

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi merupakan sebuah zaman yang di dalamnya terjadi suatu proses yang mendominasi sehingga keberadaannya tidak dapat dihindari oleh masyarakat. Dengan adanya globalisasi mengakibatkan terjadinya perubahan nilai-nilai budaya dan kebiasaan bangsa Indonesia. Dampak dari globalisasi adalah kemajuan teknologi di berbagai bidang, Salah satunya yakni dalam bidang komunikasi. Komunikasi merupakan bagian dari aktivitas yang mendasar dalam kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial, seseorang akan selalu terhubung dengan orang lain. Manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan berbagai hal yang terjadi disekitar maupun dalam dirinya. Rasa ingin tahu tersebut yang mendasari manusia membutuhkan komunikasi dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada tahun terakhir ini telah menghadirkan suatu media baru (*new media*) yang memberikan banyak manfaat dan perkembangannya sangat cepat sehingga dapat membentuk kebiasaan baru dalam masyarakat. Salah satu lahirnya media baru tersebut yaitu media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat. Terkait dengan media sosial sebagai media baru saat ini tidak akan terlepas dari jaringan Internet yang lebih efektif. Kehadiran situs jejaring sosial (*social network site*) atau sering disebut media sosial seperti *facebook* adalah *website* jaringan sosial dimana mengajak para penggunanya untuk berinteraksi, menambah teman, berdiskusi, bercakap-cakap,

berbelanja, berkelompok maupun bekerja. Pengguna *facebook* dapat menambakan cerita di halaman *wall* seperti aktivitas diri yang sedang menjalani kegiatan yang kemudian ditampilkan dalam update status maupun foto yang menyertakan lokasi tempat sehingga dapat dilihat oleh teman dalam jaringannya.¹ Pengguna jejaring sosial mereka tidak hanya aktif untuk memperbarui foto atau status mengenai kehidupan yang mereka jalani sehari-hari, tetapi juga membagikan informasi dan pandangan terkait isu-isu aktual yang terjadi disekitarnya.²

Dalam akun *facebook* pengguna dapat menyertakan informasi tentang diri mulai dari nama asli, alamat rumah atau alamat pekerjaan, alamat *e-mail*, foto asli, tanggal lahir, kota asal bahkan nomor telepon. Namun *facebook* tidak menyediakan fitur otomatis dalam memprivasi otomatis bagi penggunanya. Sehingga jika penggunanya tidak melakukan pengamanan secara terperinci maka segala informasi yang dicantumkan dalam akun *facebook* dapat di akses dengan mudah oleh pengguna lain. Hal tersebut menjadi peluang untuk terjadinya *cyber crime* dalam akun *facebook*. *Cyber crime* merupakan jenis kejahatan yang menggunakan teknologi komputer atau jaringan internet. *Social engineering* merupakan salah satu jenis dari tindakan *cyber crime* yakni penipuan atau pembajakan melalui dunia maya.

Social engineering adalah teknik yang digunakan untuk meretas pengamanan akun seseorang untuk tujuan memanipulasi serta mengeksploitasi akun tersebut sesuai dengan keinginannya. Pelaku *social engineering* menggunakan teknik

¹ Junaedi, *Komunikasi Teoritis dan Implikasi* (Yogyakarta: ASPIKO, 2011), h.117

² Rulli Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Baru* (Jakarta: UIN Press,2013), h.30

rekayasa sosial untuk menyembunyikan identitas dan berpura-pura sebagai individu yang terpercaya. Tujuan pelaku *social engineering* adalah untuk mempengaruhi, memanipulasi, menipu pengguna lain agar percaya bahwa pelaku adalah pemilik akun atau untuk menipu finansial korban. *Social engineering* yang selama ini media aksesnya melalui SMS dengan kontennya "Mama minta pulsa" kini bergeser dengan penggunaan foto atau membobol akun *facebook* pengguna asli. Penggunaan *username* dan *password* dalam *facebook* merupakan salah satu bentuk sederhana dalam pengamanan privasi suatu akun. Apabila seseorang dengan sengaja mengakses atau menjebol sistem pengamanan akun *facebook* orang lain tanpa izin dapat dipidana berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan pelakunya dapat diancam dengan pidana penjara paling lama 8 tahun dan atau denda paling banyak Rp.800 juta. Dalam kasus ini pelaku menggunakan akun orang lain dengan memanipulasi dan melakukan penipuan dengan berpura-pura menjadi pemilik akun. Selain itu pelaku juga menuliskan kalimat pada kolom status dan menyebarkannya tanpa persetujuan pemilik akun maka tindakan tersebut dilarang dalam Pasal 32 ayat (1) UU ITE dan pelakunya dapat dipidana penjara paling lama 8 tahun dan atau denda paling banyak 2 miliar. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengambil judul **“Fenomena *Social Engineering* Di *Facebook* Pada Mahasiswa Universitas Islam Majapahit”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Fenomena *social engineering* di *facebook* pada mahasiswa Universitas Islam Majapahit?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam skripsi ini adalah:

Untuk mengetahui fenomena *social engineering* di *facebook* pada mahasiswa Universitas Islam Majapahit.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu secara akademis dan praktis, yakni:

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literatur atau sumber rujukan tambahan untuk penelitian lanjutan dalam kajian pengembangan pengetahuan Ilmu Komunikasi khususnya pada bidang kajian teknologi komunikasi di Era *new media*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca terutama pengguna *facebook*, serta memberikan kontribusi kepada pihak Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) dan Kepolisian untuk meminimalisir mengenai *Cyber crime social engineering* di *facebook*.