



ANALISIS STRATEGI PENCEGAHAN CYBER CRIME PADA ANAK- ANAK YAYASAN AL-KAHFI

Octo Iskandar

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
octo.iskandar@dsn.ubharajaya.ac.id

Info Artikel :

Diterima : 18 Juli 2023

Disetujui : 18 Agustus 2023

Dipublikasikan : 21 September 2023

ABSTRAK

Objek penelitian pengabdian masyarakat pada penelitian ini adalah Yayasan Al- Kahfi, tepatnya di Musholla Al-Ikhlas yang berada di kawasan Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan, Kota Bekasi. Proses pengabdian masyarakat berlangsung mulai pukul 15.00-17.00 WIB, Selasa 14 Maret 2023. Tujuan kami meneliti supaya anak – anak pada usia emas sudah memiliki bekal untuk masa depan agar tidak sembarangan dalam bersosial media dan lebih waspada tentang hal tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, terjun langsung ke objek penelitian untuk menganalisis serta mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan melakukan wawancara terhadap 25 orang anak pada saat proses pengabdian masyarakat. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :1) Yayasan Al-Kahfi anak-anak yang memiliki gadget dengan rata-rata pada usia 7 tahun. 2) 50% anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game, 25% untuk kegiatan sekolah daring, 15% untuk mengikuti teman, dan 10% untuk bermain tiktok. 3) Durasi anak- anak dalam bermain gadget dalam sehari yaitu 2 jam dengan persentase 44%, lebih dari 2 jam dengan persentase 31%, dan kurang dari 1 jam dengan persentase 25%. 4) hasil tanya jawab dengan anak-anak tersebut mengungkapkan keseluruhan anak-anak tersebut masih dalam golongan normal, hal ini dipengaruhi oleh peran orang tua dalam melakukan pemantauan aktivitas anak-anak tersebut di rumah.

Kata Kunci :

Cyber
Crime,
Gadget,
Anak-anak

ABSTRACT

The Al-Kahfi Foundation, namely the Al-Ikhlas Mosque in the Kayuringin Jaya District of Kec. South Bekasi, Bekasi City, is the subject of this community service research. The community service submission process takes place on Tuesday, March 14, 2023, from 15.00 to 17.00 WIB. Our research seeks to assist young people in becoming future-ready and more knowledgeable users of social media. In order to review, analyze, and gather pertinent data, 25 children were interviewed as part of a community service project employing observation techniques, which involve travelling directly to the topic of research..These are the research's findings: 1) At the Al-Kahfi Foundation, children who own electronics are typically seven years old. 2) Of the kids who use gadgets, 50% play video games, 25% learn online, 15% keep up with friends, and 10% play tiktok. 3) On average, children use electronic devices for two hours each day (44% of the time), more than two hours (31% of the time), and less than an hour (25% of the time). 4) The kids' debriefing revealed that they were all still in the same group, which was influenced by the parents' responsibility to monitor their off-duty children's activities.

Keywords :

Cyber Crime,
Gadgets,
Children

PENDAHULUAN

Pada masa modern sekarang ini penggunaan teknologi semakin berkembang dan sangat merata sebagai bagian pendukung dalam berbagai kegiatan. Penerapannya digunakan dalam berbagai lembaga seperti kesehatan, pendidikan, keuangan, industri, dan juga pemerintahan. Teknologi yang berkembang itu bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sosial

masyarakat. Selain itu sudah memasuki berbagai faktor dalam kehidupan baik dalam segi bisnis, pemerintahan, pendidikan, kesehatan, perbankan, serta kehidupan pribadi (Octo Iskandar & Dzaky Perdana Dharmawan, 2022). Dalam manfaat teknologi tersebut sangatlah berdampak positif dibalik sisi positif tersebut ada pula sisi negatif yang tanpa disadari merupakan kejahatan baru (*cyber crime*).

Cyber crime adalah aktivitas mediasi komputer ilegal yang dapat dilakukan melalui jaringan elektronik global dan Internet. Dalam jaringan komputer seperti internet, kejahatan saat ini menjadi masalah yang sangat kompleks karena cakupannya yang sangat luas. Kejahatan internet atau sering disebut *cyber crime*. Pada dasarnya, kejahatan tersebut merupakan kejahatan yang berkelanjutan di dunia maya, baik melalui penyerangan terhadap ruang publik di dunia maya maupun terhadap pribadi.

