



At Tabsyir Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam
Institut Agama Islam Negeri Kudus

ISSN : 2338-8544

E-ISSN : 2477-2046

DOI : <http://dx.doi.org/10.21043/at-tabsyir.v10i2.25058>

Vol. 10 No. 2 Tahun 2023 | Hal. 271-292

<http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/komunikasi>

***Cybercommunity* dalam Tinjauan Teori Jarum Hipodermik dan Klasifikasi Masalah Sosial**

Hanim Rohnulyanti, Dian Rahmawati, Dini Al Maunah, Dwi Rahayu Rizqiana, Nofithania Syawalaila Ayusandrina, Septama Bima Rayoga
Universitas Tidar, Magelang, Indonesia

hanim.rohnulyanti@untidar.ac.id, dian.rahmawatiiii@student.untidar.ac.id,

dini.al.maunah@student.untidar.ac.id, dwi.rahayu.rizqiana@students.untidar.ac.id,

nofithania.syawalaila.ayusandrina@students.untidar.ac.id,

bimarayoga@students.untidar.ac.id

Abstract

CYBERCOMMUNITY IN REVIEW OF HYPODERMIC NEEDLE THEORY AND CLASSIFICATION OF SOCIAL PROBLEMS. The development of social media network has given rise to various new terms used by active social media users, such as cyberspace and cybercommunity. However, the use of social media also has negative impacts, such as the emergence of crimes in cyberspace (cybercrime), such as in the case that occurred on platform X, namely the spread of hoax news related to sexual harassment committed by one of the students at UNY. This intersects with social problems that can be linked to communication theory. One of the communication theories used is the Hypodermic Needle Theory. The focus of this research is to describe the cybercommunity phenomenon in a review of the Hypodermic Needle Theory and the classification of social problems using descriptive - qualitative methods. The researcher's data sources are based on social media platform X and online news portals. The results of this research explain how social problems occur in virtual society, especially on platform X.

Keywords: Cybercommunity, Cybercrime, Social Problems, Platform X, Hipodermic Needle Theory

Abstrak

CYBERCOMMUNITY DALAM TINJAUAN TEORI JARUM HIPODERMIK DAN KLASIFIKASI MASALAH SOSIAL. Dalam jejaring media sosial yang berkembang melahirkan berbagai istilah baru yang digunakan oleh pengguna aktif media sosial, seperti adanya ruang maya (*cyberspace*) serta masyarakat maya (*cybercommunity*). Akan tetapi dalam penggunaan media sosial juga berdampak negatif seperti munculnya kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) seperti pada kasus yang terjadi di *platform X* yaitu adanya penyebaran berita hoaks terkait pelecehan seksual yang dilakukan oleh salah satu mahasiswa di UNY. Hal ini bersinggungan dengan permasalahan sosial yang dapat dikaitkan dengan teori komunikasi. Salah satu teori komunikasi yang digunakan adalah Teori Jarum Hipodermik. Fokus penelitian ini menggambarkan fenomena *cybercommunity* dalam tinjauan Teori Jarum Hipodermik dan klasifikasi masalah sosial dengan menggunakan metode deskriptif – kualitatif. Sumber data peneliti berdasarkan platform media sosial X serta portal berita *online*. Hasil penelitian ini menjelaskan bagaimana permasalahan sosial terjadi di masyarakat maya terutama di platform X.

Kata Kunci: Komunitas Siber, Kejahatan siber, Masalah Sosial, Platform X, Teori Jarum Hipodermik

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemikiran manusia pun semakin maju. Akan tetapi di samping hal tersebut, kejahatan yang ada juga semakin meningkat. Tidak hanya berada di dunia nyata, tak jarang saat ini ditemukan jenis kejahatan baru melalui dunia maya. Kemajuan teknologi membawa dampak bagi penggunaannya, baik dampak negatif dan dampak positif. Dampak positif yang dapat dirasakan yaitu pengguna mendapatkan kemudahan dalam hal pemenuhan kebutuhan, namun teknologi juga dapat membawa dampak negatif karena dimanfaatkan oleh pengguna-pengguna yang tidak bertanggung jawab dengan saling menjatuhkan pihak lain. Dampak negatif tersebutlah yang menjadikan kita sebagai salah satu generasi yang mengikuti perkembangan teknologi untuk selalu meningkatkan kesadaran diri dan batasan diri supaya tidak merugikan sesama pengguna teknologi khususnya teknologi internet.

Dengan kemajuan teknologi internet dapat membantu interaksi antar pengguna media sosial yang satu dengan yang lain menjadi lebih efektif, terbuka, dan tidak terbatas waktu, ruang, serta tempat. Dengan adanya kemajuan tersebut memunculkan

berbagai *platform* untuk berinteraksi, salah satunya *platform* X yang awalnya dikenal dengan *Twitter*. Pada *platform* X, individu dapat saling berinteraksi dengan memberikan komentar, *like*, serta *retweet*. Selain itu, *platform* ini juga dapat dijadikan sebagai wadah untuk memperoleh serta membagikan informasi baik dalam ranah nasional maupun internasional. Di Indonesia sendiri, pengguna *platform* X per Juli 2023 mencapai 25,25 juta pengguna (Databoks, 2023).

