

MEDIA MASSA DAN CYBER CRIME DI ERA SOCIETY 5.0 (Tinjauan Multidisipliner)

**Muhamad Bisri Mustofa¹; Evin Luthfiah Dwiandrini²; Indriani Agustin³;
M. Afief Esyarito⁴; Mutiara Anggraeni⁵; Siti Wuryan⁶**
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
E-mail: bisrimustofa@radenintan.ac.id¹; evinluthfiahdwiandrini@gmail.com²;
kartadilagaindrianiiii@gmail.com³; mohammadafiefesyarito@gmail.com⁴;
mutiaraanggraeni080601@gmail.com⁵; siti@radenintan.ac.id⁶

Abstrak

Media massa di era society 5.0 merupakan sarana utama dalam arus penyebaran pesan dan informasi bagi masyarakat luas. Era society 5.0 dan lahirnya new media semakin memudahkan kehidupan manusia sehari-harinya. Saat ini media massa memiliki peranan ganda yakni sebagai alat berbagi pesan dalam arus komunikasi juga berperan menjadi *agent of change* bagi masyarakat. Harapan banyak orang terhadap peranan media massa sebagai *agent of change* bagi masyarakat luas agar menjadi lebih baik lagi ternyata memiliki segudang tantangan. Karena pada dasarnya media massa memiliki sifat yang fleksibel. Media massa sebagai sarana penyebaran informasi dan pesan kepada masyarakat luas sejalan dengan realita kehidupan, setiap perubahan baru tentunya memiliki resiko baru yang mengikuti. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat dan mengetahui sejauh mana pihak-pihak yang terlibat dalam society 5.0 menghadapi *cyber crime* terutama media massa. Penelitian ini fokus membahas tentang tantangan yang harus dihadapi oleh setiap pihak yang terlibat dalam society 5.0 di era kepuangan *cyber crime* yang menyerang seluruh aspek kehidupan. Penelitian ini menggunakan metode eksplanatif berbasis studi literatur yang seluruh data didapatkan bersumber dari buku, jurnal, artikel dan media internet. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar sosial untuk membahas alasan keberadaan *cyber crime*, lalu teori penggunaan dan gratifikasi atau *use and gratifications* untuk melihat sejauh mana masyarakat terpengaruh media massa di era society 5.0 dan terakhir adalah Teori ekologi media untuk melihat bagaimana peranan media massa dalam menghadapi *cyber crime*. Dengan hasil akhir adalah analisis media massa dan *cyber crime* dalam konteks *smart society*.

Kata kunci: Media Massa, Cyber Crime, Society 5.0.

Abstract

The mass media in the era of society 5.0 is the main means of disseminating messages and information to the wider community. The era of society 5.0 and the birth of new media has made people's daily lives easier. Currently, the mass media has a dual role, namely as a means of sharing messages in the flow of communication and also acting as an agent of change for the community. Many people's expectations of the role of mass media as agents of change for the wider community to become even better turned out to have a myriad of challenges.

Because basically the mass media has a flexible nature. Mass media as a means of disseminating information and messages to the wider community is in line with the realities of life, every new change of course has new risks that follow. The rapid development of mass media also brings the rapid development of cyber crime in human life. And here is a new challenge that must be faced by every party in the era of society 5.0. Reflecting on the case above, the research in this journal focuses on discussing the challenges that must be faced by each party involved in society 5.0 in the era of cyber crime that attacks all aspects of life. This research uses an explanatory method based on literature study in which all data are obtained from books, journals, articles and internet media. This study aims to see and find out to what extent the parties involved in society 5.0 face cyber crime, especially the mass media. The theory used in this study is social learning theory to discuss the reasons for the existence of cyber crime, then use and gratification theory to see the extent to which society is affected by mass media in society 5.0 and finally media ecology theory to see how the role of mass media is in dealing with cybercrime.

Keywords: *Mass Media, Cyber Crime, Society 5.0.*

PENDAHULUAN

Canggara mendefinisikan perbedaan media dan media massa. Canggara mendefinisikan media sebagai sarana dan alat yang memiliki fungsi untuk membagikan atau menyebarkan pesan dari pengirim pesan atau komunikator ke khalayak ramai. Sedangkan media massa didefinisikan sebagai alat yang dipakai untuk mengantarkan pesan dari sumber pengirim pesan kepada komunikan ramai dengan memanfaatkan alat bantu atau sarana penyampai pesan seperti surat kabar, televisi, film dan radio.¹ Sedangkan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia media massa didefinisikan sebagai alat atau sarana yang sah serta resmi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam proses menyiarkan berita dan pesan untuk khalayak ramai atau masyarakat banyak.²

Media massa memiliki beragam macam jenisnya mulai dari media cetak seperti koran, buku, majalah dan lain sebagainya, media elektronik seperti televisi dan radio lalu ada juga media online atau media internet yang sedang naik daun saat ini, seperti website dan lain sebagainya. Media dan masyarakat tentunya merupakan paket komplit yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Media terutama media massa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia dalam

¹ Dedi Kusuma Habibie, "Dwi Fungsi Media Massa," *Jurnal Ilmu Komunikasi. Universitas Gadjah Mada* 7, no. 2 (2018): 79–86.

² Kbbi Online, Diakses 23 Maret 2022.

menjalani kehidupannya. Media massa memegang kendali penuh atas arus perluasan komunikasi dan informasi antara satu manusia dengan manusia yang lainnya.

Telah disebutkan sebelumnya media massa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Sebagai contoh media cetak, media massa yang sifatnya tradisional ini seiring berkembangnya zaman semakin larut dimakan waktu. Namun, walaupun begitu dahulu media cetak seperti koran, majalah dan lain sebagainya memegang kendali atas persebaran informasi. Lalu ada media elektronik seperti televisi dan radio, walau media elektronik ini lebih maju dibandingkan media cetak hingga membuat pihak-pihak yang terlibat tidak perlu menyebarkan informasi dengan cara membagikan kertas-kertas dari satu rumah ke rumah yang lainnya. Namun tetap saja media massa yang satu ini harus menelan kenyataan dimakan zaman yang serba ingin cepat dan luas.

Hilangnya minat dan pengguna atas media massa cetak maupun media elektronik ini disinyalir karena adanya media baru yang lebih mampu meringkas seluruh elemen yang ada dan tidak ada di media massa sebelumnya, lalu media baru ini bertransformasi menjadi media massa yang serba ada. Media baru ini adalah media online atau media internet, media massa ini jauh lebih maju dibandingkan dua media sebelumnya dikarenakan media ini membuat segala pergerakan arus komunikasi dan informasi semakin mudah dan murah karena bantuan teknologi terkini.³

Melihat kasus pergeseran peranan media massa dalam kehidupan masyarakat terdapat Sebuah studi yang menyatakan bahwa “audiens dalam penggunaan media memiliki orientasi dan tujuan” maksudnya adalah dalam penggunaan media, masyarakat sebagai audiens yang menggunakan media itu memegang otonomi atau wewenang tertinggi dalam memilih serta memilah media apa yang ingin digunakan, apa tujuan menggunakan media tersebut, untuk apa media tersebut digunakan dan kebutuhan apa yang ingin dicapai dalam menggunakan media yang dipilih tersebut. Studi di atas lebih dikenal dengan sebutan *uses and gratifications theory* atau teori penggunaan dan gratifikasi.

