



## **ANALISIS RESEPSI PENGGUNA MEDIA SOSIAL TERHADAP KEJAHATAN DUNIA MAYA PADA FILM DOKUMENTER THE TINDER SWINDLER**

**Wangsit Galuh Candra Kirana, Ade Kusuma**

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN Veteran Jawa Timur

### **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media sosial muncul dan dapat digunakan untuk mencari informasi dan hiburan. Media sosial memberi kemudahan bagi para penggunanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara virtual. Kehadiran media sosial juga dapat memunculkan berbagai bentuk kejahatan di dunia maya. The Tinder Swindler merupakan salah satu film dokumenter yang menampilkan cerita tentang kejahatan dunia maya pada media sosial yang berbentuk aplikasi kencan atau dating apps, yaitu Tinder. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerimaan pengguna media sosial terhadap kejahatan dunia maya seperti yang ditampilkan pada film dokumenter The Tinder Swindler. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi dari Stuart Hall. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap informan yang merupakan pengguna media sosial memiliki respon yang beragam karena dipengaruhi oleh field of experience dan frame of reference. Para pengguna media sosial pada posisi dominant-hegemonic menerima bahwa aplikasi kencan Tinder berpotensi memunculkan tindakan penipuan hingga memunculkan ketakutan dan trust issue terhadap orang baru yang ditemui di media sosial. Para pengguna media sosial yang masuk dalam kategori negotiated menjadikan menerima adanya peluang kejahatan dunia maya pada aplikasi Tinder namun hal tersebut tidak secara langsung akan mempengaruhi penggunaan media sosial. Pada penelitian ini, tidak ditemukan adanya informan yang masuk dalam kategori oppositional karena seluruh informan sudah mengetahui bahaya kejahatan dunia maya.

**Kata Kunci:** media sosial, kejahatan dunia maya, film dokumenter.

## PENDAHULUAN

Perkembangan media massa saat ini sangatlah cepat. Begitu banyak media yang dapat digunakan untuk mencari informasi. Untuk mendapatkan sebuah informasi hanya butuh hitungan detik untuk mengakses informasi tersebut. *New media* merupakan media yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya. *New media* menawarkan *digitisation, convergence, intractivity*, dan *development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya (Watie, 2016). Media sosial atau yang dikenal juga sebagai jejaring sosial juga merupakan bagian dari media baru yang bersifat interaktif. Dengan semakin berkembangnya media yang begitu cepat banyak menimbulkan dampak yang kurang baik bagi penggunaannya, salah satunya adalah kejahatan yang dapat terjadi pada media sosial atau yang lebih dikenal dengan kejahatan dunia maya (*cyber crime*).

Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh dataindonesia.id yang diambil dari Patroli Siber, Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada tahun 2020 tercatat sejumlah kasus kriminal yang terjadi di dunia maya. Kasus kejahatan dunia maya dengan catatan kasus tertinggi adalah adanya penipuan *online* sebanyak 7701 kasus, penyebaran konten provokatif sebanyak 7051 kasus, pornografi sebanyak 1233 kasus, dan kasus kejahatan dunia maya lainnya. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kejahatan dunia maya yang terjadi di Indonesia sangatlah tinggi dan angka tersebut semakin meningkat setiap harinya. Dengan semakin meningkatnya angka kasus kejahatan dunia maya yang terjadi dapat meningkatkan ancaman bagi pengguna media *online*. Kaspersky menyebut ada sekitar 11,8 juta ancaman kejahatan *online* yang mengintai pengguna dunia maya di Indonesia dalam tiga bulan

pertama di 2022 (Clinton, 2022 : tekno.kompas.com)

Film dokumenter merupakan jenis film yang menampilkan sebuah dokumentasi yang berisi kenyataan dan fakta. Film dokumenter menampilkan adegan yang nyata tanpa ada cerita fiktif untuk mendramatisir film tersebut. Film dokumenter juga menampilkan realitas atau fakta yang terjadi dalam kehidupan yang dikemas lebih terstruktur. Film dokumenter memiliki fungsi sebagai kritik sosial melihat sisi atau hal kelam yang terjadi pada kehidupan seperti kesenjangan sosial, kejahatan, dan lain sebagainya. Tidak hanya sebagai kritik sosial, film dokumenter seringkali digunakan untuk membuat film biografi suatu tokoh fenomenal.