Banyaknya pengguna X, terutama di Indonesia tidak semuanya menggunakan *platform* tersebut dengan bijak, misalnya kasus dalam hal penyebaran hoaks, seperti yang terjadi baru-baru ini melalui akun X (@UNYmfs) yang dijadikan sebagai wadah mahasiswa serta mahasiswi dalam menyampaikan pendapat, pertanyaan, maupun aspirasi kepada segenap *civitas academica* Universitas Negeri Yogyakarta serta pengguna yang mengikuti akun tersebut. Kasus penyebaran hoaks tersebut dialami oleh M. Fahrezy (21) yang merupakan salah satu mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus anggota BEM FMIPA UNY yang diduga melakukan pelecehan terhadap mahasiswi baru UNY. Hal tersebut diungkap dengan adanya bukti tangkapan layar palsu yang diunggah oleh salah satu mahasiswa UNY berinisial RAN (19) yang sekaligus adalah pelaku dari kasus penyebaran hoaks tersebut melalui akun @UNYmfs di *platform* X. RAN (19) menggunakan nama akun samaran @akunsambatueu sebagai mahasiswa yang melaporkan kejadian adanya pelecehan seksual tersebut.

Kronologi tersebut bermula atas rasa sakit hati yang muncul dari mahasiswa baru berinisial RAN (19) karena mendapat teguran dari M. Fahrezy ketika RAN menjadi salah satu panitia Festival Politik FMIPA UNY melalui obrolan pribadi yang disampaikan pada aplikasi WhatsApp. Tak hanya hal tersebut, rasa benci juga muncul karena RAN (19) tidak lolos ketika mendaftar BEM FMIPA UNY. Rasa benci inilah yang menjadi faktor pendorong bagi RAN untuk mencemarkan nama baik M. Fahrezy yang dibuktikan dengan adanya tangkapan layar palsu pada akun @UNYmfs tanggal 9 November 2023 yang mana memperlihatkan obrolan M. Fahrezy yang mengancam mahasiswa baru dan ingin melakukan pelecehan terhadap mahasiswa baru tersebut. Tersebarnya berita mengenai pelecehan yang dilakukan oleh M. Fahrezy tersebut menarik atensi masyarakat serta segenap *civitas academica* Universitas Negeri Yogyakarta yang kemudian ikut menghujat M. Fahrezy melalui komentar pada akun instagram pribadinya (@mfah_rezyy). Setelah menjadi perbincangan mengenai

munculnya kasus tersebut, BEM FMIPA membuat pernyataan terkait kasus tersebut yang akan ditindaklanjuti. Proses tersebut juga mendapat respons dari akun instagram @mfah_rezzy memberikan klarifikasi terkait kasus yang berita. Pada tanggal 12 November 2023 M. Fahrezy juga melaporkan terkait berita yang tidak dibenarkan adanya ke Polda D. I. Yogyakarta. M. Fahrezy yang awalnya diduga sebagai pelaku pelecehan, namun setelah diselidiki lebih lanjut M. Fahrezy dinyatakan tidak bersalah, tak hanya itu M.Fahrezy juga menjadi korban pencemaran nama baik. Karena kasus tersebut terdapat banyak pihak seperti netizen yang turut menghujat M. Fahrezy pada laman X bahkan sampai ke akun instagramnya. Hujatan yang dilontarkan pun akhirnya menimbulkan kekerasan verbal berupa penggunaan kata-kata kasar yang disampaikan melalui komentar.

Gambar 1 Hujatan yang dilontarkan netizen kepada M.Fahrezy



Adanya kekerasan verbal ini kemudian memunculkan efek depresi, minder, takut, serta rasa tertekan bagi korban berita hoaks. M.Fahrezy serta beberapa rekannya segera melakukan langkah tegas untuk mengembalikan nama baiknya yang sebelumnya telah tercemar karena adanya laporan kasus pelecehan dari mahasiswa baru UNY yang mana ternyata dilakukan oleh RAN (19). Terhadap kasus yang sedang di proses selaku korban, M. Fahrezy mengunggah kelanjutan dari kasus tersebut melalui video press conferences yang diunggah melalui media sosial pribadi milik M. Fahrezy dan laman YouTube dengan pemilik akun @Polda D.I.Y. Diketahui juga dengan adanya penetapan RAN sebagai tersangka pelaku penyebaran hoaks terjerat 10 tahun penjara.

Mengenai kasus tersebut, dapat dikategorikan dalam *cybercommunity* berkaitan dengan adanya penyebaran berita bohong dan pencemaran nama baik. *Cybercommunity* menjadikan masyarakat terjun kedalam teknologi informasi yakni dalam realitas maya. Masyarakat maya sendiri merupakan bayangan kebebasan terkait masyarakat nyata yang ingin membentuk ruang batas dunia nya sendiri. Dalam batasan kebebasan dunia maya sendiri dapat menciptakan tidakseimbangan antara perilaku yang terjadi dengan aturan yang telah disepakati oleh masyarakat. Hal itu melanggar adanya Pasal 45A ayat (1) jo, Pasal 28 ayat (1) dan/atau Pasal 45 ayat (3) jo, Pasal 27 ayat (3) UU No.19 tahun 2016 tentang perubahan atas UU No.11 Tahun 2008 Tentang ITE dan/atau Pasal 14 ayat (1) dan/atau ayat (2) UU No.1 Tahun 1946 tentang peraturan hukum pidana, dengan ancaman maksimal 10 tahun penjara. Dalam praktik di kehidupan bersosial dan bermasyarakat, diharapkan adanya sikap yang menunjukkan kepatuhan atas aturan baik norma hukum, norma kesopanan serta norma keasusilaan yang berlaku di masyarakat. Analisis kasus ini memiliki tujuan untuk mengkaji permasalahan sosial. yang terjadi pada kejahatan komunitas siber yang terjadi di *platform* media sosial X dengan teori komunikasi Teori Jarum Hipodermik.