³ Husnul Khatimah, “Posisi Dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat,” *Tasamuh, UIN Sunan Gunung Djati* 16, No. 1 (2018).

Teknologi dan informasi di era society 5.0,⁴ saat ini mengalami perkembangan yang begitu pesat membuat berbagai bidang kehidupan terbaharui dengan segala kemudahan yang disuguhkan. Media massa tak luput dari sasaran perkembangan zaman. New media hadir membuat segala informasi dan pengetahuan semakin mudah dijangkau tanpa memperhatikan batas-batas wilayah hingga batas waktu, oleh karena itu informasi dan pengetahuan semakin mudah diakses, di dapatkan dan juga semakin mudah dibagikan. Namun, setiap hal baru yang tercipta selalu terdapat konsekuensi baru juga yang mengiringinya.

Society 5.0 memiliki tujuan akhir untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memobilisasi potensi produktif dan Revolusi Industri 4.0.⁵ "Masyarakat super cerdas dicirikan sebagai berikut: masyarakat dimana berbagai kebutuhan masyarakat dibedakan dan dipenuhi dengan baik dengan menyediakan produk dan layanan yang diperlukan dalam jumlah yang diperlukan kepada orang-orang yang membutuhkannya ketika mereka membutuhkannya, dan di mana semua orang dapat menerima layanan berkualitas tinggi dan menjalani kehidupan yang nyaman dan kuat yang membuat kelonggaran untuk berbagai perbedaan mereka seperti usia, jenis kelamin, wilayah, atau bahasa".⁶

Kemajuan teknologi dan informasi tidak hanya merubah arus pergerakan informasi saja melainkan juga merubah sistem kehidupan manusia yang bermula masyarakat bersifat lokal kini masyarakat mulai memiliki sistem kehidupan yang bersifat global. Masyarakat mulai beranjak dari kehidupan yang nyata kini mulai memasuki babak kehidupan di dunia maya. Fenomena ini sangat gencar dibicarakan dan sebutan untuk fenomena perubahan sistem kehidupan masyarakat ini erat kaitannya dengan *public space*.⁷ *Public space* atau *cyberspace* ini sendiri

⁴ Society 5.0 atau disebut juga dengan The 5th Science and Technology Basic Atau banyak orang menyebutkan era super smart society merupakan konsep dari pembangunan masyarakat yang memiliki fokus atau berpusat pada manusia sebagai penyeimbangan antara kemajuan ekonomi dan pemecahan beragam masalah di dalam kehidupan sosial dengan cara memadukan dunia maya dan dunia nyata.

⁵ Muhamad Ihsanul Faadil, "Society 5.0 and Social Development," ACADEMIA, doi:10.20944/preprints201811.0108, 2018, <https://doi.org/10.20944/preprints201811.0108.v1>.

⁶ Harayama, Yuko (2017). Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society. Collaborative Creation through Global R&D Open Innovation for Creating the Future: Volume 66 Number 6 August 2017. Hitachi Review. Pp. 8-13. Hitachi Review Vol. 66, No. 6. http://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017_06/pdf/p08-13_TRENDS.pdf

⁷ Peraturan Perundang-undangan, "Abdul Wahid Dan Mohammad Labib, 2005, Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), PT. Refika Aditama, Jakarta, Hlm. 103. Ibid.," 2005.

merupakan sebutan untuk dunia baru di dalam dunia maya atau dunia imajiner. Howard Rheingold mendefinisikan *cyberspace* sebagai dunia yang sifatnya imajiner dan artificial dimana segala kehidupan sehari-hari manusia dapat dilakukan dengan cara baru tanpa melihat batas-batas yang ada.⁸

Benar, kehidupan memang mengalami banyak perubahan. Termasuk kejahatan juga mengalami banyak perubahan, ibarat teknologi yang terus berinovasi tiada henti. Kejahatan juga ikut berinovasi mengiringi inovasi teknologi yang kian tinggi. Jika berkaca pada teori penggunaan dan gratifikasi atau *Use and Gratifications Theory*, hal sederhana dapat dibuat kesimpulan yakni keberadaan kejahatan merupakan buah hasil dari masyarakat yang memegang kendali penuh atas pilihan dan tujuan hidupnya. Namun, benarkah kejahatan disinyalir karena masyarakat saja? Jawabannya adalah tidak. Ada berbagai alasan dibalik mengapa *cyber crime* itu ada.

Kejahatan itu erat kaitannya dengan kemiskinan, semakin tinggi tingkat kemiskinan maka tingkat kriminalitas juga semakin meningkat. Manusia itu adalah makhluk yang cerdas dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. ketika kemiskinan menerpa suatu individu maka individu tersebut akan mandiri mempelajari cara-cara untuk mengurangi terpaan yang diterimanya, mulai dari membangun diri menjadi pribadi yang lebih baik lagi hingga mempelajari cara-cara tersingkat dan terinstant untuk mengurangi terpaan kemiskinan. Dan apa yang dipelajari dan didapatkan serta diterapkan oleh individu tersebut bergantung pada kondisi sosial masyarakat disekitarnya Fenomena yang telah disebutkan di atas sejalan dengan teori yang cetuskan oleh Albert Bandura, Yakni teori Belajar sosial atau *Social Learning Theory*.

Media massa di era Society 5.0 menjadi tonggak utama dalam laju informasi dan pengetahuan. Namun, Media massa juga dapat menjadi sektor penyebaran *cyber crime*. Aktifitas *cyber crime* merupakan sebutan lain dari kejahatan di dunia maya. *Cybercrime* merupakan semua aktivitas yang sifatnya illegal, dilakukan oleh para kriminalis dengan memanfaatkan teknologi terkini berbasis komputerisasi

⁸ Dwi Haryadi, *Kebijakan Integral Penanggulangan Cyberporn Di Indonesia* (Semarang: V Lima, 2012).

dengan tujuan yang beragam. Mulai dari pencurian data, pembobolan rekening dan lain sebagainya.⁹

Media massa di tengah kepongkan *cyber crime* memiliki segudang tantangan, dibalik menjadi fasilitator yang disalah pergunakan oleh para pelaku kejahatan. Media massa juga harus bertugas untuk menekan laju kejahatan terutama *cyber crime*. Peran media massa ter gonjang ganjing karena adanya *cyber crime*. Sebagian masyarakat beranggapan media massa memiliki segudang efek negatif dan sebagian lainnya menganggap media massa memiliki efek positif. Namun walaupun seperti itu masyarakat tetaplah masyarakat yang begitu bergantung pada media massa. Media massa memberitakan perihal kasus *cyber crime* yang membuat masyarakat was-was namun media massa jugalah yang mampu memberikan seulas tips dan cara-cara agar masyarakat dapat meminimalisir efek *cyber crime*. Benar, media massa memang memiliki segudang efek baik efek negatif maupun efek positif bagi masyarakat luas. Namun, media massa yang menyatukan persepsi dan tindak tanduk masyarakat tanpa melihat batas-batas yang menghalanginya. Hal ini sejalan dengan studi yang dicetuskan oleh Marshall McLuhan yakni teori ekologi media atau *Media ecology theory*.

