

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Rumusan Masalah

Pada zaman sekarang ini, masyarakat sudah mengalami perkembangan yang signifikan di berbagai bidang dalam kehidupan, menciptakan dinamika kemajuan dan keberagaman di berbagai belahan dunia. Dalam keadaan kemajuan zaman saat ini, banyak sekali hal positif yang dialami oleh masyarakat di berbagai aspek kehidupan baik di bidang pendidikan, sosial, ekonomi, dan pastinya teknologi. Dari perkembangan tersebut membuat perkembangan masyarakat menjadi lebih progresif dalam menata kehidupan mereka baik dalam bernegara ataupun bermasyarakat.

Perubahan tersebut bisa dilihat seperti dari segi perubahan pola perilaku sosial dikarenakan adanya globalisasi karena kemajuan teknologi. Pola interaksi masyarakat semakin terbuka baik dalam lingkup nasional maupun internasional sehingga membuka keran informasi baru dalam transfer nilai-nilai, pengetahuan, serta kebudayaan yang positif dari berbagai belahan dunia. Selain itu dalam masalah perdagangan misalnya, masyarakat semakin canggih karena dengan kemajuan teknologi yang ada membuat sarana dan prasarana dalam dunia perdagangan menjadi lebih variatif, inovatif, efisien, dan efektif walaupun dalam bidang ini menurut penelitian Partadisastra (2022, hlm. 11) globalisasi membawa pengaruh perilaku konsumtif. Adanya akses yang terbuka juga menjadi pendorong perubahan yang masif dari segala aspek kehidupan mulai bagaimana cara kita belajar, bekerja, dan berkomunikasi.

Dalam perkembangan zaman ini khususnya teknologi juga memberikan pemahaman yang lebih lanjut mengenai kesadaran masyarakat terkait norma-norma dan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun, layaknya pedang bermata dua, perkembangan yang sangat pesat pada zaman ini selain memberikan kemudahan dan hal-hal positif juga membawa dampak negatif bagi masyarakat dalam tatanan bernegara dan bermasyarakat. Seperti yang dikemukakan Winarno (2008, hlm. XV) bahwa globalisasi akan memberikan manfaat terbesar bagi masyarakat jika bisa dikelola dengan benar. Dampak negatif ini juga sama seperti dampak positif yang dibawa selain dampak positif yang bisa dirasakan di berbagai

aspek namun dampak negatif yang dirasakan juga pasti ada di berbagai aspek yang ada baik itu sosial, ekonomi, komunikasi, dan sebagainya.

Salah satu contoh dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi dan digitalisasi yaitu risiko akan kecanduan dalam memakai barang yang serba instan. Belum lagi berbagai macam *software* atau aplikasi yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Di sisi lain eksplorasi dan eksploitasi sumber daya alam untuk membuat bahan baku dalam dunia teknologi menjadi ancaman dan sumber kerusakan jika terjadi terus menerus bagi lingkungan sekitar. Lama kelamaan kegiatan tersebut menimbulkan efek domino dalam kehidupan sehari-hari seperti banjir, longsor, dan juga sebagainya. Contoh lain yaitu pada kesehatan mental, masyarakat generasi yang melek terhadap teknologi tentunya sudah pasti tahu mengenai isu *mental health* atau kesehatan mental yang biasanya dikaitkan dengan generasi z dan alpa. Hal tersebut terjadi karena kehidupan yang tidak bisa dilepaskan dari teknologi dan cara mendidik yang salah sehingga anak menjadi kecanduan dan lemah dalam kesehatan mental karena terus berdampingan atau tidak bisa dilepaskan dari teknologi baik itu untuk kesenangan, kehidupan instan, komunikasi atau lain sebagainya. Karena dengan adanya teknologi tersebut saat ini masyarakat menjadi lebih mudah dalam kehidupan mereka seperti dalam hal komunikasi.

Menurut Lawrence Kincaid & Wilbur Schramm (1977, hlm. 6) mengemukakan bahwa komunikasi termasuk kedalam hal paling wajar dalam pola tindakan yang dilakukan manusia tetapi sekaligus yang paling kompleks. Dalam bermasyarakat seseorang tidak akan terlepas dari yang namanya komunikasi karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial atau makhluk yang tidak bisa berdiri sendiri dan membutuhkan bantuan orang lain untuk hidup. Maka dari itu seiring dengan perkembangan zaman, komunikasi juga mengalami perkembangan yang signifikan. Dengan hanya menyentuh layar *smarthphone* saja seseorang sudah bisa berkomunikasi dengan orang yang sangat jauh tanpa dibatasi wilayah negara. Kegiatan ini tentunya erat kaitannya dengan penggunaan media sosial untuk berinteraksi dengan orang lain lewat dunia maya.