Realisme pertama kali disuarakan oleh kritikus film Prancis André Bazin, yang berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema berada pada kemampuannya dalam menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya (Utomo, 2018). Realisme merupakan gaya yang ada pada film yang menekankan realitas atau kenyataan sebagaimana adanya atau sesuai dengan apa yang terjadi. Gianetti menjelaskan bahwa realisme hadir untuk memberikan penekanan dalam menghadirkan pengalaman hidup yang mendasar dan realisme dapat membuat orang lain memiliki rasa kemanusiaan terhadap orang lain (Utomo, 2018).

Film dokumenter *The Tinder Swindler* merupakan film yang diangkat dari kisah nyata kasus kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*). Film ini bermula dari seorang pria yang menipu banyak Wanita dengan identitas palsu melalui aplikasi pencarian jodoh, Tinder. Pelaku mengaku memiliki kehidupan mewah dan merupakan anak dari pengusaha berlian. Pelaku menjerat korban dengan mengajak korban untuk menikmati fasilitas mewah, liburan mewah, serta perhatian manis yang membuat korban

merasa sangat istimewa. Dengan begitu korban dengan mudah melancarkan aksinya untuk menipu korban dengan cara meminjam uang. Pelaku telah melancarkan aksinya berulang kali dengan menggunakan aplikasi pencarian jodoh tersebut.

Film dokumenter *The Tinder Swindler* dapat memunculkan resepsi di masyarakat terhadap kejahatan dunia maya yang terjadi dalam film tersebut terutama penonton yang menggunakan media sosial untuk mencari teman maupun pasangan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana resepsi dari pengguna media sosial dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda sebagai audiens aktif dalam film dokumenter *The Tinder Swindler*.

#### **METODELOGI**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Creswell (2008) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral (Semiawan, C.R., 2010). Penelitian deskriptif berupaya untuk menggambarkan atau menguraikan hal dengan apa adanya serta menggunakan data kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati (Kriyantono, 2006).

Penelitian ini menggunakan analisis resepsi milik Stuart Hall. Analisis

resepsi merupakan sebuah metode untuk meneliti khalayak dengan cara mencari makna isi pesan media dari masyarakat. Analisis resepsi ini melihat audiens sebagai penghasil makna yang aktif, bukan hanya sebagai konsumen dari isi media (Fathurizki & Malau, 2018). Stuart Hall menganggap bahwa pemaknaan audiens terhadap pesan yang disampaikan media merupakan adaptasi dari model *encoding-decoding*. Stuart Hall mengemukakan bahwa audiens memainkan peran aktif dalam mendekodekan (*decoding*) pesan dan audiens mampu untuk mengubah pesan yang dikodekan (*encoding*) tersebut. Hal itu berarti bahwa pengirim mengkodekan makna yang terdapat dalam pesan sesuai dengan persepsi dan tujuan mereka. Dalam melakukan decoding pesan, khalayak memiliki tiga macam kemungkinan posisi, yaitu *dominant hegemonic position, negotiated position, dan oppositional position*.

Untuk memperoleh data, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap 7 informan yang telah dipilih dan memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Salah satu kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti adalah informan yang telah menonton film dokumenter *The Tinder Swindler* yang tayang pada aplikasi Netflix.

**Tabel 1. Data Informan Penelitian**

No. Informan	Inisial	Usia	Pekerjaan	Pengalaman Kejahatan Dunia Maya	Tempat Tinggal
Informan 1	D	22 Tahun	Photographer & Videographer	Pernah mengalami secara langsung di <i>Dating apps</i>	Sidoarjo
Informan 2	WC	22 Tahun	Mahasiswa / Freelance Photographer	Tidak pernah mengalami	Surabaya
Informan 3	SS	21 Tahun	Mahasiswa	Tidak pernah mengalami	Gresik