LANDASAN TEORI

Dalam pembahasan mengenai Media Massa Dan Cyber crime di Era Society 5.0 (Media Massa Dan Cyber crime Dalam Beragam Perspektif Teori) peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, lalu dibuatkan ringkasan sederhana baik penelitian yang telah terpublikasi maupun penelitian yang belum terpublikasi. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang peneliti kaji.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Reza Ade Putra pada tahun 2019 dalam penelitiannya yang berjudul “Tantangan Media Massa Dalam Menghadapi Era Disrupsi Teknologi Informasi”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang mana seluruh sumber berasal dari buku,

⁹ Fisip UI (universitas Indonesia), “Cybercrime Meningkat Tajam Di Masa Pandemi,” 2019, <https://fisip.ui.ac.id/Bhakti-Cybercrime-Menjadi-Jenis-Kejahatan-Yang-Mengalami-Peningkatan-Cukup-Tinggi/>.

majalah dan jurnal-jurnal online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa segala tantangan yang dihadapi media saat ini begitu besar dan tentunya dimasa yang akan datang akan lebih besar lagi. Adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh Reza Ade Putra dengan penelitian yang penulis buat. Penelitian yang dilakukan Reza Ade Putra lebih fokus pada pembahasan mengenai tantangan media massa secara luas. Sedangkan penelitian yang peneliti buat terfokus pada permasalahan cybercrime di era society 5.0 dalam 3 teori yakni teori penggunaan dan gratifikasi, teori ekologi media dan teori belajar sosial.¹⁰

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Tri Yusnanto, Khoirul Mustofa, Moch Ali Mahmudi Dan Sugeng Wahyudiono pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul “Fenomena Keamanan Informasi Pasca Era Revolusi Industri 5.0”, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berbasis studi literatur yang seluruh informasi didapatkan melalui literatur buku, artikel dan website terkait. Perbedaan penelitian yang dilakukan Tri Yusnanto, Khoirul Mustofa, Moch Ali Mahmudi Dan Sugeng Wahyudiono dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada teori yang digunakan dan juga tantangan apa yang harus dihadapi oleh setiap orang. Penelitian yang dilakukan Tri Yusnanto, Khoirul Mustofa, Moch Ali Mahmudi Dan Sugeng Wahyudiono fokus pada ancaman keamanan informasi berlandaskan filsafat. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis fokus pada pembahasan mengenai *cyber crime* selaku salah satu ancaman dalam keamanan informasi di era society 5.0 sekaligus menghubungkannya dengan 3 teori yakni teori penggunaan dan gratifikasi, teori ekologi media dan teori belajar sosial.¹¹

Ketiga, penelitian yang dilakukan Wahyu Tisno Atmojo, Master Edison Siregar, dan Kelly Kirsten Audrey pada tahun 2021 dalam penelitian yang berjudul “Pengenalan Cyber Security dalam Revolusi Industri 4.0 Dan Menyongsong Era Society 5.0”. Perbedaan Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Tisno Atmojo, Master Edison Siregar, dan Kelly Kirsten Audrey dengan penelitian yang penulis buat adalah terletak pada metode penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Tisno Atmojo, Master Edison Siregar, dan

¹⁰ Reza Ade Putra, “Tantangan Media Massa Dalam Menghadapi Era Disrupsi Teknologi Informasi,” *Jurnal Sistem Informasi* 5, no. 1 (2019): 1–6.

¹¹ Tri Yusnanto et al., “Fenomena Keamanan Informasi Pasca” 17, no. 2 (2021): 24–35.

Kelly Kirsten Audrey ini menggunakan metode pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan penelitian dilakukan secara tatap muka secara langsung dengan metode ceramah dan diskusi, tujuannya agar masyarakat yang ikut dalam kegiatan tatap muka ini paham akan pentingnya keamanan dalam berinternet. Sedangkan metode penelitian yang penulis gunakan adalah menggunakan metode studi literatur, yang dimana pembahasan penelitian yang dilakukan penulis fokus pada *cyber crime* di era society 5.0.¹² Selain itu hal lain yang menjadi perbedaan adalah konotasi pada *cybercrime* dan control media massa dalam tinjauan multidisipliner.

Penelitian lainnya ditulis oleh Burhan Bungin, Hilda Yunita Wono, Ergita Jeny Ardaneshwari dengan judul *Communication Media Technology And Social Harmony Construction In The Era Of Society 5.0A Critical View* dengan kesimpulan bahwa Substansi teknologi media komunikasi sebagai alat bagi manusia, secara berkala telah berubah menjadi lebih efisien dan canggih melayani manusia di era Society 5.0. Kehadiran teknologi media komunikasi di era ini menjadi kehidupan manusia yang lebih bermakna di depan ciptaannya sendiri.¹³ Namun dibalik semua itu ada proses sosial lain yang hilang, yang telah tercipta dalam proses sosial yang panjang, simultan dan berbelit-belit yaitu realitas sosial yang menjadi bagian penting dari kehidupan sosial manusia. Letak perbedaan dengan penelitian ini adalah tidak hanya teknologi media komunikasi dan implikasinya di masyarakat namun juga melihat lebih komprehensif media massa dan *cybercrime* kepada masyarakat di era society 5.0.

METODOLOGI PENELITIAN

Penulis dalam jurnal ini berfokus membahas tentang alasan dibalik keberadaan *cybercrime* dan juga membahas bagaimana peranan media massa di tengah masyarakat serta bagaimana media massa dalam menghadapi *cyber crime* yang semakin merebak akhir-akhir ini. Dalam membahas fokus pembahasan tersebut penulis menggunakan teori penggunaan dan gratifikasi, teori belajar sosial

¹² Wahyu Tisno, Master Edison Siregar, and Kelly Kirsten Audrey, "Pengenalan Cyber Security Dalam Revolusi Industri 4.0" 4 (2021): 39–45.