Karakteristik dasar dari sebuah media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna, selain untuk menghubungkan pengguna namun juga untuk memperluas

hubungan dengan orang lain (Nasrullah, 2015, hlm. 11). Dari karakter dasar tersebut tentunya penggunaan media sosial sudah menjadi fungsi utamanya menjadi perantara komunikasi di era digital saat ini. Seseorang bisa dengan mudah berinteraksi dengan orang lain baik itu komunikasi, sekedar menjadi pengikut, berkomentar, dan juga yang lainnya. Pengguna media sosial juga bisa dengan mudah membagikan pengalaman dan kegiatan sehari-hari lewat media sosial supaya bisa dilihat banyak orang. Dilihat dari perkembangan tersebut masyarakat dalam dunia digital tentunya sudah melewati batas-batas peraturan yang ada dalam kehidupan di dalam masyarakat sehingga perlu adanya pembatas dalam kegiatan yang dilakukan di media sosial untuk mempertahankan hak dan kewajiban setiap orang.

Batasan tersebut juga bisa dikenal dengan hukum atau peraturan untuk menciptakan masyarakat yang taat hukum dan melindungi setiap hak-hak orang yang ada. Kebebasan dalam dunia digital menjadi salah satu alasan hukum itu diperlukan. Selain untuk melindungi hak-hak orang juga untuk mempertahankan perkembangan yang ada. Hal ini seperti yang di kemukakan oleh Mochtar Kusumaatmadja (2006, hlm. 13-14) bahwa :

“Hukum merupakan suatu alat untuk memelihara ketertiban dalam masyarakat. Mengingat fungsinya, sifat hukum pada dasarnya adalah konservatif. Artinya, hukum bersifat memelihara dan mempertahankan yang telah tercapai. Fungsi demikian diperlukan dalam setiap masyarakat, termasuk masyarakat yang sedang membangun, karena di sini pun ada hasil-hasil yang harus dipelihara, dilindungi, dan diamankan, akan tetapi, masyarakat yang sedang membangun, yang dalam definisi kita berarti masyarakat yang sedang berubah cepat, hukum tidak cukup memiliki fungsi demikian saja. Ia juga harus dapat membantu proses perubahan masyarakat.”

Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Mochtar Kusumaatmadja bahwa masyarakat yang membangun khususnya perubahan atau hasil-hasil yang ada harus dipelihara, dilindungi, dan diamankan serta membantu proses perubahan tersebut. Sehingga perubahan digitalisasi yang sedang terjadi di dalam masyarakat harus dilindungi, diamankan, dan dipelihara. Lebih lanjut juga hukum harus bisa membantu proses perubahan masyarakat tersebut khususnya dalam menyaring dampak negatif yang di timbulkan dari adanya digitalisasi dan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Namun, kenyataan yang terjadi pada saat ini masyarakat dibayang-bayangi oleh dampak negatif dari adanya teknologi

khususnya dalam media sosial. Dampak negatif tersebut berupa kejahatan atau kriminal di dunia digital. Kejahatan di dunia digital merupakan kejahatan gaya baru selain dari kejahatan konvensional yang sudah sering terjadi di lingkungan kita.

Kejahatan di dunia digital atau kejahatan siber adalah sebuah tindakan kriminal atau tindakan melawan hukum yang menggunakan komputer dan jaringan internet, dalam hal ini termasuk penggunaan media sosial sebagai alat dalam melakukan kejahatannya (Nasrullah, 2015, hlm. 191). Kejahatan digital atau kejahatan siber ini sudah termasuk ke dalam tindak kriminal yang bisa dihukum oleh penegak hukum karena perilakunya sudah menyimpang dan melawan hukum yang ada.