Teori Jarum Hipodermik atau Teori Peluru merupakan teori yang dicetuskan oleh Harrold Lasswell pada tahun 1927, saat beliau menulis sebuah buku pada masa perang dunia yaitu “Propaganda Technique” karena pada saat itu (Perang Dunia I), media sangat dimanfaatkan oleh penguasa untuk menyebarkan propaganda pada publik. (Briefer.Id, 2023). Dalam teori ini dijelaskan bahwa bentuk pengaruh dari media massa sangat kuat dalam memengaruhi penerima pesan. Teori S-R merupakan proses komunikasi yang digambarkan dengan sederhana yang hanya melibatkan dua unsur, yakni media massa yang digunakan dan penerima pesan itu sendiri (khalayak). Media massa mengeluarkan stimulus dan penerima menanggapi dengan menunjukkan respon sehingga dinamakan teori stimulus-respon. (Morissan, 2013 : 505). Menurut Rakhmat, teori jarum hipodermik mempunyai asumsi bahwa elemen-elemen komunikasi, seperti komunikator, pesan dan media mempunyai pengaruh kuat dalam komunikasi Teori ini juga disebut dengan Bullet Theory, karena komunikasi secara pasif menerima apa yang disampaikan atau ditembakkan oleh media. (Rakhmat, 2007). Asumsi teori ini adalah media mempunyai kekuatan yang besar dan posisi khalayak adalah sebagai pihak pasif (tidak berdaya) yang tidak tahu apa-apa atau sulit menghindar dari informasi yang diberikan media tersebut. (Isti N.W., 2014). Selain itu, Lasswell juga menjelaskan posisi media bagaikan senjata yang menembakkan peluru

berupa pesan yang langsung masuk ke pikiran khalayak luas dan kemudian mengubah opini serta perilaku mereka. Konten media massa dapat memberikan efek yang dibagi menjadi efek mikro dan makro.

1. Efek Mikro. Media dapat mempengaruhi kognitif, sikap, emosi, psikologi, serta perilaku individu melalui konten yang diberikan. Contohnya berita yang dibawakan media dapat menentukan persepsi, sikap, serta pilihan individu terhadap calon pemimpin misalnya presiden.
2. Efek Makro. Media dapat mempengaruhi pandangan kolektif individu terhadap berbagai isu, misalnya dalam bidang interaksi sosial, ekonomi, politik, dan keluarga.

Selain itu, adapun masalah sosial yang didefinisikan beragam menurut para ahli, misalnya definisi menurut Soetomo, masalah sosial adalah adanya keadaan yang berbeda dengan kehidupan biasanya di mana keadaan ini seringkali tidak diinginkan masyarakat secara umum dan mengakibatkan gejolak sosial di dalam masyarakat. Adapun definisi masalah sosial menurut Soejono Soekanto adalah suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat yang membahayakan kehidupan kelompok sosial. Sebuah situasi dapat disebut sebagai permasalahan sosial apabila memenuhi empat elemen yang disebutkan oleh Parrilo (2002), yaitu sebagai berikut.

1. Adanya berbagai kerugian yang ditimbulkan baik secara fisik maupun mental individu atau masyarakat;
2. Melakukan pelanggaran terhadap nilai atau standar yang dianut sebagian besar masyarakat atau mereka yang berpengaruh di dalamnya;
3. Keadaan yang secara terus-menerus terjadi; dan
4. Menimbulkan kebutuhan agar situasi tersebut dipecahkan berdasarkan pada evaluasi dari berbagai kelompok masyarakat.

Selain itu, ada berbagai faktor yang menyebabkan munculnya masalah sosial, yaitu sebagai berikut.

1. Ekonomi, masyarakat kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sehingga menimbulkan berbagai masalah sosial, seperti berbagai jenis pengangguran hingga kemiskinan;

2. Budaya, pengaruh globalisasi dapat membuat banyak orang tertarik untuk mempelajari kemudian terpengaruh oleh budaya hasil globalisasi tersebut sehingga hal inilah yang kemudian memicu masalah sosial, seperti kenakalan remaja, seks bebas, dan lain-lain;
3. Biologis, munculnya berbagai penyakit menular hingga kekurangan gizi merupakan bentuk masalah sosial yang dipengaruhi oleh faktor biologis;
4. Psikologis, faktor ini bersumber dari internal individu seperti kurangnya kontrol diri yang kemudian memicu emosi berlebih, misalnya amarah yang berujung pada tindak kekerasan verbal atau nonverbal.

Adapun klasifikasi masalah sosial, yaitu sebagai berikut.