¹³ Burhan Bungin et al., "Communication Media Technology And Social Harmony Construction In The Era Of Society 5.0 A Critical View," *International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Peer Reviewed-International Journal*, vol. 02, 2021, <https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>.

dan teori ekologi media. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode eksplanatif berbasis studi literatur yang seluruh data didapatkan bersumber dari buku, jurnal, artikel dan media internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Massa dan Society 5.0

Media cetak menghadapi masa-masa sulit, ketika pengiklan mulai meninggalkannya dengan asumsi bahwa pelanggan lebih tertarik untuk menonton atau menggunakan media sosial untuk mengintegrasikan atau mencari berita.¹⁴ Data menunjukkan bahwa Internet, TV, dan media sosial adalah media yang paling banyak (82% - 94%) wanita digunakan untuk mencari berita, sedangkan (74% - 90%) digunakan oleh pria untuk mencari berita. Sedangkan media cetak seperti majalah, surat kabar dan lainnya hanya mendapatkan 2% - 17%, yang merupakan porsi terendah.¹⁵ Data ini sekaligus menunjukkan bahwa media saat itu seperti media cetak, radio telah kehilangan massanya, kecuali televisi yang masih bisa bertahan suatu saat nanti. Semua berita yang diakses oleh masyarakat diperoleh dari masing-masing media seperti handphone dan internet, fakta ini juga menunjukkan penonaktifan media massa.

Dalam beberapa waktu terakhir, televisi mulai gelisah karena kebangkrutan media cetak mulai juga melanda televisi. Pemirsa televisi mulai meninggalkan televisi dan beralih ke Youtube. Televisi suatu hari nanti akan runtuh bukan karena pertarungan sesama pelaku industri televisi, melainkan dari aplikasi baru bernama Youtube. Di Amerika, jumlah pemirsa televisi di antara orang-orang dan remaja menurun drastis, karena mereka menonton lebih banyak Youtube. Jadi, jika industri televisi tidak segera berinovasi maka besok, kita akan melihat televisi jatuh satu per satu. Sifat televisi yang mengandalkan massa dan real time telah berakhir karena pemirsa televisi saat ini menginginkan lebih banyak acara individu di tangan dan menginginkan waktu untuk mengontrol menonton oleh pemirsa daripada oleh televisi.

¹⁴ *Ibid*, Burhan Bungin et al.,

¹⁵ Hygoblog. (2016). Mada Depan Situs Berita) Media Online Mulai Suram. Diakses tanggal 20 Juli 2022 dari <https://goblogbiz.wordpress.com/2016/05/18/masa-depan-situs-berita-media-online-mulai-suram/>

Sebuah Studi yang lebih dikenal dengan sebutan *uses and gratifications theory* atau teori penggunaan dan gratifikasi. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya yang berjudul *The Uses on Mass Communication Current Perspectives On Gratification Research.*, menyatakan bahwa manusia atau masyarakat secara aktif akan memilih dan menggunakan media tertentu berdasarkan kebutuhannya masing-masing. Teori ini memandang bahwa media memiliki efek terbatas lalu orang-orang yang menggunakan media adalah pengontrolnya. Media memiliki efek terbatas dikarenakan penggunaannya dalam menggunakan media mampu memilih dan memilah media apa yang akan digunakan berdasarkan tujuan yang ingin dicapainya. Teori penggunaan dan gratifikasi atau *use and gratifications theory* memandang orang-orang atau audiens yang menggunakan media sebagai pihak yang aktif dan mampu dalam meneliti, mengevaluasi dan memilih berbagai tipe media untuk beragam tujuannya masing-masing.¹⁶

Teori penggunaan dan gratifikasi atau *use and gratifications theory* memiliki asumsi-asumsi mengenai media dan penggunaannya, diantaranya:

- a) Audiens atau pengguna atau masyarakat itu bersifat aktif memilih media yang akan digunakan dan tentunya berorientasi dengan tujuan yang ingin dicapainya.
- b) Ketika audiens memilih media apa yang ingin digunakan itu selalu berhubungan dengan kebutuhannya.
- c) Media dalam tujuan memenuhi kebutuhan audiens selalu berkompetisi dengan media lain.¹⁷

Media massa dideskripsikan sebagai jembatan dalam penyebaran arus informasi dan pergerakan komunikasi. Media massa atau *mass media* merupakan media baru dalam komunikasi yang dimanfaatkan dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan berupa khalayak ramai dan bersifat anonim. Media massa memiliki karakteristik satu arah dan meluas membuat media massa diiringi oleh efek komunikasi seperti efek kognitif yakni efek yang berhubungan dengan

¹⁶ Mahfudlah (UNISNU Jepara) Fajrie, "Analisis Uses And Gratification Dalam Menentukan Strategi Dakwah," *Jurnal Islamic Review Institut Pesantren Mathal'ul Falah* 2, no. 3 (2013): 19–34.

¹⁷ Lynn H. Turner Richard West, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi Edisi* 2, edisi 2 (Jakarta: Salemba Humanika, 2017). 128-130.

kesadaran dan pengetahuan, efek afektif merupakan efek yang berupa sikap, perasaan dan emosi, efek konatif merupakan efek yang berhubungan dengan niat dan perilaku.¹⁸

Sejarah menyebutkan bahwa media massa memiliki perjalanan panjang di tengah kehidupan masyarakat. Proses perjalanan media massa di tengah masyarakat, tidak lepas dari fenomena ganti mengganti, geser menggeser, hampir hilang lalu dipertahankan hingga hilang lalu digantikan. Media massa mulanya berupa media cetak sederhana yang dimana proses komunikasi dan penyebaran informasi kala itu sudah cukup menunjukkan efek perluasan yang signifikan.¹⁹ Hingga Tahun 1920, Koran saat itu masih satu-satunya medium perantara penyebaran informasi bagi orang yang mencari dan membutuhkan informasi, lalu koran juga kala itu masih belum memiliki pesaing untuk menggantikannya.²⁰

Namun, seperti petuah orang zaman dahulu yang mengatakan dunia tidak seluas daun kelor saja. Masyarakat butuh percepatan dalam proses penyebaran komunikasi itulah mengapa kala media elektronik hadir eksistensi koran walau tidak sepenuhnya, eksistensi koran mulai tergantikan. Media elektronik radio yang awalnya menggeser media cetak koran juga kembali terdesak dengan hadirnya televisi. Alasan terdesaknya media radio adalah jangkauan radio hanya terbatas pada wilayah kecil saja sedangkan televisi mampu melebihi jangkauan radio juga mampu menyuguhkan karakteristik baru yang tidak dimiliki radio.²¹ Televisi mampu menghadirkan anginbaru dalam bidang penyebaran informasi yang pada mulanya berupa tulisan dalam koran, lalu hanya berupa pesan suara, televisi mampu menyuguhkan informasi dalam bentuk lisan tulisan hingga audio visual.