Berbagai kejahatan yang dapat muncul dari internet seperti penipuan, pornografi, penghinaan, kejahatan terhadap keamanan negara bahkan spionase rahasia negara. Terorisme juga dapat dilakukan melalui internet, sehingga hukum pidana terutama asas universalitas, harus diperluas untuk mencakup beberapa bentuk kejahatan baru. Penipuan internet telah menyebar ke seluruh Indonesia dalam jawa barat tahun lalu sudah sekitar 25.000 lebih kasus jumlah tersebut terus meningkat setiap bulannya terdiri dari kasus ponografi, judi online, pencucian uang, pencemaran nama baik, dan jual beli online..

Kasus *cyber crime* sudah tertuang dalam undang – undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang – undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Tindak pidana penipuan yang dilakukan secara online secara khusus sudah diatur dalam UU ITE pasal 28 ayat 1 yaitu “setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik dipidana penjara paling lama 6 tahun dan atau denda paling banyak 1 milyar rupiah.”

Suatu perbuatan dapat dipidana jika memenuhi ciri-ciri kejahatan yang diduga dilakukan oleh orang tersebut. Dahulu UU ITE belumlah sempurna namun seiring berjalannya waktu UU tersebut sudah sempurna karena banyaknya pelaku tindak pidana penipuan (Paoki et al., 2021).

Terdapat berbagai penelitian sejenis mengenai pencegahan kejahatan online. Maka dari itu kami meneliti permasalahan tersebut. Kami meneliti apa penyebab anak – anak bermain *gadget* dan bersosial media di usia emas. Penelitian ini ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun yang bertujuan agar anak – anak pada usia emas sudah memiliki bekal untuk masa depan agar tidak sembarangan dalam bersosial media dan lebih waspada tentang hal tersebut. Penelitian ini berlokasi di yayasan al – kahfi bertempat di kayuringin yang berjumlah 25 anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, terjun langsung ke objek penelitian untuk mengevaluasi dan menganalisis serta mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan melakukan wawancara terhadap 25 orang anak pada saat proses pengabdian masyarakat. Metode analisis data dilakukan berdasarkan *Routine Activity Theory*, teori ini di kembangkan oleh Lawrence Cohen dan Marcus Felson (1979), yang menyatakan bahwa tindakan kriminalitas selalu berkaitan dengan tiga hal, yaitu pelaku yang termotivasi, target yang sesuai dengan jenis kejahatan, dan minimnya penjagaan terhadap korban kejahatan tersebut (Hikmatulloh & Nurmiati, 2020).

Objek penelitian atau lokasi pengabdian masyarakat pada penelitian ini adalah Yayasan Al-Kahfi, tepatnya di Musholla Al-Ikhlas yang berada di kawasan Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan, Kota Bekasi. Proses pengabdian masyarakat berlangsung mulai pukul 15.00-17.00 WIB, Selasa 14 Maret 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

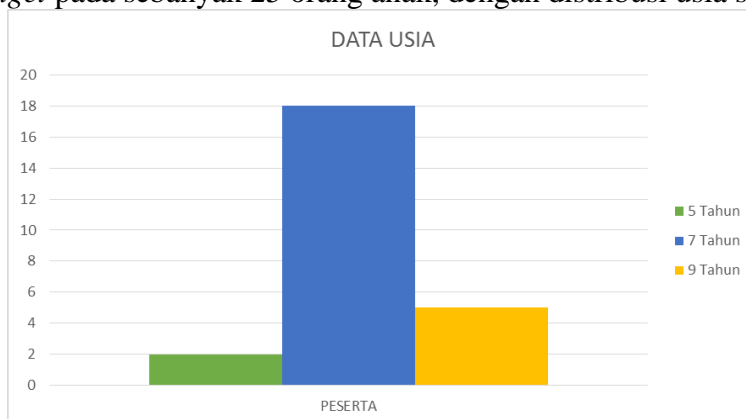
Berdasarkan uraian di atas, maka hasil penelitian ini disusun menjadi 3 bagian yaitu, penyuluhan mengenai *Cyber Crime* dan pengaruh bermain *Gadget* di usia emas terhadap 25 orang anak, *Routine Activity Theory*, dan Strategi Pencegahan.

A. Penyuluhan mengenai *Cyber Crime* dan pengaruh bermain *Gadget* di usia emas terhadap 25 orang anak

Penyuluhan adalah upaya mengubah perilaku masyarakat melalui pendekatan pengasuhan. Pendekatan pengasuhan didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan terarah yang dilakukan dengan partisipasi aktif individu, kelompok atau masyarakat untuk memecahkan masalah dengan mempertimbangkan faktor sosial, ekonomi, dan budaya setempat.