Contoh kejahatan siber seperti kasus menjelang pemilu tahun ini masyarakat Indonesia kembali di hebohkan oleh berita tindakan kriminal peretasan terhadap 204 juta data pemilu yang dilakukan peretas atas nama Jimbo dan ingin menjual data tersebut senilai 1,2 M (Bestari, 2023). Selain itu, Merujuk data pada laman Pusiknas Polri Tindak Pidana kejahatan siber 2022 meningkat hingga 14 kali dari tahun 2021. Pada data e-MP Robinopsal Bareskrim Polri menunjukkan kepolisian menindak 8.831 kasus kejahatan siber sejak 1 Januari hingga 22 Desember 2022. Padahal untuk data 2021 jumlah kasus yang ada sekitar 612 di seluruh Indonesia dan untuk Polda Jabar sendiri tercatat 409 kasus dengan penindakan yang terjadi.

Kemudian, menurut Laporan Bulanan BSSN per Agustus 2023 ada total 186 aduan mengenai kejahatan siber dari masyarakat yang terkena serangan siber, 19 kasus peretasan per hari, 290.556 *data exposure* (data terkekspos di *darknet*) yang ditemukan dari 431 instansi, dan Indonesia termasuk kedalam top 5 APT atau *Advance Persistent Threat* atau *attack campaign* yang dilakukan seseorang atau kelompok dengan metode canggih untuk mendapatkan akses ke sistem. Dari data tersebut tentunya kejahatan siber juga tidak kalah mengerikan dari kejahatan yang dilakukan di dunia nyata.

Berbagai macam percobaan kejahatan siber di dunia digital bahkan lebih banyak dari kejahatan yang terjadi secara konvensional di suatu negara. Karena dunia digital sendiri adalah sebuah dimensi yang melewati batas-batas yang ada sehingga seseorang di luar negara bisa melakukan kejahatan di negara lain secara *realtime*. Sama halnya seperti kejahatan konvensional, kejahatan siber juga memiliki jenis-jenisnya tersendiri. Jenis-jenis kejahatan siber tersebut ada yang sudah sering

terdengar di telinga masyarakat ada juga yang jarang terdengar. Contohnya kegiatan siber dari yang sering terdengar seperti pembajakan, peretasan, dan sampai ke jenis kejahatan siber yang jarang terdengar seperti *doxing*.

Doxing atau penyebaran informasi pribadi ilegal (tanpa izin) berdasarkan data dari SAFEnet dari tahun 2017-2020 kasus *doxing* yang dicatat pada profesi jurnalis maupun aktivis dari tahun 2017-2020 kasus *doxing* sendiri mengalami peningkatan yang mana pada tahun 2017 kasus *doxing* yang tercatat hanya satu saja tetapi di tahun 2020 kasus *doxing* menjadi lebih dari sepuluh. tentunya walaupun angka ini kecil dibandingkan kejahatan lain beberapa kasus *doxing* bisa saja tidak dilaporkan karena masyarakat beranggapan hal tersebut adalah lumrah, takut, tidak mau mengambil pusing, atau hal lain sebagainya (Banimal dkk, 2020, hlm 3). Seperti contoh kasus yang sempat viral sebelumnya yaitu mengenai *food vlogger*. Berawal dari *review* jujur dari *food vlogger* yang bernama Codeblu di salah satu rumah makan karena kejujurannya tersebut mengundang masalah dari *food vlogger* lain yang akhirnya sampai merembet kepada privasi pribadi dari sang Codeblu karena *food vlogger* yang membuka privasi pribadi Codeblu tadi sudah termasuk kedalam *doxing* atau penyebaran informasi pribadi tanpa izin kepada dunia maya dan dunia luas (Wulandari, 2023).

Dari kasus tersebut masyarakat tidak banyak mengetahui hal tersebut adalah perbuatan yang dilarang, bisa menimbulkan kerugian bagi korban, dan bisa dikenakan hukuman jika dibawa ke pengadilan. Pemerintah sendiri telah membuat Peraturan terkait untuk menanggulangi tindakan data pribadi khususnya dalam penyebaran informasi (*doxing*). Tentunya kasus di atas merupakan salah satu kasus penyebaran informasi pribadi tanpa izin karena informasi yang disebarikan merupakan informasi privat yang seharusnya tidak dijaga. Ketidaktahuan atau ketidaksengajaan dalam memberikan informasi pribadi seseorang ke khalayak publik tanpa seizin pemilik merupakan salah satu tanda bahwa seseorang tersebut masih kurang pengetahuan akan pentingnya identitas pribadi dan masih kurangnya moral dari apa yang di tunjukan kasus tersebut.