Benar televisi kala itu memang menjadi medium tingkat tinggi dalam arus penyebaran informasi. Namun, segala sesuatu di dunia ini tidak stagnan namun terus berjalan. Air saja memiliki siklus tersendiri, bayi pun tidak terus menerus menjadi bayi melainkan terus tumbuh dalam tumbuh kembang kehidupannya.

¹⁸ Hamdani Thaha, "Media Massa Dan Masyarakat," *AL-Tajdid* I, No. 1 (N.D.): 59–74.

¹⁹ Hasyim Ali Imran, "Media Massa, Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media Dan Fenomena Diskursif" 16, No. 1 (2012): 124–27.

²⁰ Unknown Writer, "Media Massa," 2008, 8–27.

²¹ Nur Emilsyah, "Peran Media Massa Dalam Menghadapi Serbuan Media Online The Role Of Mass Media In Facing Online Media Attacks Emilsyah Nur," *BBPPSDMP Kominfo Makassar* (Makassar, 2021).

Maka, kehidupan dan teknologi juga memiliki siklusnya dan tumbuh kembangnya tersendiri. Teknologi semakin berinovasi dan terus berinovasi menghasilkan produk-produk media terkini. Media online atau media internet hadir mulai melengserkan media-media sebelumnya. Media internet mendobrak batas-batas yang ada mulai dari batas wilayah, ruang, dan waktu. Proses komunikasi dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan bagaimana saja. Media online atau media internet tidak hanya menyediakan tempat untuk berkomunikasi namun juga menyediakan sarana hiburan seperti televisi online, bahkan koran yang dahulu berupa media cetak kini juga menjadi koran online, hingga sarana berbelanja pun ikut disediakan dalam media internet atau media online. Itulah alasan mengapa, kini media online atau media internet banyak memiliki peminat.

Mengutip dalam jurnal kesejahteraan sosial tahun 2020, Perron Et Al menyebutkan bahwa perkembangan teknologi terutama internet tentunya akan banyak mengubah segala bentuk pola sosial, cara pandang, sifat dan perilaku masyarakat.²² Sedang menurut Mahayana, 1999 dalam Jurnal karya M.E. Fuady menyebutkan *The Borderless World* atau dunia tanpa batas adalah akibat hadirnya teknologi komunikasi terkini yang telah banyak mengubah manusia dalam memandang dunia. Kegiatan manusia yang awalnya didominasi dengan komunikasi secara *face to face*, sekarang proses komunikasi itu tidak melulu tentang itu. Karena berkat teknologi ini segala keterbatasan mengenai jarak, ruang dan waktu yang dahulu menghadang kini dapat diatasi.²³

Telah disebutkan sebelumnya bahwa society 5.0 merupakan konsep dari pembangunan masyarakat yang memiliki fokus atau berpusat pada manusia sebagai penyeimbangan antara kemajuan ekonomi dan pemecahan beragam masalah di dalam kehidupan sosial dengan cara memadukan dunia maya dan dunia nyata. Tentunya seluruh tumbuh kembang teknologi informasi dan komunikasi Dunia Segala Prosesnya Berjalan Dengan Memanfaatkan Internet.²⁴ Selain itu di era

²² R. Nunung Nurwati Meilanny Budiarti Santoso, Maulana Irfan, "Transformasi Praktik Pekerjaan Sosial Menuju Masyarakat 5.0 Transformation Of Social Work Practices Toward Society 5.0" 6, No. 02 (2020).

²³ M E Fuady, "Fenomena Kejahatan Melalui Internet Di Indonesia Internet: Teknologi Pencipta," No. 56 (2005).

²⁴ Shiddiq Sugiono, "Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective" 22, no. 2 (2020): 175–91.

society 5.0 membuat masyarakat selalu dihadapkan dengan ruang virtual yang terasa seperti ruang fisik contohnya pembelajaran di *e-learning* oleh karenanya seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali dituntut untuk bisa terdigitalisasi.²⁵

Era Society 5.0 merupakan kelanjutan dari era revolusi industri 4.0 yang dimana masyarakat di era revolusi industri 4.0 memiliki karakteristik dan ciri tersendiri, yakni masyarakatnya haus akan informasi atau dengan kata lain masyarakat di era Revolusi industri 4.0 dapat disebut dengan istilah *information society*. Sedangkan era society 5.0 merupakan era dimana masyarakat dibangun sedemikian rupa dengan memadukan dunia siber dan dunia nyata agar menjadi manusia sentris dengan mempertimbangkan aspek humaniora yang apabila menghadapi permasalahan sosial dapat mengatasinya dengan berkelanjutan. Ciri yang paling melekat erat dalam masyarakat di era society 5.0 adalah masyarakatnya yang jarang berinteraksi satu dengan yang lainnya karena mayoritas masyarakat di era society 5.0 adalah masyarakat yang hidup di dunia virtual. Selain itu ciri yang paling terkenal dari era society 5.0 adalah keberadaan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) Dan juga robotik.²⁶

Masyarakat di era society 5.0 ini sangat bergantung pada teknologi dan juga informasi yang dipajang dalam internet, itulah mengapa masyarakat di era ini cenderung lebih rewel dalam memilih dan memilah produk apa yang ingin digunakan berlandaskan tujuannya masing-masing. Masyarakat di era saat ini lebih mengutamakan keringkasan itulah mengapa masyarakat lebih beralih kedalam dunia virtual lalu memilih media internet yang mampu memenuhi tujuannya yang berasaskan keringkasan dan keinstantan.

Jika dihubungkan satu dengan yang lainnya antara Teori Penggunaan dan gratifikasi atau *use and gratifications theory* terhadap pergeseran peranan media massa memiliki interelasi yang cukup berkesinambungan. dalam kasus pergeseran peranan media massa yang telah disebutkan di atas, bercermin pada teori penggunaan dan gratifikasi atau *use and gratifications theory* masyarakatlah yang memegang kendali penuh atas pergeseran tersebut. Dalam pemilihan media massa

²⁵ Komang Novita Sri Rahayu, "Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 87–100.

²⁶ Ibid. Sugiono, "Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective."

dan arus perkembangan teknologi masyarakat memiliki tujuan ingin cepat, mudah dan murah dalam mendapatkan informasi dan juga dalam melakukan komunikasi. Itulah kenapa media massa mengalami pergeseran peranan mulai dari media cetak yang tergeser oleh media elektronik lalu media elektronik yang tergantikan oleh media online atau media internet.