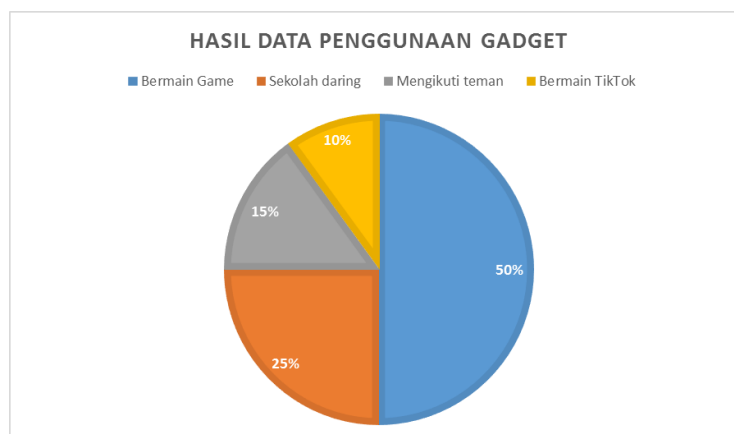
Penyuluhan bertujuan menyebarkan hal-hal baru agar masyarakat tertarik, dan siap menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyuluhan tidak lepas dari bagaimana subjek penyuluhan/ masyarakat tersebut dapat memahami, mempelajari, dan terbujuik menerjuni apa yang telah diajarkan dengan baik dan benar serta mencoba dengan kesadaran sendiri untuk menerapkan ide dan hal baru dalam kehidupannya. Oleh karena itu, penyuluhan memerlukan perencanaan yang matang, terarah dan berkelanjutan.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Yayasan Al-Kahfi Desa Kayuringin Jaya, Kecamatan Bekasi Selatan, Kota Bekasi mendapat respon yang positif terlihat dari antusiasme anak-anak saat dilakukan penyuluhan, tanya jawab, dan games. Penyuluhan ini berhasil mengetahui alasan anak-anak ini sudah diberikan *Gadget*, ada pula yang masih menggunakan *Gadget* milik orang tuanya. Pengaruh serta alasan anak-anak tersebut sudah diberikan dan mempunyai *Gadget* pada sebanyak 25 orang anak, dengan distribusi usia sebagai berikut :



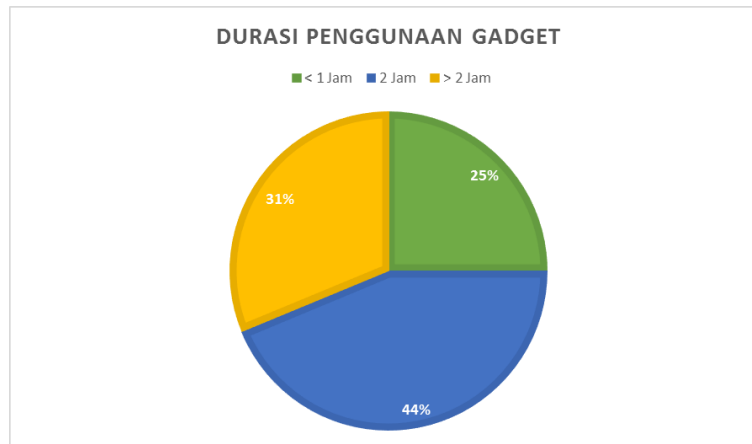
Gambar 1. Data Usia Peserta

Hasil tanya jawab dari 25 anak menyatakan bahwa keseluruhan anak-anak selama di rumah menggunakan *Gadget* untuk kebutuhan sebagai berikut :



Gambar 2. Hasil Data Penggunaan Gadget Pada Peserta

Dan untuk lamanya durasi penggunaan *Gadget* dari 25 anak adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Durasi Penggunaan Gadget Pada Peserta

Penggunaan *Gadget* juga digolongkan dengan intensitas yang tinggi jika mempergunakan *Gadget* dengan waktu lebih dari 120 menit/ hari-nya, serta dalam satu kali penggunaannya berkisaran > 75 menit. Selanjutnya, dalam sehari dapat berkali-kali (sehari bisa lebih dari 3 kali penggunaan) pemakaian *Gadget* dengan waktu 30-75 menit dapat menyebabkan kecanduan dalam penggunaan *Gadget*. Selain itu, pada penggunaan *Gadget* pada intensitas yang sedang apabila dipergunakan dengan waktu lebih dari 40-60 menit serta intensitas pemakaian pada satu kali penggunaan 2-3 kali/ hari pada setiap penggunaannya.