1. Klasifikasi Atas Dasar DIKOTOMI

a. Masalah Sosial Patologis dan NonPatologis

1. Masalah Sosial Patologis: Masalah sosial dianggap sebagai penyakit. Selain itu, menurut Kartini Kartono, patologi sosial merupakan penyakit sosial berupa ketidaksesuaian tingkah laku dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral hak milik, solidaritas kekeluargaan, hidup rukun bertetangga, disiplin, dan hukum formal yang berlaku. Contoh masalah sosial ini, yaitu kejahatan kriminal, pelacuran, perjudian, dan lain sebagainya;
2. Masalah Sosial Non-Patologis: Lawan dari masalah sosial patologis di mana masalah dianggap bukan sebagai penyakit sehingga dapat diatasi lebih mudah, akan tetapi apabila masalah jenis ini dapat berubah menjadi patologis apabila tidak diselesaikan dengan segera. Contohnya, tawuran, kenakalan remaja, penipuan, dan lain sebagainya.

b. Masalah Sosial Klasik-Konvensional dan Kontemporer-Modern

1. Masalah Sosial Klasik-Konvensional: Masalah sosial yang terjadi di masa lalu atau pada masyarakat terdahulu (masyarakat pertanian) dan masalah ini masih tetap ada hingga saat ini, seperti kemiskinan;
2. Masalah Sosial Kontemporer-Modern: Masalah sosial yang muncul di masa sekarang dan kebanyakan dialami oleh masyarakat industri. Contohnya, pengedar dan pengguna narkoba, penyakit HIV/AIDS, *human trafficking*, Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT), dan masih banyak lagi.

c. Masalah Sosial Manifest dan Masalah Sosial Latent

1. Masalah Sosial Manifest: Hasil dari ketimpangan sosial di masyarakat yang muncul karena ketidakseimbangan nilai dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, jika ada masyarakat yang melakukan penyimpangan terhadap nilai dan norma tersebut akan tidak disukai masyarakat lainnya dan mereka akan berusaha mengatasinya;
2. Masalah Sosial Latent: Masalah sosial yang terjadi, akan tetapi masyarakat tidak menyadari masalah ini atau mereka tidak mampu mengatasinya sehingga secara tidak langsung dampaknya tidak dirasakan oleh masyarakat. Contohnya, adanya kesenjangan pembangunan di daerah Timur dan Barat Indonesia.

d. Masalah Sosial Strategis dan Biasa

1. Masalah Sosial Strategis: Masalah sosial dianggap sebagai sesuatu yang sentral yang memicu masalah sosial lainnya, misalnya masalah kemiskinan yang kemudian menimbulkan tindak kriminal seperti pencurian;
2. Masalah Sosial Biasa: Masalah yang terjadi di lingkup kecil dan tidak menimbulkan dampak yang berarti, seperti perceraian.

2. Klasifikasi Atas Dasar WARISAN

1. Warisan Sosial. Meliputi berbagai masalah yang berkaitan dengan interaksi sosial di masyarakat. Contoh: Masalah depresi, hubungan kelompok mayoritas dengan kelompok minoritas, pendidikan, agama, hukum, dan lain sebagainya;
2. Warisan Biologis. Berkaitan dengan masalah kependudukan. Contoh: Kecatatan baik dari lahir maupun bukan, masalah migrasi, pertumbuhan penduduk;
3. Warisan Fisik. Terjadi karena adanya batasan dan pengurangan SDA (Sumber Daya Alam) yang mana hal ini dapat menyebabkan masalah bagi masyarakat sekitar. Contoh: Kemiskinan daerah tandus, penyakit di daerah yang banyak polusi tanah; dan
4. Kebijakan Warisan Sosial. Masalah sosial ini ada akibat kurang tepatnya suatu penerapan kebijakan masyarakat. Contoh: Ketimpangan sosial ekonomi antar daerah, polusi industri, masalah anak yang disalahgunakan (dijual atau dilacurkan), dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka muncul pertanyaan penelitian yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, bagaimana fenomena *cybercommunity* dalam tinjauan Teori Jarum Hipodermik dan klasifikasi masalah sosial? Hal ini terkait dengan tujuan dalam penelitian yaitu untuk memberikan gambaran mengenai fenomena *cybercommunity* dalam tinjauan Teori Jarum Hipodermik dan klasifikasi masalah sosial.

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, mengingat salah satu karakteristik penelitian kualitatif adalah bahwa sifat fenomena dalam penelitian kualitatif tidak bisa sesuai dengan ukuran kuantitatif sehingga dibutuhkan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan fenomena sebagai upaya dalam pengembangan teori (Pambayun, 2013:11). Pertanyaan penelitian 'bagaimana dan mengapa' merupakan pertanyaan yang cocok untuk penelitian kualitatif dengan penekanan pada proses dan deskripsi (Daymon dan Immy, 2011: 16). Berdasarkan hal tersebut maka sifat penelitian ini adalah deskriptif di mana hasil penelitian ditekankan pada penceritaan sebuah proses penggambaran fenomena *cybercommunity* dalam tinjauan Teori Jarum Hipodermik dan klasifikasi masalah sosial. Untuk itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah metode deskriptif-kualitatif di mana peneliti secara apa adanya menggambarkan fenomena yang terjadi. Metode ini merupakan gabungan dari metode deskriptif yang menjelaskan kondisi sosial yang terjadi dengan lengkap dan metode kualitatif di mana penelitian ini digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010).

Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu wawancara dengan pertanyaan yang tidak distandarkan secara khusus tetapi sifatnya mendalam, pengamatan terhadap partisipan atau bisa disebut sebagai kerja lapangan, dan dokumentasi seperti dokumen; buku-buku; foto; video (Daymon dan Immy, 2011: 13). Peneliti mengumpulkan dokumentasi dari berbagai sumber data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang akurat, seperti portal berita online, artikel jurnal, dan *platform* media sosial yang relevan dengan kasus yang diteliti. Setelah data dikumpulkan kemudian dilakukan pengolahan data. Peneliti mengolah data dengan cara mereduksi data yang terkumpul kemudian melakukan klasifikasi atau pengelompokan data, menganalisis data berdasarkan konsep yang menjadi rujukan, dan terakhir menyajikan data dalam laporan penelitian. Sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik triangulasi sumber dan data, yaitu dengan menambah sumber atau memperkaya data sampai mantap sekali (Afifuddin dan Beni, 2009: 45).

B. Pembahasan

1. Tentang *Platform X*

Internet dalam perkembangan globalisasi serta teknologi merupakan hal yang dijadikan sebagai kebutuhan. Layaknya fenomena hampir semua khalayak mengakses informasi melalui jejaring sosial. Salah satu halnya ialah adanya kemunculan aplikasi Twitter yang sekarang berganti nama menjadi aplikasi X sejak 22 Juli 2023. Menurut data yang disampaikan oleh Databoks, Indonesia memasuki peringkat ke-4 dengan jumlah pengguna mencapai 25,25 Juta jiwa. Hal tersebut disampaikan per Juli 2023.

X merupakan media sosial yang digunakan untuk menyampaikan pesan singkat dengan maksimum 140 karakter per pesan. Dalam aplikasi X pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna yang lainnya. Setiap akun yang dimiliki oleh pengguna, pengguna dapat menentukan pilihannya untuk mengunci maupun tidak akun mereka.

Tak sebatas itu, mereka juga dapat mengubah nama pengguna dengan nama samaran maupun *anonymous*.

Pada awal mulanya, aplikasi X merupakan aplikasi yang tidak diakses untuk umum, melainkan hanya untuk karyawan Ordeo. X sendiri digunakan untuk umum sejak bulan Juli tahun 2006. Platform X memberikan pilihan untuk pengguna mengikuti akun yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna yang lain. Salah satu fitur populer yang dihadirkan dalam aplikasi ini ialah *Top Trending*. Dimana memudahkan pengguna mencari berita maupun informasi yang sedang hangat diperbincangkan, baik *trending* Internasional maupun nasional.

Tak sampai disitu, aplikasi ini juga terdapat *Verified Account* (centang biru) layaknya media sosial yang lainnya. Centang biru dapat diperoleh pengguna X yang memenuhi syarat, seperti kelayakan kelengkapan akun, aktif digunakan, keamanan, tidak digunakan dalam hal kriminalitas, tidak digunakan untuk menipu, serta akun pengguna tergolong kedalam akun premium. Akun centang biru sendiri biasanya didapat hanya untuk orang yang memiliki atensi lebih seperti selebritis, politikus, serta pengguna yang berpengaruh saja. Adapun berbagai dampak dalam menggunakan platform X.

a. Dampak Positif

- 1) Memperluas jaringan pertemanan.
- 2) Dijadikan sebagai wadah pembelajaran yang baru.
- 3) Kecakapan dan kecepatan dalam memperoleh informasi baru.
- 4) Dapat digunakan sebagai inovasi usaha.

b. Dampak Negatif

- 1) Menjadi hal adiktif (kecanduan).
- 2) Wadah untuk menyebarkan berita palsu (hoaks).
- 3) Mudah masuknya informasi yang belum diuji kelayakan dan kebenarannya.

2. Masalah yang Muncul pada Cybercommunity

Hadirnya teknologi komunikasi berupa internet yang semakin maju tentu berhasil mengubah cara pandang individu mengenai kehidupan yang mana sebelumnya mayoritas individu dihadapkan dengan berbagai batasan dalam ruang, jarak, serta waktu dalam berkomunikasi sehingga perlu bertemu secara langsung (*face-to-face*) kini berubah 180 derajat menjadi sesuatu yang mudah dilakukan hingga dapat disebut

sebagai dunia tanpa batas. Dengan internet ini, individu juga dapat mengakses berbagai informasi dengan cepat. Selain itu, mereka sebagai pengguna juga dapat menjelajah lebih banyak hal baru, seperti dunia komunikasi berbasis komputer (*cyberspace*).

Melalui *cyberspace* ini, individu ditawarkan ke berbagai hal yang dibutuhkannya, seperti hiburan, keuntungan, serta kemudahan seperti mencari informasi, membeli sesuatu, mendengarkan musik, hingga mencari berbagai literatur. Kumpulan individu yang beraktivitas di dalam *cyberspace* ini kemudian di sebut sebagai *cybercommunity*. Masyarakat siber atau komunitas siber (*cybercommunity*) merupakan sekumpulan masyarakat yang berinteraksi melalui dunia maya dan terjalin dalam jaringan tertentu (aplikasi, website, atau platform) dan memiliki motif yang beragam seperti hobi, cara pandang, kebutuhan, kesamaan latar belakang (pendidikan, sosial, ekonomi, budaya, profesi dan sebagainya).