Informan 4	PA	23 Tahun	Mahasiswa	Pernah mengalami secara langsung di sosial media dan <i>dating apps</i>	Gresik
Informan 5	AN	22 Tahun	Belum bekerja	Tidak pernah mengalami	Surabaya
Informan 6	AW	22 Tahun	Belum bekerja	Tidak mengalami secara langsung (orang terdekat)	Surabaya
Informan 7	AF	22 Tahun	Mahasiswa	Tidak mengalami secara langsung (orang terdekat)	Malang

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Media Sosial dan Kejahatan di Dunia Maya**

Media sosial atau dikenal juga sebagai jejaring sosial merupakan media baru (Watie, 2016). Media sosial memungkinkan penggunanya untuk mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2015). Media sosial memberikan kemudahan bagi penggunanya berinteraksi dengan pengguna lain dan memperoleh berbagai macam informasi. Media sosial berkembang begitu cepat seiring dengan perkembangan zaman, saat ini berbagai *platform* Media sosial dapat digunakan dengan mudah oleh khalayak. Media sosial tersebut antara lain *Instagram, Facebook, Twitter*, hingga Media sosial pencari jodoh seperti *Tinder, Bumble*, dan lain sebagainya. Dapat diketahui pada penelitian ini, seluruh informan merupakan pengguna aktif Media sosial.

Media sosial tidak hanya memberikan kemudahan bagi penggunanya namun juga memiliki bahaya tersendiri bagi penggunanya yakni adanya kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya atau yang lebih dikenal dengan istilah *cyber crime* merupakan kejahatan yang dalam modus operandinya menggunakan fasilitas internet (Abdul Wahid dalam Bahri, 2020). Menurut Goyal (Fitriani & Pakpahan, 2020) kejahatan dunia maya

atau *cyber crime* dengan sangat mudah menyebar dan berkembang di media sosial, karena media sosial menyediakan *platform* bagi penggunanya untuk berbicara tentang apapun topik tanpa sensor atau kontrol yang diawasi.

Menurut Bahri dalam bukunya *Cyber Crime Dalam Sorotan Hukum Pidana* (2020) menyebutkan jenis kejahatan dunia maya dibagi berdasarkan sasaran kejahatan dapat dibagi menjadi tiga yakni *Cyber crime* yang menyerang individu (pornografi, penipuan, pemalsuan identitas), *cyber crime* yang menyerang hak cipta (hak milik), dan *cyber crime* yang menyerang negara.

*“eee kejahatan yang ada di dunia maya itu kayak sering iki ga seh nipu-nipu terus biografinya itu kayak disembunyiin”* [Informan 3]

*“ee biasanya kayak orang-orang ini sih pinjem duit, kalau ngga gitu ada yang kayak minta kirimin yang apa ya berbau pornografi gitu sih, kalau ngga gitu ada yang ngajak FWB (Friends With Benefit), menurutku kan kayak FWB kayak ga bener sih, menurutku ya kejahatan aja ya”* [Informan 4]

Penipuan yang terjadi di dunia maya mengarah pada penipuan uang. Kejahatan dunia maya dengan jenis penipuan uang ini biasa terjadi di media sosial dengan modus meminjam uang. Pornografi juga merupakan salah satu bentuk dari adanya kejahatan dunia maya yang dilakukan di media sosial. Pelaku kejahatan pornografi ini memiliki modus minta foto yang berbau

pornografi. Tidak hanya sekedar mengetahui adanya kejahatan dunia maya namun informan juga memiliki pengalaman langsung mengenai kejahatan dunia maya seperti penipuan dengan modus meminjam uang untuk ibunya yang sakit dan juga adanya kejahatan pornografi dengan modus meminta foto yang kurang pantas.