Dari hasil tanya jawab dengan anak-anak tersebut mengungkapkan bahwa keseluruhan anak-anak tersebut masih dalam penggolongan normal pada intensitas penggunaan *Gadget*. Hal ini juga dipengaruhi oleh peran orang tua dalam melakukan pemantauan aktivitas anak-anak tersebut di rumah. Serta, beberapa anak juga mengatakan bahwa mereka menggunakan *Gadget* karena didasari oleh kebutuhan sekolah daring, bosan sehingga bermain *game*, serta mengikuti teman.

Pemberian materi pada penyuluhan ini menyesuaikan dengan pola bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak yang mana sesuai dengan usianya. Seperti, menggunakan metode sembari bermain dan bernyanyi, metode bercerita, serta metode tanya jawab. Metode- metode tersebut digunakan agar anak-anak tersebut tidak merasa bosan saat mendengarkannya, serta membangkitkan keceriaan anak-anak tersebut.

B. Routine Activity Theory

Berdasarkan hasil penyuluhan diatas, maka dapat dikaitkan dengan Routine Activity Theory yang dikembangkan oleh Coben dan Felson. Coben dan Felson mengatakan bahwa kejahatan berlangsung pada seseorang bisa sebagai korban potensial karena terdapat tiga variabel, yaitu pelaku yang termotivasi (*motivated offenders*), target yang menjadi sasaran (*suitable target*), dan ketiadaan perlindungan target (*absence of capable guardiand*). Lalu, jika ketiga variabel tersebut dikaitkan dengan kasus pencegahan cyber crime terhadap anak-anak ini, terkadang munculnya kejahatan disebabkan adanya kesempatan dan tersedianya potensi korban memicu munculnya pelaku yang termotivasi untuk melakukan kejahatan.

Sama halnya pada kasus anak-anak yang menjadi korban kejahatan di media sosial akibat cyber crime. Contoh kejahatan ini seperti penipuan yang didasari dengan iming-iming kepada korban karena mendapatkan hadiah atau memenangkan sebuah *giveaway*, hal inilah yang memicu anak-anak menjadi korban sasaran penipuan. Terlebih lagi, jika anak-anak tersebut masih menggunakan gadget milik orang tua, bukan milik pribadi. Hal tersebut tidak hanya merugikan sang anak tetapi juga orang tua tersebut yang menjadi korban akun penipuan, kejahatan penipuan ini biasanya sering dialami di dalam platform belanja online

yang menjadi sasaran kejahatan penipuan. Kejahatan penipuan ini bisa dengan mudah mendapatkan uang dari sang korban tanpa menanggung resiko yang berat.

Tahap *Variabel absence of capable guardians*. Pada tahap ini, korban kejahatan tidak memiliki pelindung atau wali. Melakukan kejahatan di hadapan target yang cocok atau calon korban tanpa jaminan formal atau informal dari tindakan pelaku. Penjaga atau pelindung dirancang untuk melindungi korban dari kejahatan dunia maya. Meskipun kejahatan dunia maya ini terjadi melalui internet atau ponsel, bukan berarti hukum tidak berperan dalam pencegahan kejahatan. Maka dari itu peran wali ataupun orang tua sangat penting dalam pengawasan gadget yang digunakan oleh anak-anak, karena jika tidak dilakukan pengawasan serta batasan anak-anak tersebut akan semakin menjadi korban *cyber crime*.

C. Strategi Pencegahan

Sebuah Yayasan Al-Kahfi Desa Kayuringin Jaya, Kecamatan Bekasi Selatan, Kota Bekasi membagikan suatu edukasi tentang *cybercrime* atau kasus kejahatan melalui *gadget*. Sebagai orang tua dapat mengawasi anak dalam bermain *gadget*, agar lebih berhati-hati dalam penggunaannya karena kejahatan pada media sosial tidak terbatas dalam ruang dan waktu.

Selain itu, untuk mengurangi tindak kejahatan yaitu menjauhi anak-anak dari *gadget* dan menggantinya dengan hal hal yang positif. Contohnya seperti membuat gelang dari manik-manik yang membuat anak tersebut lebih tertarik untuk membuat prakarya, dibandingkan bermain *gadget* yang menimbulkan dampak negatif. Hal seperti ini merupakan salah satu pencegahan yang paling efektif. Dengan adanya penyuluhan di Yayasan Al-Kahfi Desa Kayuringin Jaya, Kecamatan Bekasi Selatan, Kota Bekasi ini bisa mengurangi tindak kejahatan dan menemukan alternatif untuk tidak bermain *gadget* agar dapat mengurangi risiko kejahatan pada anak usia dini.