Pembentukan komunitas siber dapat mempengaruhi dalam proses konstruksi sosial di dunia nyata termasuk masalah sosial yang terjadi. Tak bisa dipungkiri bahwa keberadaan *cyberspace* ini sangat membantu banyak masyarakat, akan tetapi tidak selamanya mereka yang melakukan berbagai aktivitas di sini juga berjalan dengan mulus karena faktanya banyak ditemukan penyimpangan berupa oknum yang memanfaatkan *cyberspace* dengan cara yang tidak benar bahkan dikatakan melanggar norma serta hukum. Masalah yang timbul di *cybercommunity* atau komunitas virtual inilah yang dapat disebut sebagai *cybercrime*. *Cybercrime* juga memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut.

1. Kejahatan yang menciptakan kerugian yang cenderung lebih berdampak daripada kejahatan konvensional dari segi materil maupun immaterial.
2. Perbuatan ilegal yang secara tidak etis terjadi di *cyberspace* (wilayah maya) sehingga ada kesulitan dalam menentukan yurisdiksi hukum negara mana yang berlaku terhadapnya.
3. *Cybercrime* dapat dilakukan dengan segala peralatan yang memungkinkan untuk terhubung dengan internet.
4. Pelaku *cybercrime* adalah mereka yang ahli dalam penggunaan internet beserta aplikasinya.
5. Perbuatan yang dilakukan dapat dilakukan melintasi batas negara (transnasional).

Dalam *cybercommunity*, terdapat beberapa bentuk kejahatan yang sering dilakukan, di antaranya sebagai berikut.

a. Cyber Bullying

Cyber bullying merupakan bentuk pelecehan atau perundungan verbal yang mana dilakukan melalui teknologi digital seperti media sosial, internet, dan *game*. Perundungan ini dapat berupa cemoohan, ancaman, hinaan yang mana tindakan ini dilakukan untuk mengintimidasi pihak lain. Dampak dari *cyber bullying* bagi korbannya pun sangat banyak seperti dampak psikologis, dampak psikis, gangguan mental, depresi, bahkan sampai titik dimana korban ingin mengakhiri hidup.

b. Cracking

Cracking merupakan bentuk *cybercrime* terhadap teknologi komputer dengan merusak sistem keamanannya. Setelah mendapatkan akses, pelaku akan melakukan berbagai tindakan yang merugikan seperti mencuri data hingga berbuat anarkis dengan tujuan keuntungan dan kesenangan semata.

c. Pornografi

Seperti yang kita ketahui, bahwa siapapun dapat mengakses media massa seperti internet kapanpun dan dimanapun. Adanya kebebasan tanpa batas inilah yang sebenarnya menjadi sebuah permasalahan. Tak asing lagi apabila saat ini terdapat kasus pelecehan seksual baik secara verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh anak dibawah umur. Hal ini dikarenakan saat ini konten dewasa dapat dengan mudah diakses oleh anak-anak. Dari permasalahan awal ini yang akhirnya akan menimbulkan permasalahan-permasalahan lain di dunia maya.

d. Konten Ilegal

Bentuk kejahatan ini berupa penyebaran informasi atau data tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya sehingga melanggar hukum yang berlaku. Contohnya seperti penyebaran hoaks yang dapat merusak harga diri atau martabat orang lain atau suatu institusi. Hoaks merupakan penyebaran berita palsu kepada khalayak umum. Saat ini kita memasuki zaman dimana manusia harus terus

menerus terinformasi sebagai pemenuhan kebutuhan pribadinya. Maka dari itu, sebagai individu yang bijak, kita juga harus memiliki kemampuan menyeleksi segala informasi yang kita terima dari berbagai media, khususnya media sosial.

e. Pencemaran Nama Baik

Di dunia maya pasti tak jarang kita menemukan konten yang mana konten tersebut membawa nama orang lain dan menyalahkan orang tersebut. Hal ini merupakan tindak kejahatan dimana orang yang membuat konten tersebut mencemarkan nama baik orang lain. Pencemaran nama baik di dunia maya sangat mudah dilakukan oleh semua orang dari berbagai pihak. Berbagai dampak dapat dirasakan oleh korban pencemaran nama baik seperti *cyber bullying* bahkan pembulian di kehidupan nyata nya. Maka dari itu, pencemaran nama baik menjadi salah satu permasalahan dalam masyarakat maya. Masalah pencemaran nama baik ini juga bisa muncul sebagai akibat dari adanya konten ilegal yang disebarakan oknum yang tak bertanggungjawab.

3. Analisis Kasus

a. Permasalahan Sosial

Seperti yang dijelaskan sebelumnya pada sub-bab latar belakang mengenai awal mula kasus yang dialami salah satu fungsionaris BEM FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu M. Fahrezy, kasus tersebut dapat disebut sebagai masalah sosial yang muncul di komunitas siber (*cybercommunity*) mengingat kasus ini terjadi di *platform X*. Kasus ini termasuk ke dalam *cybercrime* karena pelaku berupaya mencemarkan nama baik pihak lain dengan menyebarkan konten ilegal berupa informasi yang tidak benar (fitnah) melalui media sosial tersebut.