*"...oh pernah gini, dia bilang ibunya sakit, de'e bilang rumahe di Surabaya, ibue sakit de'e lagi butuh duit, dee bilange butuh 650 ribu, terus difotono ktp e, ini lo ktpku jaminan, tak lihat tapi terus ga tak bales lagi iki pasti nipu, ga mungkin ga"* [Informan 1]

*"waktu itu kayak mau pinjem uang, itu kayak berapa jam baru berapa hari gitu lo, itu baru chatan terus dia pinjem uang, sebenarnya nominalnya ngga besar sih, waktu itu katanya memang butuh uang, tapi untungnya aku udah sadar ngga ngasih, sama apalagi ya, ee pernah dia kayak agak mencurigakan gitu, kayak kelihatan dia ada maunya gitu, emang kayak nafsu gitu, pornografi kayak gitu juga pernah"* [Informan 4]

Kejahatan dunia maya dapat terjadi kepada siapapun beberapa informan lain mendengar langsung dari kerabat terdekat bahwa mereka mengalami kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya yang dialami berupa pornografi dan pemalsuan identitas.

*"..temen kuliah sih dulunya dia sma itu pernah kayak fotonya itu dipake orang terus dibuat hal-hal yang senonoh entah dibuat chatting yang dalam hal mencari 18+ 21+ ya seperti itu.."* [Informan 6]

*"kalo orang-orang disekitarku ada aja sih, kenal dari sosmed tapi pas ketemuan ternyata zonk ngga kayak di profil picturenya atau ngga kayak eee di cara modelan dia chat atau mungkin kena tipu gimana gitu adalah disekitar"* [Informan 7]

Peneliti menemukan bahwa terdapat dua informan yang mengalami

kejahatan dunia maya secara langsung yakni berupa penipuan uang dan pronografi dan dua orang informan lainnya tidak mengalami kejahatan dunia maya secara langsung tetapi mengetahui bahwa kerabat terdekatnya mengalami kejahatan dunia maya yakni berupa pornografi dan pemalsuan identitas.

Bentuk kejahatan dunia maya yang menyerang informan berupa kejahatan dunia maya atau *cyber crime* yang menyerang individu. Kejahatan dunia maya yang menyerang individu dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Kejahatan tersebut dapat berupa pornografi (*sexual harassment*), penipuan uang dan pemalsuan identitas. Pornografi atau *sexual harassment* sendiri dapat dibagi menjadi dua yakni korban menerima materi seksual yang tidak diharapkan dan materi seksual korban diunggah tanpa persetujuan. Kedua jenis kejahatan tersebut kerap terjadi di media sosial dapat berupa komentar atau *chat* yang berisi kalimat eksplisit serta penyebaran foto maupun video berisi pornografi. Penipuan uang juga kerap kali terjadi di media sosial dengan modus meminjam uang. Sedangkan pemalsuan identitas sering digunakan untuk melancarkan aksi penipuan demi keuntungan pribadi.

Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya kejahatan dunia maya diantaranya akses internet yang tidak terbatas yang membuat seseorang dapat mengakses segala sesuatu tanpa ada batasan, kelalaian pengguna komputer yang membuat orang lain mudah terlena dengan memasukkan data-data penting ke dalam internet, kejahatan mudah dilakukan dengan resiko keamanan yang kecil dan tidak membutuhkan peralatan yang canggih, dan sistem keamanan jaringan yang lemah (Harruma, 2022 : nasional.kompas.com)

Kelalaian dari pengguna media sosial juga menjadi salah satu hal penting yang menimbulkan kejahatan dunia

maya itu sendiri, seperti kurangnya *awareness* mengenai kejahatan dunia maya sehingga terlalu banyak mengekspos kehidupan pribadi di media sosial dan terlalu mudah percaya dengan orang yang baru dikenal melalui media sosial tanpa tahu latar belakang orang tersebut.

*"...jangan-jangan sering flexing di social media, soalnya kan kalau flexing jadi gampang apa ya orang-orang notice kalau kita punya ini ini ini"* - Informan 7

*"eee apa ya, karna kepercayaan sih, jadi terlalu gampang percaya jadi ngga bisa membentengi diri sendiri gitu karna terlalu terbuai juga sih jadi kayak suatu yang indah di awal jadi terlalu jadi manipulasi jadi kayak suatu yang indah tuh jangan dijadikan kayak yang 'waw dia tu kayak baik banget', jangan langsung menjudge dia baik gitu, harus berhati-hati"* [Informan 5]

Tidak hanya kedua hal tersebut yang dapat menimbulkan kejahatan dunia maya, peneliti juga menemukan bahwa adanya standar pasangan yang dicari melalui media sosial juga dapat membuat seseorang terkena kejahatan dunia maya itu sendiri. Setelah menemukan pasangan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan maka orang tersebut akan mudah gelap mata dan tidak akan memikirkan resiko kedepannya sehingga dengan mudah akan memberikan apa yang diminta oleh pasangannya tersebut.