Pemerintah sendiri sudah berusaha dalam melindungi masyarakat dari kejahatan siber yang pada zaman digital sekarang bisa saja terjadi kepada siapa pun. Aturan tersebut yaitu Undang- Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang selanjutnya

disebut Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik perubahan ke dua. Yang pertama kali di berlakukan di tahun 2008 dan sudah mengalami perubahan dua kali sampai dengan saat ini dengan pembahasan mengenai ketentuan-ketentuan yang mengatur mengenai keamanan dan privasi informasi, transaksi elektronik, dan sanksi terkait penyalahgunaan teknologi informasi. Selain itu, ada peraturan lain mengenai perlindungan yang bisa didapatkan seseorang di dunia digital yaitu Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi. Peraturan ini mengatur mengenai perlindungan data pribadi dari seseorang yang ingin berbuat jahat baik di dunia nyata ataupun dunia digital.

Namun, setelah banyaknya kasus dan peringatan mengenai kehati-hatian dalam menggunakan data pribadi masyarakat pada kenyataannya kurang serius dalam menanggapi kejahatan siber yang ada. Hal ini bisa dilihat dari beberapa orang yang kadang membagikan beberapa informasi pribadi yang bisa saja hal tersebut dijadikan sebagai alat oleh orang yang tidak bertanggung jawab dalam melakukan perbuatan melawan hukum seperti penipuan dan lain sebagainya. Kurangnya kesadaran hukum (*Law Awarnes*) membuat masyarakat menjadi acuh terhadap berbagai hal yang mungkin bisa saja menjadi penyebab terjadinya kejahatan di sekitar lingkungannya dan penyebabnya bisa berbagai hal (Zein, M Fauzan, 2023, hlm. 73). Hal lain yang juga bisa menyebabkan terjadinya tindak kejahatan yaitu karena kurangnya tanggung jawab warga negara (*Civic Responsibility*) dalam penggunaan media sosial dan bisa saja kurangnya partisipasi masyarakat (*Civic Partitipation*) untuk saling mengingatkan orang lain mengenai pentingnya informasi di dunia pribadi bisa menjadi penyebab kejahatan siber terjadi.

Penyebab tersebut terjadi karena masyarakat belum sepenuhnya menjadi warga negara yang baik dan pintar dalam bermedia sosial. Secara umum kita sudah mengetahui bahwa sebuah masyarakat untuk bisa menjadi warga negara yang baik dan pintar harus menguasai beberapa persyaratan seperti yang dijelaskan oleh *Margaret Stimmann Branson* bahwa terdapat tiga kompetensi kewarganegaraan yaitu warga negara harus mempunyai sebuah ilmu pengetahuan tentang kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), Warga negara harus memiliki keterampilan (*Civic Skils*), dan warga negara harus bersikap layaknya warga negara sesuai dengan norma yang ada (baik) (*Civic Disposition*).

Dalam perspektif kewarganegaraan dari kasus tersebut dilihat dari aspek *Civic Knowledge* harusnya kita bisa tahu apa yang memang seharusnya dilakukan dan tidak dilakukan sebagai warga negara yang baik. Karena dalam kompetensi *Civic Knowledge* sendiri adalah kompetensi untuk pembentuk watak warga negara yang taat hukum (Wibowo, Arif P., & Wahano Maragi, 2017, hlm. 204). *Civic knowledge* adalah sebuah pengetahuan kewarganegaraan mengenai materi yang seharusnya diketahui oleh warga negara yang berkaitan mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara. Hal yang tidak dipisahkan dari *Civic Knowledge* dari permasalahan *doxing* adalah mengenai *Digital Citizenship* karena zaman sekarang tentunya tidak akan terlepas dari yang namanya teknologi sehingga masyarakat diharapkan memiliki pemahaman mengenai pengetahuan warga negara dalam digital (*Digital Citizenship*) tersebut.

Mike Ribble (2007) juga menyebutkan dalam bukunya *Digital Citizenship in school* sudah menjadi sebuah keharusan bahwa didalam era sekarang yaitu era digital para pendidik dan peserta didik sebagai pengguna memahami aspek digital teknologi yang baik dan benar yang nantinya mereka ketika berpartisipasi didalam masyarakat bisa bersikap dan berbuat layaknya dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu *good and smart citizen* dan bisa memberikan edukasi serta membentuk sebuah warga negara yang baik didalam dunia digital sebagaimana harusnya (*Digital Citizenship*) (Roza, 2020, hlm. 191).