Kasus ini dapat dikatakan sebagai masalah sosial karena kasus ini memenuhi beberapa poin yaitu sebagai berikut.

1) Suatu Kondisi yang Sudah Dinyatakan

Fenomena yang dimaksudkan dalam hal ini yakni kondisi yang dinyatakan oleh sebagian individu. Hal tersebut menjadi bahan pembicaraan

umum, baik dari masyarakat umum, lingkungan, media sosial, serta media massa pada topik tertentu. Kasus ini menjadi kondisi yang sudah dinyatakan karena pemberitaan muncul di berbagai *platform*, seperti X hingga TikTok dan menjadi pembicaraan umum.

2) Tidak Sesuai dengan Nilai-Nilai

Suatu kondisi dimana terjadi kesenjangan maupun ketidakselarasan antara perilaku dengan nilai atau norma yang ditetapkan oleh masyarakat setempat. Ditunjukkan pada kasus ini yakni mengenai adanya pelanggaran yang dilakukan oleh pelaku yang menyebarkan hoaks dan mencemari nama baik seseorang sehingga ia melenceng dari norma dan aturan yang ditetapkan, baik secara norma hukum dan norma sosial yang ada.

3) Diartikan Sebagai Fenomena yang Berarti

Hal ini dijelaskan terkait fenomena atau kondisi yang memiliki nilai. Nilai yang dimaksudkan ialah bagaimana lingkungan sekitar memandang terkait fenomena yang terjadi. Dilihat dari kasus ini, masyarakat menilai bahwa fenomena tersebut harus ditindaklanjuti dan diberikan efek jera guna menanggulangi nilai kriminalitas (penyebaran hoaks) serta tindak kriminal yang lainnya.

4) Suatu Kegiatan Bersama Dibutuhkan untuk Mengubah Situasi

Terdapat dua hal yang penting dalam hal ini yakni: (a) adanya kesadaran bersama akan ancaman yang dihadapi; (b) mengetahui bahwa kondisi yang menghambat tersebut dapat diatasi. Kasus yang terjadi merupakan kasus yang dapat diatasi, melalui kesadaran masyarakat sekitar mengenai kesenjangan kondisi maka akan muncul upaya untuk mengatasinya. Seperti dukungan yang dilakukan oleh korban M.Fahrezy untuk melaporkan tindakan RAN selaku pelaku penyebaran hoaks dan pencemaran nama baik. Tak hanya itu, adanya tindakan dari pihak yang berwenang untuk memberikan efek jera terhadap pelaku. Hal ini ditujukan juga untuk mengurangi kondisi yang sama maupun kriminalitas yang lainnya.

Selain itu, permasalahan sosial ini dapat diklasifikasikan sebagai masalah sosial non-patologis dan strategis karena kasus ini masih tergolong mudah untuk diatasi serta mendapatkan penanganan cepat dari pihak yang berwajib. Selain itu, kasus ini dapat dikatakan sebagai masalah sosial yang strategis karena dapat memicu masalah lainnya. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, kasus ini berawal dari penyebaran informasi hoaks yang kemudian berkembang menjadi pencemaran nama baik bagi korban serta institusi yang dinaungi. Di samping itu, adapun faktor yang memicu terjadinya masalah sosial tersebut yaitu faktor psikologis pelaku (RAN) di mana pelaku merasa sakit hati terhadap M. Fahrezy karena telah menegurnya pada saat kegiatan Festival Politik FMIPA 2023 melalui Whatsapp. Selain itu, RAN mengaku bahwa ia sakit hati karena tidak diterima menjadi bagian dari BEM FMIPA UNY.

b. Teori Jarum Hipodermik

Dari kasus penyebaran berita hoaks dan pencemaran nama baik yang dilakukan oleh salah satu Mahasiswa UNY termasuk kedalam teori jarum hipodermik jika dilihat dari sisi khalayak yang menerima informasi tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan saat akun @UNYmfs di *platform* X menyebarkan unggahan terkait M. Fahrezy yang diduga melakukan pelecehan.

Adanya respon yang diberikan netizen tersebut membuktikan bahwa pesan yang diberikan media massa memiliki efek yang kuat dan langsung yang kemudian memengaruhi pikiran khalayak karena setelah postingan tersebut diunggah, banyak ditemukan respon khalayak di dalam *platform* X yang memberikan tanggapan negatif, seperti menghujat M. Fahrezy yang pada saat itu belum terbukti bahwa dia benar-benar melakukan tindakan pelecehan seksual terhadap korban yang diduga mahasiswi baru UNY. Adanya perilaku netizen yang menghujat M. Fahrezy tersebut merupakan efek dari konten media massa, yaitu efek mikro yang memengaruhi kognitif, sikap, emosi, psikologi, dan perilaku mereka. Setelah kasus tersebut tersebar, netizen memiliki persepsi sejak awal bahwa pelakunya adalah M. Fahrezy sehingga persepsi itu kemudian memengaruhi bagaimana emosi, serta sikap mereka yang kemudian ditunjukkan dengan perilaku menghujat.