*"kalau menurutku ya, faktor yang mempengaruhi hal itu(kejahatan dunia maya) bisa terjadi ini jadi kalau menurutku, orang kalau udah nyari pasangan, apalagi pasangan yang kita cari ini dapet nih, terus pas sesuai dengan kriteria kita, meurutku laki-laki atau perempuan itu pasti gelap mata, gak bakalan mikirin resiko-resiko yang dia dapet, jadi kalau misale laki-laki atau perempuan ini mengalami kayak yang mengalami kayak aku tadi ya pasti dikasih-dikasih ae kan wes gelap mata"* [Informan 1]

Dengan adanya kejahatan dunia maya yang terjadi dan diketahui dalam kehidupan sehari-hari, memiliki dampak tersendiri bagi beberapa orang yakni membuat sebagian orang menjadi lebih waspada dan berhati-hati dalam menggunakan media sosial, karena siapapun dapat dengan mudah menggunakan dan mengakses media sosial.

*"Pasti mempengaruhi sii jadi lebih waspada ajaa dalam ber-social media dan menjalin pertemanan dg org yg blm pernah kita temui sebelumnya. Terus kalo mau kenalan sama org lewat social media jangan gampang mau langsung diajak ketemu sii, harus tau bener2 asal usulnya takutnya pas ketemu terjadi hal yg gak diinginkan."* [Informan 6]

Tetapi bagi sebagian orang lainnya memiliki tanggapan bahwa kejahatan dunia maya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar tidak memiliki pengaruh yang berarti atau tidak berdampak dalam menggunakan media sosial.

*"Ga berdampak opo-opo nak aku, paleng yo mek gae aku tambah ati-ati ae lek main sosmed, soale nak njero sosmed iku isine wong-wong random"* [Informan 2]

*"tidak berdampak, karena alhamdulillah sampai saat ini belum saya temui dan belum pernah saya alami kejahatan dunia maya"* [Informan 3]

Dampak yang ditimbulkan dari adanya kejahatan dunia maya yang sering terjadi disekitar lingkungan dapat menimbulkan dampak bagi pengguna media sosial maupun *dating apps*. Dampak yang ditimbulkan yakni pengguna media sosial ataupun *dating apps* lebih waspada dan berhati-hati dalam memilih teman dan pasangan hingga ada yang menjadi lebih takut dalam menggunakan media sosial. Namun ada pula yang beranggapan bahwa kejahatan dunia maya yang terjadi tidak memberikan dampak

terhadap kehidupan media sosial mereka.

### **Kejahatan Dunia Maya Pada Film Dokumenter The Tinder Swindler**

Film dokumenter *The Tinder Swindler* merupakan film dokumenter yang menceritakan mengenai kisah nyata kejahatan dunia maya yang terjadi pada *dating apps*, *Tinder*. Film dokumenter tersebut rilis pada 2 Februari 2022 dan ditayangkan pada *platform online* *Netflix*. Film dokumenter ini sendiri memiliki durasi 1 jam 54 menit dan film dokumenter ini berhasil menempati posisi pertama selama 2 minggu berturut-turut di Indonesia ([top10.netflix.com](https://top10.netflix.com)). Peneliti menemukan beberapa alasan mengapa informan tertarik untuk menonton film dokumenter tersebut yakni jalan cerita yang disajikan menampilkan kejahatan dunia maya pada *dating apps* tersebut menarik perhatian. Film dokumenter tersebut juga dapat memberikan pengetahuan dan membuka pola pikir tentang adanya kejahatan yang dapat terjadi di dunia maya.