Adanya edukasi ini dapat mencegah dan menemukan solusi yang tepat untuk memecahkan suatu masalah dengan cara bersosialisasi pada anak usia dini, untuk mengurangi tingkat kejahatan pada anak usia dini. Tidak hanya anak-anak dibawah umur saja, tetapi untuk remaja juga harus memiliki kewaspadaan terhadap *gadget* yang digunakan. Seperti halnya memberikan sebuah pengetahuan untuk tidak memberi identitas diri kenapa orang yang tidak dikenal, tidak memberi tahu alamat rumah, dan tidak mudah tertarik setiap ada ajakan orang yang tidak dikenal. Dengan hal tersebut bisa mengurangi anak-anak menjadi korban *cyber crime* serta strategi pencegahan inilah yang bisa meminimalisirkan atau mencegah anak-anak dari korban *cyber crime*.

KESIMPULAN

Pada masa modern saat ini penggunaan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Teknologi tersebut memiliki dampak positif dan ada pula dampak negatifnya yaitu *cyber crime* atau dapat diartikan sebagai kegiatan yang ilegal dengan perantaranya yaitu komputer dan dapat dilakukan melalui jaringan elektronik global dan internet. Perkembangan teknologi yang semakin maju membuka peluang bagi pelaku untuk melakukan kejahatan seperti penipuan, pornografi, penghinaan, kejahatan terhadap keamanan negara bahkan pengungkapan rahasia negara. Kecurangan menjadi sangat kompleks ketika beroperasi melalui teknologi internet. Penipuan yang saat ini sedang berlangsung ialah kasus penipuan di media sosial pada kalangan anak-anak, contohnya seperti penipuan yang didasari dengan membujuk korban untuk memenangkan sebuah *giveaway*, hal inilah yang dapat memicu anak-anak menjadi korban sasaran penipuan. Kejahatan penipuan ini biasanya terjadi pada platform belanja *online* atau *platform* lainnya.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran yaitu dengan melaksanakan penyuluhan mengenai *cyber crime* dan memberikan edukasi bagaimana caranya supaya dapat terhindar dari *cyber crime* tersebut dan kepada para orang tua agar memberikan edukasi betapa bahayanya *cyber crime* serta memantau anak-anaknya dalam bermain *gadget* dengan apa yang dilihat dan didengarnya supaya tidak terjebak dalam *cyber crime* tersebut pada anak di usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z. (2016). *Metode Penelitian Hukum Cetakan ketujuh*. Sinar Grafika.
- Arif, M. (2014). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perdagangan Anak (Studi Di Wilayah Kota Palu)* (Doctoral dissertation, Tadulako University).
- Arif, M. (2021). Tugas dan fungsi kepolisian dalam perannya sebagai penegak hukum menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang kepolisian. *Al-Adl: Jurnal Hukum*, 13(1), 91-101.
- Ariyanti, V. (2019). Kebijakan Penegakan Hukum Dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia. *Jurnal Yuridis*, 6(2), 33-54. *Jurnal Yuridis Vol. 06 No 2, Desember 2019*.
- Fauzi, A. M. M., Wahyuni, A. T., Chintia, G., Nenci, I. S., Nurwahidah, N., & Sari, P. N. (2023). Edukasi Pencegahan Penipuan Online Berbasis Sosial Media di Desa Mekarwangi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 60-73.
- Golose, P. R. (2006). Perkembangan cybercrime dan upaya penanganannya Di indonesia oleh polri. *Buletin Hukum Perbankan*, 4(2).
- Hikmatulloh, R., & Nurmiati, E. (2020). Analisis Strategi Pencegahan Cybercrime Berdasarkan UU ITE Di Indonesia (Studi Kasus: Penipuan Pelanggan Gojek). *Kosmik Hukum*, 20(2), 121. <https://doi.org/10.30595/kosmikhukum.v20i2.6449>.
- Iskandar, O., & Dharmawan, D. P. (2022). Analisis Kewenangan Diskresi Pejabat Daerah Perihal Pengalihan Anggaran. *Krtha Bhayangkara*, 16(2), 207-220.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225.
- Mikar, T. F. R. (2018). Kajian Kriminologi Terhadap Tindak Pidana Pencurian Sepeda Motor (Studi Putusan Nomor: 1381/Pid. B/2017/PN Medan).
- Paoki, S. W., Korua, J. M., & Koloay, R. N. (2021). Analisis Pengaturan Hukum Terhadap Kebebasan Akses Media Sosial Bagi Anak Di Bawah Umur Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Lex Privatum*, IX(12), 245-254.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sugiyono, M. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Alfabeta.