2. Eksistensi *cyber crime*

Revolusi industri ialah metamorphosis cara hidup manusia dan juga perubahan proses kerja manusia secara mendasar atau fundamental. Society 5.0 merupakan sebuah kemajuan teknologi baru dan juga terkini yang memadukan dunia fisik atau nyata, dan juga digital atau virtual. Society 5.0 membuat banyak dampak dan tantangan dalam kehidupan manusia di dunia. Salah satunya adalah perubahan gaya hidup yang serba digitalisasi namun tantangan yang dihadapi juga serta merta ikut mewarnai salah satunya adalah masalah keamanan teknologi informasi.²⁷

Straubhaar, menyatakan bahwa segala macam metamorphosis yang berlangsung dalam media pastinya akan diikuti dengan segala macam perubahan dalam masyarakat.²⁸ Hal ini sejalan dengan perubahan pola perilaku kejahatan di tengah kehidupan masyarakat. Kejahatan terus mengalami perubahan mengikuti perkembangan zaman dan juga mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Organization Of European Community Development atau sering disingkat OECD mendefinisikan *cyber crime* sebagai bentuk akses yang bersifat illegal terhadap transmisi data. Maksud illegal disini adalah bentuk kegiatan yang dilarang dan tidak sah dalam sistem Komputer dan kegiatan ini termasuk dalam tindakan kejahatan. Society 5.0 yang merupakan fenomena terjadinya kolaborasi antara teknologi otomatisasi dan teknologi siber serta kecerdasan artifisial dan juga robotik membuat tingkat kejahatan siber atau kejahatan dunia maya atau biasa dikenal *cyber crime* meningkat.²⁹

²⁷ Hamdan, "Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi," *Jurnal Nusamba Universitas Serang Raya* 3, no. 3 (2018).

²⁸ Ibid. Habibie, "Dwi Fungsi Media Massa."

²⁹ Brailliane Salsa, "Cybercrime Di Era Industri 4.0," 2003, <https://informatika.uc.ac.id/Id/2022/01/Cyber-Crime-Di-Era-Industri-4-0/>.

Mengutip dalam website djkn.kemenkeu.go.id Baik serangan siber (*cyber attack*) maupun kejahatan siber (*cyber crime*) setiap tahunnya terus bermunculan dan tidak kunjung mereda. Terlebih di era pandemi covid-19 saat ini, kehidupan yang serba dibatasi membuat kemiskinan makin merebak dan ini menjadi salah satu faktor meningkatnya kejahatan. Berdasarkan laporan *Honeynet Project* BSSN Indonesia mengalami peningkatan jumlah serangan siber atau *cyber attack* hal ini dilatarbelakangi oleh peningkatan jumlah pengguna internet. Badan siber dan sandi negara (BSSN) mencatat ada sekitar 12,8 juta serangan siber pada tahun 2018. Serangan ini terus bertambah menjadi 98,2 juta serangan siber pada tahun 2019 dan sebanyak 74.2 juta serangan siber pada tahun 2020.³⁰

Raharjo menyebutkan kejahatan telah ada dari awal kehidupan manusia. Namun, seiring berjalannya teknologi informasi dan komunikasi membuat pola kejahatan yang awalnya bersifat primitif menjadi kejahatan yang lebih modern dan maju menyesuaikan teknologi terkini.³¹ Kejahatan dunia maya merupakan adopsi dari kejahatan dunia nyata yang keberadaannya dilatarbelakangi oleh faktor sosial dan ekonomi serta perkembangan teknologi.

Jika fenomena hadirnya kejahatan dunia maya di tengah masyarakat dikaitkan dengan teori yang cetuskan oleh Albert Bandura, Yakni teori Belajar sosial atau *Social Learning Theory*. Teori ini mengasumsikan bahwa manusia cenderung meniru segala perilaku yang disuguhkan oleh lingkungan sosialnya, baik buruk hasil yang didapatkan dan terapkan merupakan buah hasil dari lingkungan sosial dan hasil pilihan dalam diri individu itu sendiri.³² Maka dapat ditarik Kejahatan merupakan hasil belajar tiap individu dari lingkungan sekitarnya, kemiskinan dan juga perkembangan teknologi ikut membumbui proses kejahatan tersebut.

Ada banyak jenis kejahatan virtual atau *cyber crime* yang merebak di tengah masyarakat luas diantaranya adalah sebagai berikut

³⁰ Dwiyani Permatasari, "Tantangan Cyber Security Di Era Revolusi Industri 4.0," accessed March 29, 2022, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/Kanwil-Sulseltrabar/Baca-Artikel/14190/Tantangan-Cyber-Security-Di-Era-Revolusi-Industri-40.Html>.

³¹ Fuady, "Fenomena Kejahatan Melalui Internet Di Indonesia Internet: Teknologi Pencipta."

³² Unknown Writer, "Teori Albert Bandura," N.D., 1–8.

- a) Penipuan dan kejahatan finansial berbasis Komputer: Contohnya adalah penipuan bank, Pencurian informasi rahasia, Carding, pemerasan dan lain-lain.
- b) *Cyber terrorism*: Suatu tindakan yang menjurus dalam tindak terorisme yang dilakukan dalam dunia maya atau menggunakan sumberdaya Komputer.
- c) *Cyber Extortion*: Tindakan pengancaman dan serangan oleh hacker yang menuntut uang dan imbalan jika ingin mereka berhenti melakukan serangan pada situs web, server e-mail atau sistem komputer suatu perusahaan.
- d) *Cyber warface*
- e) Menyerang perangkat Komputer melalui Virus komputer, *denial of service attacks*, malware dll
- f) Pornografi dan pelecehan
- g) Perdagangan narkoba
- h) *Cyber attacks* atau serangan siber
- i) Serangan sintaksis dan semantik.

Cyber crime dikategorikan oleh Jo Ann L. Miller berdasarkan pelakunya adalah sebagai berikut.

- a) *Organization occupational crime*, biasanya pelakunya para eksekutif yang melakukan tindakan illegal demi keuntungan korporasi.
- b) *Government Occupational crime*, biasanya pelakunya para birokrat atau pejabat dalam melakukan tindakan illegal ini biasanya atas persetujuan pemerintah.
- c) *Professional occupational crime*, biasanya dilakukan oleh para pelaku malpractice secara sengaja.
- d) *Individual occupational crime*, biasanya pelakunya pengusaha, orang-orang yang independen atau pemilik modal.³³

Kejahatan mengalami banyak metamorphosis dan perubahan dikarenakan buah hasil belajar oleh lingkungan sosial, budaya dan juga masyarakat serta teknologi. Kejahatan menjadi momok yang sering dibicarakan bukan hanya kejahatan secara fisik saja. Sebagai contoh adalah keberadaan prostitusi online yang merebak akhir-akhir ini. Prostitusi online merupakan salah satu dari sekian banyak

³³ Opcit. Fuady, "Fenomena Kejahatan Melalui Internet Di Indonesia Internet: Teknologi Pencipta."

bentuk *cyber crime* dan merupakan tiruan dan duplikasi dari prostitusi di dunia nyata. Dikutip dalam jurnal pemerintahan dalam negeri yang ditulis oleh Handrini Ardiyanti tahun 2015.