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan di atas, penulis dalam hal ini berkeinginan untuk melakukan sebuah penelitian skripsi yang berjudul “**Analisis Kejahatan Siber *Doxing* dalam Perspektif *Digital Citizenship* (Studi Kasus di Kota Bandung)**” dengan mencari data dan menganalisis kejahatan siber *doxing* di kota bandung dan pandangan *digital citizenship* terkait kasus *doxing* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana gambaran dan keadaan *doxing* di dalam masyarakat di Kota Bandung?
- 1.2.2. Bagaimana faktor yang bisa menyebabkan suatu tindakan bisa dikatakan sebagai *doxing* ?

1.2.3. Bagaimana warga negara memaknai *doxing* dalam perspektif *digital citizenship* ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Menganalisis gambaran dan keadaan *doxing* di dalam masyarakat di Kota Bandung.

1.3.2. Menganalisis dan mencari tahu faktor yang bisa menyebabkan suatu tindakan bisa dikatakan sebagai *doxing*.

1.3.3. Menganalisis kasus *doxing* dari perspektif *digital citizenship* serta mengulas warga negara memaknai *doxing* dalam perspektif *digital citizenship*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan ini semoga dapat memberikan manfaat dan tentunya kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan dan hukum dimasyarakat khususnya dalam kewarganegaraan digital di Indonesia.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat penulisan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan juga ilmu bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya terkait perbuatan penyebaran informasi di dunia digital.

1.4.2. Manfaat Kebijakan

Seperti yang dikemukakan dalam pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa *Negara Indonesia adalah negara hukum yang segala sesuatunya harus berlandaskan hukum yang berlaku*. Dalam penelitian ini juga dibahas mengenai perbuatan *doxing* yang merupakan perbuatan menyebar informasi seseorang didunia digital karena hal tersebut merupakan tindak kejahatan sudah sepatutnya masyarakat mengetahui hal tersebut apalagi dasar hukum tersebut merupakan Undang-Undang yang sudah disahkan sebelumnya yaitu Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Privasi serta ada juga Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (perubahan kedua undang-undang informasi dan transaksi elektronik). Secara kebijakan, maka penelitian ini dimaksudkan untuk membuat peraturan tersebut diketahui dan dipatuhi serta ditaati oleh masyarakat.

1.4.3. Manfaat Praktis

Seperti yang dikemukakan dalam pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa *Negara Indonesia adalah negara hukum yang segala sesuatunya harus berlandaskan hukum yang berlaku*. Dalam penelitian ini juga dibahas mengenai perbuatan *doxing* yang merupakan perbuatan menyebar informasi seseorang didunia digital karena hal tersebut merupakan tindak kejahatan sudah sepatutnya masyarakat mengetahui hal tersebut apalagi dasar hukum tersebut merupakan Undang-Undang yang sudah disahkan sebelumnya yaitu Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Privasi serta ada juga Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (perubahan kedua undang-undang informasi dan transaksi elektronik). Secara kebijakan, maka penelitian ini dimaksudkan untuk membuat peraturan tersebut diketahui dan dipatuhi serta ditaati oleh masyarakat.

1.4.4. Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang maksimal terkait perilaku warga negara yang benar sesuai dengan pedoman hidup Pancasila.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Proses penulisan mengikuti Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021 berdasarkan Peraturan Rektor UPI Nomor 7867/UN40/HK/2021 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2021, sehingga penulis telah menyusunnya dalam struktur organisasi skripsi. Penyusunan skripsi ini meliputi halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan plagiarisme, halaman pendahuluan, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran. Isi karya ilmiah dalam format skripsi ini adalah :

- BAB I: PENDAHULUAN, memuat latar belakang masalah, struktur masalah, tujuan penelitian, nilai penelitian dan struktur organisasi skripsi yang merupakan struktur sistematika skripsi.

- BAB II: KAJIAN PUSTAKA, memuat pokok-pokok pikiran atau pendapat serta pendapat para ahli yang berkaitan dengan bidang yang diteliti, penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bidang yang diteliti, kedudukan peneliti dalam kaitannya dengan masalah yang diteliti.
- BAB III: METODE PENELITIAN, berisi desain penelitian yang digunakan, deskripsi partisipan dan wilayah penelitian, pengumpulan data, analisis data dan masalah etika.
- BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari hasil-hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan penelitian dalam berbagai bentuk yang dapat dijadikan dasar proses penciptaan masalah penelitian, dan pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya.
- BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, berisi pemaparan interpretasi peneliti dan implikasi hasil penelitian hasil penelitian serta usulan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.