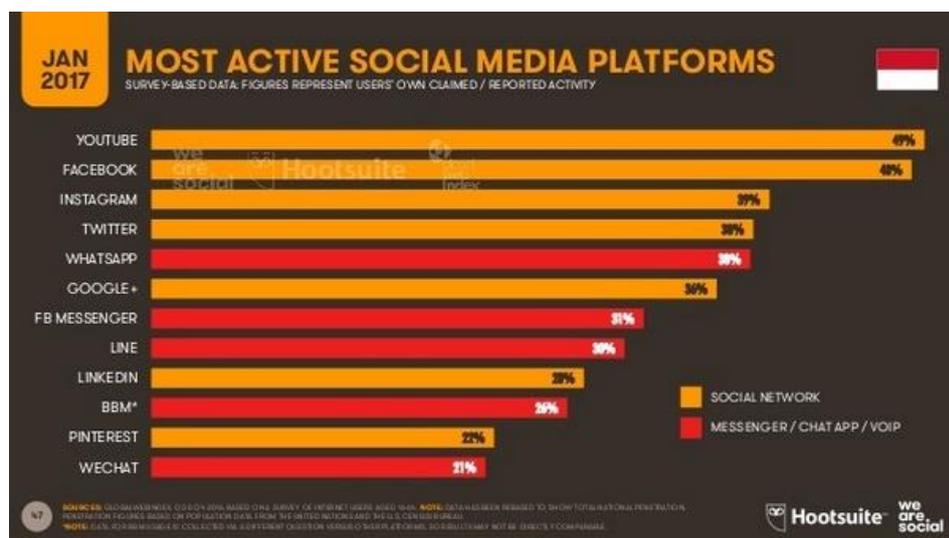
Di dalam internet memuat berbagai macam hal atau biasa disebut dengan konten. Konten-konten tersebutlah yang membantu fungsi internet

tersebut. Contoh sederhana dari salah satu fungsi internet adalah dapat mengakses informasi dengan sangat cepat. Konten-konten pendukungnya adalah berita-berita online, mulai dari tulisan, gambar, foto, hingga suara dapat menjadi media informasi. Suatu kejadian yang baru terjadi dapat diketahui begitu cepatnya, hanya dalam hitungan menit, Anda sudah bisa mendapatkan informasi yang dicari.

Konten-konten ini dimuat dalam berbagai macam jenis jaringan. Misalnya untuk mengakses konten tentang informasi dapat membuka *website* mengenai berita-berita, hingga *streaming* video tentang informasi tersebut di *Line*, *Facebook*, dan *Google*. Beberapa media yang cukup besar yang sudah ada di dalam internet itu sendiri. *Facebook* dan *Line* sebagai alat komunikasi untuk melakukan komunikasi dengan orang yang jaraknya jauh. *Google* adalah *search engine* yang mana bisa mengakses banyak konten sebagai informasi atau hiburan, bahkan bisa juga dijadikan sebagai usaha yang dapat menghasilkan uang.

Salah satu media sosial yang saat ini mampu menolehkan sudut pandang dan perhatian baru bagi pengguna media internet adalah *Youtube*. *Youtube* yang menjadi situs *web video sharing* (berbagi video) populer di mana para pengguna dapat memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis seperti klip musik (video klip), film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. *Youtube* memungkinkan siapa saja dengan koneksi internet untuk mengunggah video dan penonton dari seluruh dunia dapat menikmatinya hanya dalam beberapa menit. Pemanfaatan *Youtube*

selain adanya layanan *file sharing* berbasis web, audio, atau video, *youtube* juga memungkinkan individu untuk dapat membangun *public profile* atau semi-publik dalam sistem yang dibatasi (Boyd & Ellison, 2007).



Gambar 1.2 Most Active Social Media Platform

(Sumber: <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-southeast-asia> diakses pada tanggal 20 Februari 2018)

Dari data gambar di atas telah tercatat sebanyak 49% pengguna media sosial di Indonesia banyak yang menggunakan media *Youtube*. Dengan ini dapat dikatakan bahwa *Youtube* adalah platform media sosial tertinggi dan paling aktif digunakan di Indonesia pada awal tahun 2017.