Buhan bungin menyatakan bahwa kejahatan di dunia maya adalah imitasi dari kejahatan di dunia nyata yang sering kita temui dan kita dengar, namun kejahatan dalam dunia maya memakai cara yang lebih memperhatikan teknologi. Hal ini sejalan dengan prinsip prostitusi online, Khoirul Rifai menyatakan bahwa perkembangan prostitusi di dunia nyata dipengaruhi oleh kondisi sosial dan ekonomi. Maka Straubhaar menambahkan perkembangan prostitusi online selain dipengaruhi oleh kondisi sosial dan ekonomi juga dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi terutama internet.³⁴

Menurut Yuliandarmaji pada tahun 2013, kejahatan atau kriminalitas berakar dari faktor klasik yakni kemiskinan. Kemiskinan berbanding lurus dengan kejahatan itulah kenapa kemiskinan membuat tingkat kriminalitas meningkat dengan pesat. Lalu berkaca pada teori belajar sosial atau *learning social theory* selain kemiskinan kejahatan juga merupakan buah hasil belajar tiap individu terhadap lingkungan sosialnya.³⁵

3. Media Massa Dalam Menghadapi *Cyber crime*

Media massa atau mass media merupakan media baru dalam komunikasi yang dimanfaatkan dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan berupa khalayak ramai dan bersifat anonim. Media massa memiliki karakteristik satu arah dan meluas membuat media massa diiringi oleh efek komunikasi seperti efek kognitif yakni berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan, efek afektif berupa sikap, perasaan dan emosi, efek konatif berhubungan dengan niat dan perilaku.³⁶

Telah disebutkan sebelumnya media massa memiliki beberapa efek komunikasi. Jika dihubungkan dengan kasus-kasus *cyber crime* yang merebak di tengah masyarakat luas. Media massa dan *cyber crime* memiliki keterkaitan satu

³⁴ Media Literacy And Handrini Ardiyanti, "Prostitusi Online: Cybercrime" VII, No. 10 (2015).

³⁵ Unknown Writer, "Jumlah Tindak Pidana Tahun 2013" (universitas Islam indonesia, 2014).

³⁶ Thaha, "Media Massa Dan Masyarakat."

sama lain. Kasus *cyber crime* banyak yang terjadi di dalam media massa contoh sederhananya ujaran kebencian dan kegiatan pornografi yang semuanya terjadi di dalam media massa terlebih dalam media online. Media massa yang awalnya berperan sebagai komunikator dan *agent of change* di tengah masyarakat melalui pengetahuan, pendidikan, informasi dan lain sebagainya. Media massa juga dianggap sebagai sarana melihat apa saja di dunia ini atau *window on event and experience*. Namun, kini menjadi media massa menjadi sarana *cyber crime* di tangan manusia-manusia pelaku kejahatan.

Di tengah kepongkakan kejahatan dunia maya media massa menjadi memiliki peranan ganda dan masyarakat memiliki pandangan ganda juga dalam melihat peranan media massa. Sebagian masyarakat menganggap media massa memiliki segudang efek negatif dan sebagian lainnya menganggap media massa memiliki efek positif. Namun walaupun seperti itu masyarakat tetaplah masyarakat yang begitu bergantung pada media massa. Media massa memberitakan perihal kasus *cyber crime* yang membuat masyarakat was-was namun media massa jugalah yang mampu memberikan seulas tips dan cara-cara agar masyarakat dapat meminimalisir efek *cyber crime*. Masyarakat tidak bisa serta merta menyatakan dirinya tidak bergantung pada media, karena pada dasarnya media tidak bisa terlepas dalam kehidupan manusia. Dan media adalah salah satu tokoh yang berperan aktif dalam menyatukan persepsi masyarakat yang begitu berwarna dan begitu beragam.

Marshall McLuhan dalam bukunya *Understanding Media* 1964 menyatakan tentang teori ekologi media atau *Media ecology theory*. Teori ekologi media atau *media ecology theory* memiliki asumsi bahwa media mempengaruhi hampir seluruh aspek dalam kehidupan masyarakat, media juga mempengaruhi persepsi dan perasaan kita dalam memandang dunia lalu media mempersatukan seluruh dunia. Teori ekologi media atau *media ecology theory* menjelaskan bahwa manusia tidak dapat lepas dari teknologi terutama media, teknologi mempersatukan persepsi masyarakat luas dan juga teknologi akan tetap menjadi pusat virtual masyarakat.³⁷

Dalam kasus media massa memiliki efek dan peranan ganda di tengah terpaan *cyber media* tentu harusnya menyadarkan kita sebagai masyarakat yang tidak dapat terlepas dari media, bahwa segala Sesuatu memiliki efek baik dan

³⁷ Richard West, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi Edisi 2*. 180-181.

buruknya tersendiri dan kita sebagai manusia yang berpikir sudah seharusnya mampu memilih dan memilah segala sesuatu yang ada. Lalu pertanyaannya sekarang, bagaimana cara kita sebagai manusia yang bijak dalam menghadapi efek dan peranan ganda media massa?

Berkaca pada jenis dan kategori *cyber crime* di atas tentunya dibutuhkan cara untuk menghadapi hingga memberantas *cyber crime*. Benar, memang tidak semua kasus *cyber crime* bisa diberantas tuntas. Namun, ada beragam cara yang dapat dilakukan untuk menghadapi beragam *cyber crime* yang ada, seperti melakukan penegakkan hukum. Selain itu, Salah satu langkah preventif yang dapat dilakukan oleh setiap orang adalah dengan dimulai dari diri sendiri yakni dengan cara bijak dalam bermedia massa.

Peran media massa di era Society 5.0 terombang-ambing akibat maraknya *cyber crime*. Oleh karena itu, perlu langkah dari diri sendiri terlebih dahulu yang memungkinkan mampu meminimalisir *cyber crime* diantaranya:

- a) Menggunakan password atau kata sandi kuat terhadap seluruh produk dalam media massa online.
- b) Memanfaatkan internet farewell³⁸ yang dapat mengurangi kemungkinan akses dari pihak luar ke dalam sistem internet yang dijalankan.
- c) Melakukan back up seluruh data secara rutin agar menghindari hal-hal yang tidak memungkinkan,
- d) Perlu diadakannya *cyber law* atau lembaga khusus untuk menangani kasus cyber crime.³⁹

Perlu ditingkatkan jumlah pelatihan kepada masyarakat mengenai *digital literacy*, juga diadakannya pembangunan teknologi dan informasi.⁴⁰

KESIMPULAN

Media Massa dan *Cyber Crime* Di Era Society 5.0. berimplikasi pada penggunaan teknologi informasi yang berkelanjutan, hal ini yang menciptakan

³⁸ Internet Farewell Biasanya Menggunakan Cara Yakni Filter Untuk Menyaring Komunikasi Yang Tidak Penting Dan Proxy Untuk Menggunakan Akses Internet Seluasnya Namun Hanya Bisa Dilakukan Dalam 1 Komputer Saja.