*"hmm mungkin karna ini tentang penipuan di Tinder ya, dimana kalau sekarang jamannya covid gini orang-orang lebih sering dirumah gitu, jadi kan mau ngga mau pasti ingin cari suasana baru pengen cari temen-temen online baru gitu, sejak covid orang-orang dirumah tuh juga apa ya penggunaan aplikasi kek tinder gitu mulai agak rame gitu, penasaran aja sih, gimana sih orang-orang bisa tertipu di aplikasi kayak gini gitu, terus apalagi yang saya tau gitu kan terjadi di kehidupan nyata juga, jadi tuh penipuannya berupa uang gitu, jadi kayak ada laki-laki nipu beberapa wanita dengan iming iming dan pemberian uangnya juga sangat banyak, yaudah saya tertarik aja buat nonton"* [Informan 5]

Penggambaran kejahatan dunia maya dalam film dokumenter *The Tinder*

*Swindler* ini digambarkan melalui *scene-scene* yang memuat kejahatan dunia seperti pada saat pelaku mulai mengarang cerita untuk mengelabui korban, pelaku memanfaatkan emosional dan kedekatan yang telah dibangun sebelumnya sehingga dengan mudah menipu korban.

*"ya itu pas dia minta uang, terus alasannya temennya kena pukul apa apa gitu, terus dia minta uang segini aku ga bawa cash terus transfer aja, itu harusnya udah mulai waspada kok orang sekaya dia kok gak punya cash atau bisa pake kartu, orang kayak gitu kan pasti punya black card ya, kok korbannya kok mau gitu lo mau ngasih, terus akhirnya dia kabur"* [Informan 6]

*"mungkin kejahatannya lebih mengarah ke arah halus, lebih memanfaatkan emosional si cewek, cewek kan suka untuk dipuji suka untuk di kasih sesuatu yang menarik buat dia, dan itu mungkin memainkan emosional ceweknya karna ceweknya merasa dicintai jadinya ceweknya mau melakukan apapun buat si cowoknya yaudah malah terjadi kejahatan-kejahatan selanjutnya akhirnya si cowoknya maksa"* [Informan 5]

Peneliti juga menemukan bahwa film dokumenter tersebut memiliki dampak bagi khalayak dalam menggunakan media sosial untuk mencari teman ataupun pasangan. Berbagai macam dampak yang ditimbulkan antara lain menjadi lebih berhati-hati dalam menjalin pertemanan di media sosial, menimbulkan *trust issue* dan ketakutan dengan orang yang ditemui di media sosial.

*"mempengaruhi sih, jadi kayak lebih tau kalau emang ga boleh gampang percaya itu sama orang-orang di media sosial, kalau memang mau menjalin sama orang yang ketemu di media sosial harus tau bener-bener latar belakangnya atau mungkin diajak ketemuan ga boleh gampang ngeiyain jadi kayak harus tau semuanya gitu lo"*

atau nggak ceweknya itu setidaknya harus stalker dulu social medianya cari namanya di google gitu ya , pokoknya harus hati-hati sih” [Informan 5]

“yaa kalau temen masih okelah ya kalau pasangan sih trust issue banget sih, waduh yaopo yo kayak nanti ketemu sama orang, apakah orang ini sama kayak yang di tinder swindler atau orang ini gimana gitu, kayak gitu udah overthinking duluan udah negative duluan ga boleh gitu sih, tapi gimana banyak film kayak gitu, jadi terpengaruh” [Informan 6]

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan dua posisi, yaitu Posisi Hegemoni Dominan (*Dominant Hegemonic Position*), Posisi Negosiasi (*Negotiated Position*), tidak ada informan yang berada pada Posisi Oposisi (*Oppositional Position*). Posisi hegemoni dominan dapat diartikan bahwa khalayak menerima secara penuh apa yang disampaikan oleh media yang telah membuat pesan tersebut. Posisi negosiasi dapat diartikan bahwa khalayak menerima pesan tertentu yang disampaikan oleh media dan menolak suatu pesan yang tidak sesuai dengan latar belakang kebudayaan atau keyakinan khalayak. Posisi oposisi dapat diartikan bahwa khalayak tidak menerima atau menolak pesan yang dibuat dan disampaikan oleh media.