Seperti pernyataan sebelumnya, kebebasan di dalam internet tidak memiliki batas yang mengikat, sehingga masih banyak orang yang melakukan pelanggaran atau tindak melanggar hukum. Hal tersebut dapat dilakukan dengan sangat mudah diberbagai media yang ada di internet,

termasuk *Youtube*. Dalam pembuatan suatu hasil karya berupa video music, gambar video, dan lainnya yang sebar di media online adalah bersifat kepemilikan, sehingga tidak bisa diambil begitu saja tanpa sepengetahuan orang yang bersangkutan.

Tidak hanya tindak kejahatan seperti duplikasi saja yang terjadi di *Youtube* saat ini. Ada beberapa *channel* di *Youtube* dengan pengikut lebih dari ribuan orang mengunggah video sendiri tentang bagaimana melakukan peretasan atau kecurangan dengan membobol batasan-batasan yang ada di dunia maya. Contoh sederhananya hanyalah untuk sebuah permainan atau *game*. Bagaimana seseorang memberikan cara untuk mengunduh suatu aplikasi mainan berbayar menjadi gratis, atau juga mengunduh aplikasi yang belum di sampaikan kepada publik. Tindakan-tindakan ini adalah dasar dari kriminalitas di dunia maya karena sangat tidak menghargai hak-hak dari penciptanya. Bisa juga music diunduh melalui *Youtube* dengan berbagai cara sehingga membuat sang pemilik lagu tidak mendapatkan hasil yang seharusnya dia dapatkan.

Namun entah mengapa hal ini sangat kurang diperhatikan oleh *Youtube* atau pemerintah di Indonesia. Apakah undang-undang yang ada itu hanya sekedar tulisan belaka. Masih banyak sekali konten-konten yang berbau kriminal dapat diakses dengan mudah melalui *Youtube*, dengan mendidik seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan kriminalitas di dunia maya. Akses ke *Youtube* tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, namun anak-anak kecil jaman sekarang pun dapat mengakses

Youtube sendiri dengan sangat mudah. Salah satu kasus yang terjadi adalah anak usia 15 tahun di Tegal yang mendapatkan inspirasi dari *Youtube* tentang bagaimana membobol sebuah kaca mobil untuk mencuri. Video-video yang diunggah tanpa ada pengawasan dapat memberikan arahan yang salah pada anak-anak kecil yang masih di bawah umur. Video semacam ini disebut *video tutorial* atau video yang menunjukkan setiap langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan suatu hal. (Radartegal, 2017)

Internet bukanlah sebuah wadah yang akan selalu membawa hal yang positif. Tentu banyak hal positif yang dapat dilakukan dengan adanya internet, namun tanpa pengawasan yang jelas, internet dapat menjadi boomerang untuk diri sendiri atau orang-orang lain disekitar. Apakah media *Youtube* memiliki tujuan yang positif atau negatif terhadap kehidupan masyarakat yang aktif di dunia maya, terutama pengguna aktif *Youtube* yang masih berada pada usia remaja akhir yang bertempat tinggal di Surabaya. Remaja usia remaja akhir dari umur 18-21 tahun, dimana pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

Menurut Charles Horton Cooley, individu melakukannya dengan membayangkan dirinya sebagai orang lain, di dalam benaknya. Cooley

menyebut gejala ini *looking glass self* (cermin diri), seakan-akan menaruh cermin pada diri sendiri. Pertama, membayangkan bagaimana orang lain melihat seperti melihat diri sendiri di dalam kaca. Misalnya, merasa wajah jelek. Kedua, membayangkan bagaimana orang lain menilai penampilan. Berpikir bahwa mereka menganggap tidak menarik. Ketiga, mengalami perasaan bangga atau kecewa, orang mungkin merasa sedih atau malu (Vander Zanden, 1975:79)