³⁹ Nawayantamara, "Contoh Kasus Cybercrime Dan Penyelesaiannya," 2022, <https://eptik9.wordpress.com/2018/05/22/Contoh-Kasus-Cyber-Crime-Danpenyelesaiannya/>.

⁴⁰ FISIP UI (Universitas Indonesia), "Mencegah Dan Membatasi Cybercrime Di Masa Pandemi," n.d.

adanya *smart society*, media massa dengan teknologi media komunikasi digital berkembang sangat pesat dan mendorong lahirnya media digital yang memiliki kemampuan real time dan menciptakan media baru. Saat ini lembaga media massa yang tidak inovatif sedang mengalami kejatuhan. Kemudian keberadaan konstruksi realitas juga semakin dikaburkan oleh pencampuran kehidupan di dunia nyata dengan dunia maya. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan di atas adalah 1). Teknologi media komunikasi menjadi kunci utama membentuk *smart society* 5.0. 2). Perkembangan media massa di berbagai platform dan dengan segala kelebihanannya menyebabkan aliran pikiran media massa jatuh satu per satu jika tidak dimbangi dengan mainset *Cyber crime*. 3). Teknologi media komunikasi ke dalam suatu media dapat mendekatkan yang jauh dan jauh, atau dengan kata lain menciptakan keharmonisan yang dialihkan. 4). Teknologi media komunikasi berdampak pada terjadinya hoaks yang sebenarnya merupakan salah satu *Cyber crime*.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti Santoso, Meilanny. Maulana Irfan, R. Nunung nNrwati. "Transformasi Praktik Pekerjaan Sosial Menuju Masyarakat 5.0 Transformation Of Social Work Practices Toward Society 5.0" 6, no. 02 (2020).
- Burhan Bungin et al., "Communication Media Technology And Social Harmony Construction In The Era Of Society 5.0 A Critical View," *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)* Peer Reviewed-International Journal, vol. 02, 2021, <https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>.
- Emilsyah, Nur. "Peran Media Massa Dalam Menghadapi Serbuan Media Online The Role Of Mass Media In Facing Online Media Attacks Emilsyah Nur." *BBPPSDMP Kominfo Makassar*. Makassar, 2021.
- Fajrie, Mahfudlah (UNISNU Jepara). "Analisis Uses And Gratification Dalam Menentukan Strategi Dakwah." *Jurnal Islamic Review Institut Pesantren Mathal'ul Falah* 2, no. 3 (2013).
- Fisip UI (universitas. "Cyber Crime Meningkat Tajam Di Masa Pandemi," 2019. <https://fisip.ui.ac.id/Bhakti-Cybercrime-Menjadi-Jenis-Kejahatan-Yang-Mengalami-Peningkatan-Cukup-Tinggi/>.
- Fuady, M E. "Fenomena Kejahatan Melalui Internet Di Indonesia Internet: Teknologi Pencipta," no. 56 (2005).
- Habibie, Dedi Kusuma. "Dwi Fungsi Media Massa." *Jurnal Ilmu Komunikasi. Universitas Gadjah Mada* 7, no. 2 (2018).

- Hamdan. "Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi." *Jurnal Nusamba Universitas Serang Raya* 3, no. 3 (2018).
- Harayama, Yuko. Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society. Collaborative Creation through Global R&D Open Innovation for Creating the Future: Volume 66 Number 6 August 2017. Hitachi Review. Pp. 8-13. Hitachi Review Vol. 66, No. 6. 2017. http://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017_06/pdf/p08-13_TRENDS.pdf
- Hygoblog. (2016). Masa Depan Situs Berita) Media Online Mulai Suram. Diakses tanggal 20 Juli 2022 dari <https://goblogbiz.wordpress.com/2016/05/18/masa-depan-situs-berita-media-online-mulai-suram/>
- Imran, Hasyim Ali. "Media Massa, Khalayak Media, the Audience Theory, Efek Isi Media Dan Fenomena Diskursif." *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media (Peneliti Madya Bidang Studi Komunikasi Dan Media Pada BPPKI Jakarta Balitbang SDM Kemkominfo)* 16, no. 1 (2012).
- Khatimah, Husnul. "Posisi Dan Peran Media Dalam Kehidupan Masyarakat." *Tasamuh, UIN Sunan Gunung Djati* 16, no. 1 (2018).
- Literacy, D A N Media, and Handrini Ardiyanti. "Prostitusi Online: Cybercrime," VII, no. 10 (2015).
- Muhamad Ihsanul Faadil, "Society 5.0 and Social Development," *ACADEMIA*, 2018. <https://doi.org/10.20944/preprints201811.0108.v1>.
- Nawayantamara. "Contoh Kasus Cybercrime Dan Penyelesaiannya," 2022. <https://eptik9.wordpress.com/2018/05/22/Contoh-Kasus-Cyber-Crime-Danpenyelesaiannya/>.
- Novita Sri Rahayu, Komang. "Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021).
- Permatasari, Dwiyani. "Tantangan Cyber Security Di Era Revolusi Industri 4.0." Accessed March 29, 2022. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/Kanwil-Sulseltrabar/Baca-Artikel/14190/Tantangan-Cyber-Security-Di-Era-Revolusi-Industri-40.Html>.
- Perundang-undangan, Peraturan. "Abdul Wahid Dan Mohammad Labib, Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), PT. Refika Aditama, Jakarta, 2005.
- Putra, Reza Ade. "Tantangan Media Massa Dalam Menghadapi Era Disrupsi Teknologi Informasi." *Jurnal Sistem Informasi* 5, no. 1 (2019).
- Richard West, Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Humanika, 2017.
- Salsa, Brailliane. "Cybercrime Di Era Industri 4.0," 2003. <https://informatika.uc.ac.id/2022/01/Cyber-Crime-Di-Era-Industri-4-0/>.
- Sugiono, Shiddiq. "Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective" 22, no. 2 (2020).

Thaha, Hamdani. "Media Massa Dan Masyarakat." *AL-Tajdid*, I, no. 1 (n.d.).

Tisno, Wahyu, Master Edison Siregar, and Kelly Kirsten Audrey. "Pengenalan Cyber Security Dalam Revolusi Industri 4. 0" 4 (2021).

Writer, Unknown. "Jumlah Tindak Pidana Tahun 2013." Universitas Islam Indonesia, 2014.

Yusnanto, Tri, Khoirul Mustofa, Moch Ali Mahmudi, and Sugeng Wahyudiono. "Fenomena Keamanan Informasi Pasca" 17, no. 2 (2021): 24–35.