Terdapat lima informan yang berada dalam Posisi Hegemoni Dominan (*Dominant Hegemonic Position*). Kelima informan tersebut adalah Informan 1, 4, 5, 6, dan 7. Informan 1 mengaku menerima adanya kejahatan dunia maya yang dapat terjadi di media sosial. Kejahatan dunia maya yang ada dalam film tersebut menurutnya digambarkan melalui scene saat korban mulai rela meminjamkan uang kepada pelaku. Ia juga mengatakan bahwa kejahatan dunia maya yang ada film tersebut sangat mempengaruhinya dalam menggunakan media sosial ataupun *dating apps*. Informan 1 memiliki latar belakang

pernah mengalami secara langsung kejahatan dunia maya saat ia bermain *dating apps*, Tinder.

Informan 4 yang juga pernah mengalami kejahatan dunia maya secara langsung juga menerima bahwa kejahatan dunia maya dapat terjadi dalam media sosial maupun *dating apps*. Informan 4 juga aktif dalam mencari teman melalui *dating apps* dan juga media sosial. Kejahatan dunia maya yang terjadi dalam film tersebut sangat mempengaruhi dalam bermain *dating apps* dan media sosial, ia mengungkapkan menjadi *trust issue* dan ketakutan terhadap orang yang ditemui di media sosial dan *dating apps*.

Informan 5 mengungkapkan bahwa kejahatan dunia maya yang terdapat dalam film tersebut dapat terjadi dalam media sosial maupun *dating apps*. Informan 5 mengungkapkan bahwa kejahatan dunia maya yang terjadi dalam film tersebut terjadi saat pelaku memanfaatkan kedekatan emosional korban dan dengan begitu pelaku akan dengan mudah mendapatkan apa yang diinginkan. Kejahatan dunia maya dalam film dokumenter tersebut juga membuat informan menjadi lebih berhati-hati dan tidak gampang percaya terhadap orang yang ia temui di media sosial. Informan 5 sendiri tidak pernah mengalami kejahatan dunia maya secara langsung maupun tidak secara langsung.

Informan 6 memaknai bahwa kejahatan dunia maya dalam film dokumenter tersebut terjadi pada saat pelaku mulai membuat cerita sedih untuk mengelabui korban dan akhirnya menipu korban. Kejahatan dunia maya dalam film tersebut juga sangat mempengaruhi informan dalam menggunakan media sosial dan menjadi lebih *trust issue* terhadap orang yang ia temui di media sosial. Begitu pula dengan apa yang diungkapkan oleh Informan 7, ia mengungkapkan bahwa kejahatan dunia maya yang terjadi pada film

dokumenter *The Tinder Swindler* tersebut terjadi pada keseluruhan cerita. Keduanya menerima pesan yang disampaikan oleh film dokumenter tersebut secara penuh dan keduanya memiliki latar belakang yakni tidak mengalami secara langsung kejahatan dunia maya, keduanya mengungkapkan bahwa kerabat terdekatnya pernah mengalami kejahatan dunia maya.

Posisi negosiasi, informan menerima pesan bahwa kejahatan dunia maya dapat terjadi pada media sosial yang terdapat dalam film dokumenter *The Tinder Swindler* namun masih berusaha menegosiasikan atau mempertimbangkan beberapa hal. Informan yang masuk ke dalam posisi ini adalah Informan 2 dan 3. Kedua informasi tersebut masuk dalam posisi ini sebab keduanya mengaku menerima adanya kejahatan dunia maya yang dapat terjadi dalam media sosial maupun *dating apps* dalam film dokumenter *The Tinder Swindler* tetapi memiliki pendapat tersendiri mengenai kejahatan dunia maya itu sendiri.