Gambar 2 Hujatan yang Dilontarkan Netizen kepada M.Fahrezy



Gambar 3 Awal mula kasus M. Fahrezy



Gambar 4 Hujatan yang Dilontarkan Netizen kepada M.Fahrezy



Gambar 5 Hujatan yang Dilontarkan Netizen kepada M.Fahrezy



C. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa kasus ini termasuk kedalam salah satu permasalahan sosial yang muncul akibat adanya aktivitas *cybercommunity*. Masyarakat sebagai bagian dari *cybercommunity* diharapkan untuk lebih selektif dan bijak dalam mengkonsumsi informasi yang beredar di media sosial. Dari adanya kasus tersebut masih banyak khalayak yang melakukan tindakan pelanggaran norma dan hukum. Hal tersebut disebabkan karena khalayak tidak dapat menyaring informasi sehingga mengakibatkan tersebarnya informasi yang tidak valid. Disamping itu, khalayak sebagai bagian dari *cybercommunity* juga sebaiknya lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial (*cyber space*) sebagai *platform* untuk berbagi informasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti memberikan saran ketika menyebarkan sebuah informasi melalui media sosial diharapkan jangan sampai mengandung informasi palsu (hoaks) yang dapat merugikan orang lain terlebih sampai mengakibatkan pencemaran nama baik seseorang. Dengan demikian *platform X* sebagai salah satu media sosial yang di akses oleh masyarakat seharusnya memiliki batasan-batasan dalam memberikan akses kepada pengguna *platform X* supaya informasi yang beredar di dalam *platform* tersebut dapat dibuktikan keakuratannya sehingga tidak terjadi penyebaran informasi yang mengandung hoaks dan pencemaran nama baik. Di samping itu masyarakat yang menjadi pengguna *platform X* (*cybercommunity*) seharusnya lebih selektif dalam mengunggah, mengonsumsi, dan menyebarkan informasi yang telah beredar sehingga tidak merugikan pihak lain sebagaimana yang telah tercantum dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE: Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Daftar Pustaka

- Achmad, Noviani. dkk. (2023). Realitas Sosial Cybercommunity dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi tentang interaksi sosial pada pelajar di kota Semarang). Semarang:Unnes. Diakses dari : <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/62835/24904>

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani. (2009). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Pustaka Setia.
- Annisa, Elsa B. B. dkk. (2019). Penelitian Tentang Twitter. Jurnal Edukasi Nonformal. Diakses dari : <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/4531/1856/>
- Annur, C., M. (2023). Jumlah Pengguna Twitter Indonesia Duduki Peringkat ke-4 Dunia per Juli 2023. Diakses dari : [Jumlah Pengguna Twitter Indonesia Duduki Peringkat ke-4 Dunia per Juli 2023 \(katadata.co.id\)](https://katadata.co.id)
- CNN Indonesia. (2023). Alasan Mahasiswa Sebar Hoaks Pelecehan Seksual Anggota BEM UNY. Diakses dari : <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20231113195722-12-1023712/alasan-mahasiswa-sebar-hoaks-pelecehan-seksual-anggota-bem-uny/amp>
- Daymon, Christine dan Immy Holloway. (2011). Qualitative Research Methods in Public Relations and Marketing Communications. USA & Canada: Routledge.
- Fitriyani, Nur Eka. 2020. Jurnal Penggunaan Media Sosial Twitter Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi. Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret. Diakses dari : <https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal%20D1218014.pdf>
- Fuady, M. E. (2005). "Cybercrime": Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia. Diakses dari : <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/me>
- Hius, J. J. (2015). MENGENAL DAN MENGANTISIPASI KEGIATAN CYBERCRIME PADA AKTIFITAS ONLINE SEHARI-HARI DALAM PENDIDIKAN, PEMERINTAHAN DAN INDUSTRI DAN ASPEK HUKUM YANG BERLAKU. Diakses dari : https://www.academia.edu/10402753/MENGENAL_DAN_MENGANTISIPASI_KEGIATAN_CYBERCRIME_PADA_AKTIFITAS_ONLINE_SEHARI_HARI_DALAM_PENDIDIKAN_PEMERINTAHAN_DAN_INDUSTRI_DAN_ASPEK_HUKUM
- Pambayun, Elly Lestari. (2013). One Stop: Qualitative Research Methodology in Communication. Konsep, Panduan, dan Aplikasi. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.

- Prasetyo, Hendri. (2010). Cyber Community, Cyber Cultures : Arsitektur Sosial Baru Masyarakat Modern. Diakses dari : <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/article/download/190/162>
- Rakhmat, Jalaludin. (2007). Psikologi Komunikasi Edisi Revisi. Bandung:Remaja Rosda Karya. Diakses dari : <http://pghc.uma.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/Buku-Psikologi-.pdf>
- Taftazani, B. M.. (2015). Masalah Sosial dan Wirausaha Sosial. SOCIAL WORK JURNAL. Diakses dari : <https://media.neliti.com/media/publications/181623-ID-masalah-sosial-dan-wirausaha-sosial.pdf>
- Taftazani, B. M. (2017). MASALAH SOSIAL DAN WIRAUSAHA SOSIAL. Diakses dari <https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/vie>

This page is intentionally left blank