Erie Berne menyatakan sebuah model yang bernama model permainan dalam buku *Games People Play* di mana dasar itu dibagi menjadi tiga yaitu *Parent, Adult, Child*. Orang tua adalah aspek kepribadian yang merupakan asumsi dan perilaku yang diterima dari orang tua atau orang yang dianggap orang tua . Orang dewasa adalah bagian dari kepribadian yang mengolah informasi secara rasional, sesuai dengan situasi, dan biasanya berkenaan dengan masalah masalah penting yang memerlukan pengambilan keputusan secara sadar. Anak adalah unsur kepribadian yang diambil dari perasaan dan pengalaman kanak kanak dan mengandung potensi intuisi, spontanitas, kreativitas, dan kesenangan. (Rakhmat, 2012:121)

Remaja usia akhir (18-21) adalah masa masa yang dianggap sudah dapat memahami apa yang telah mereka lakukan dan paham akan resiko yang akan terima. Maka dari itu hal ini saya angkat dengan tujuan untuk mengetahui apa alasan para remaja usia akhir ini menggunakan media sosial, khususnya *Youtube* untuk melakukan beberapa tindakan *cybercrime*

yang mereka lakukan secara sadar maupun tidak sadar. Untuk tujuan apa dan apa yang mereka capai setelah melakukan tindakan tersebut. Hal ini sangat memprihatinkan karena disaat para remaja saling menentukan atau mempresepsikan seseorang (*judgmental*), tapi dia sendiri tidak sadar akan apa yang diperbuatnya adalah yang yang melanggar sesuai dengan undang-undang yang ada di Indonesia. Surabaya terutama sebagai salah satu kota metropolitan dengan jumlah remaja usia akhir yang banyak dan menggunakan internet, khususnya *Youtube* secara aktif.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pembahasan *cybercrime* pada salah satu kasus dengan angka yang tinggi yaitu Peretasan bisa didapatkan oleh objek penelitian melalui video atau konten di media *Youtube* dalam bentuk video tutorial yang memeberikan penjelasan atau tahapan-tahapan dalam melakukan tindakan *cybercrime* tersebut.

Pemilihan kota Surabaya sendiri dipilih karena baru-baru ini terjadi penangkapan komplotan *hacker* yang menamai dirinya sebagai SBH singkatan dari "Surabaya *Black Hat*". Kelompok ini merupakan kelompok *hacker* yang telah berhasil meretas banyak sekali situs yang ada di dalam maupun di luar negeri. Catatan terakhir yang tertulis adalah sebanyak 3000 situs di seluruh dunia telah diretas oleh kelompok "*Black Hat*" ini. Motif yang digunakan adalah untuk mendapatkan ganti atau tebusan berupa uang. Jumlah anggota yang telah dicatat oleh polisi berjumlah 6 orang

dengan 3 orang saja yang baru tertangkap. Tidak hanya sekedar *hacker*, mereka semua adalah mahasiswa di Surabaya dengan usia sekitar 21 tahun. Mereka meretas berbagai macam situs dengan meminta imbalan sebesar 15 juta atau lebih tinggi. Tidak hanya di dalam negeri seperti Jakarta atau wilayah Jawa Timur, kelompok ini berhasil membobol situs resmi milih pemerintahan Los Angeles. (Puspita, 2018)

Dari data di atas maka peneliti menggunakan teori analisis resepsi milik Stuart Hall, resepsi diartikan sebagai bentuk resepsi. Resepsi berasal dari bahasa Inggris yaitu *reception* yang artinya adalah menerima. Menerima sendiri memiliki pengertian yang luas, tidak hanya menerima tamu dalam suatu acara atau menerima barang, *reception* juga termasuk dalam menerima sebuah pengertian.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana resepsi remaja usia akhir di Surabaya terhadap video tutorial di *Youtube* yang menunjang tindakan peretasan ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana resepsi remaja usia akhir di Surabaya mengenai media *Youtube* sebagai penunjang tindakan pelanggaran hukum peretasan (peretasan) secara sadar maupun tidak sadar.

1.3.2 Manfaat

Para pembaca hasil penelitian ini dapat mengetahui bagaimana remaja usia akhir di Surabaya menerima tujuan dari konten video tutorial di *Youtube* yang dapat menjadi penunjang tindak *cybercrime* khususnya peretasan.