Informan 2 mengaku menerima kejahatan dunia maya dapat terjadi dalam media sosial maupun *dating apps* namun ia merasa bahwa kejahatan tersebut hanya dapat terjadi kepada orang-orang yang mudah terpengaruh. Informan 2 juga mengatakan bahwa selama ia menggunakan media sosial maupun *dating apps* belum pernah mengalami kejahatan dunia maya. Informan 3 juga mengatakan bahwa ia menerima pesan dari film dokumenter *The Tinder Swindler* tersebut tetapi hal tersebut tidak mempengaruhinya dalam menggunakan media sosial karena ia beranggapan bahwa lingkungan sekitarnya merupakan lingkungan yang baik, namun ia mengatakan lebih berhati-hati dalam menggunakan media sosial. Kedua informan ini tidak memiliki latar belakang pengalaman mengenai kejahatan dunia maya secara langsung maupun tidak secara langsung.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap informan yang merupakan pengguna media sosial memiliki resepsi yang beragam terhadap kejahatan dunia. Hal ini dipengaruhi oleh *field of experience* dan *frame of reference* masing-masing informan. Pada penelitian ini, peneliti tidak menemukan adanya informan yang masuk dalam kategori *oppositional*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa penerimaan pengguna media sosial yang masuk pada posisi *dominant-hegemonic* menerima adanya kejahatan dunia maya yang terjadi dalam media sosial dan *dating apps* seperti halnya yang ditampilkan pada film dokumenter *The Tinder Swindler*. Latar belakang pengalaman kejahatan dunia maya yang pernah mereka alami membuatnya lebih selektif dan berhati-hati dalam menggunakan media sosial, khususnya *dating apps* seperti halnya *Tinder*. Sedangkan para pengguna media sosial yang tergolong pada posisi *negotiated* bisa menerima pesan tentang adanya kejahatan di dunia maya dalam film dokumenter *The Tinder Swindler*, namun hal tersebut tidak mempengaruhi mereka dalam menggunakan media sosial. Hal ini karena tidak ada latar belakang pengalaman kejahatan dunia maya yang pernah mereka alami sendiri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayawaila, G. R., & Produksi, D. D. I. S. (2008). *Jakarta: Fakultas Film Dan Televisi*.
- Fathurizki, A., & Malau, R. M. U. (2018). *PORNOGRAFI DALAM FILM: ANALISIS RESEPSI FILM "MEN, WOMEN & CHILDREN."* 2(1), 19-35.
- Fitriani, Y., & Pakpahan, R. (2020). *Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace. Cakrawala, 20*.
- Fitriansyah, F. (2018). *Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif*

Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Cakrawala*, 18(2), 171-178.

[6/02400071/kejahatan-siber--pengertian-karakteristik-dan-faktor-penyebabnya](https://doi.org/10.240071/kejahatan-siber--pengertian-karakteristik-dan-faktor-penyebabnya) di akses pada tanggal 22 November 2022

Giannetti, L. D. (2014). *Understanding movies*.

Idik Saeful Bahri, S. H. (2020). *CYBER CRIME DALAM SOROTAN HUKUM PIDANA* (Vol. 159). Bahasa Rakyat.

Kriyantono, R., & Rakhmat, S. J. (2006). Metode penelitian komunikasi. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Nasrullah, R. (2015). Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*, 2016, 2017.

Nawawi, B. (2001). Antisipasi Penanggulangan "Cybercrime" Dengan Hukum Pidana., makalah pada seminar Nasional mengenai "Cyberlaw", di STBH, Bandung, Hotel Grand Aquila.

Semiawan, C. R. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Grasindo.

Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 16(2).

Sutanto, H. S., & Sugiarto, T. (2005). Cybercrime Motif dan Penindakan.

Utomo, D. (2018). *Analisis Penggunaan Mise-En-Scene Dalam Membangun Realisme Pada Film "Siti."*

Watie, E. D. S. (2016). *Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media)*. III(1).

#### **Internet :**

Clinton, B. (2022). *Awal 2022, Indonesia Hadapi 11 Juta Ancaman di Dunia Maya*. <https://tekno.kompas.com/read/2022/04/28/07000027/awal-2022-indonesia-hadapi-11-juta-ancaman-di-dunia-maya?page=all> di akses pada tanggal 22 November 2022

Global Top 10 Weekly Top 10 lists of the most-watched TV and films. (2022). <https://top10.netflix.com/films/2022-02-06> di akses pada tanggal 10 Mei 2022

Harumma, I. (2022). *Kejahatan Siber : Pengertian, Karakteristik dan Faktor Penyebabnya*. <https://nasional.kompas.com/read/2022/09/1>