

## PARASITISME MEDIA SOSIAL DALAM KONTEKS CHILD CYBER GROOMING PADA JEJARING SOSIAL GAMES HAGO

**Norberta Ruby Sacharissa**

Program Studi Ilmu Komunikasi,  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[norbertaruby@gmail.com](mailto:norbertaruby@gmail.com);

**Yushinta Alifatus Shalehah**

Program Studi Ilmu Komunikasi,  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[yushintaalifatus@gmail.com](mailto:yushintaalifatus@gmail.com);

### ABSTRAK

Kita tahu pada perkembangan di era teknologi dan komunikasi saat ini, sangatlah berkembang cukup pesat. Pada saat yang bersamaan inovasi baru dalam kejahatan juga muncul. Dalam dunia maya ini perlu menggunakan akses jaringan internet untuk kebutuhan dalam bersosial media, tidak hanya orang dewasa tetapi anak-anak juga telah mengenal dan menggunakan jejaring sosial untuk media pembelajaran dan hiburan. Tujuan dari penggunaan media sosial sendiri, untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi dan berinteraksi tidak harus bertatap muka. Namun, tidak semua media sosial menyajikan tayangan yang positif tetapi ada juga yang menyajikan tayangan negatif, yang apabila jika dikonsumsi oleh anak-anak akan menimbulkan tingkah laku anak berada diluar kendali orangtua. Media hiburan pun menjadi sasaran yang baik untuk masa perkembangan pada anak-anak, tetapi hal tersebut akan berakibat fatal jika anak tidak diberi pengawasan khusus dan media sosial aplikasi games hago adalah salah satu media online hiburan yang banyak digunakan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Tetapi, permasalahan yang timbul di lingkungan masyarakat selalu berkaitan dengan kejahatan pelecehan seksual yang terjadi pada anak-anak dan remaja. Salah satu bentuk kejahatan yang sedang marak terjadi saat ini adalah Child Cyber Grooming yang merupakan kejahatan kesusilaan terhadap anak melalui media sosial. Pelakunya akan mendekati, merayu dan melakukan tipu muslihat melalui media sosial. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasinya dengan melibatkan keluarga atau orang tua untuk mengawasi dan menghindari penggunaan media sosial supaya tidak terjebak dalam kejahatan seksual yang biasa disebut Child Cyber Grooming.

**Kata kunci:** *Child Cyber Grooming, Mediasosial, Game Hago*

### ABSTRACT

We know that in the current era of technology and communication is developing quite rapidly. At the same time new innovations in crime are emerging. In this virtual world, access to the internet network is very much needed for social media

needs, not only adults but children also know and use social networks for learning and entertainment media. The purpose of using social media itself is to make it easier for people to get information and interact without having to meet face to face. However, not all social media present positive impressions but some also present negative impressions, which if consumed by children will cause the child's behavior to be beyond the control of parents. Entertainment media is also a good target for the growth and development of children, but this will be fatal if children are not given special supervision and social media, the Hago games application is one of the online entertainment media that is widely used by children and adults. But, Problems that arise in society are always related to crimes of sexual harassment that occur in children and adolescents. One form of crime that is currently happening is Child Cyber Grooming which is a crime of decency against children through social media. The perpetrator will approach, seduce and trick through social media. Therefore, efforts to overcome it by involving the family or parents to monitor and avoid using social media so as not to get caught up in sexual crimes, commonly known as Child Cyber Grooming.

**Keywords:** *Child Cyber Grooming, SocialMedia, Hago Games*

## **A. PENDAHULUAN**

Di jaman modern sekarang ini semua kalangan masyarakat lebih banyak menggunakan media sosial untuk berinteraksi dan berhubungan dengan satu sama lain melalui media online. Kehadiran media sosial tersebut memiliki peran yang penting bagi semua masyarakat dan memberikan efek yang bermanfaat dari berbagai kalangan. bukan hanya sebagai media hiburan informasi, media sosial juga memberi dampak positif dan negatif jika tidak digunakan dengan bijak.

Namun, hal tersebut bisa saja disalahgunakan oleh beberapa oknum nakal yang tidak bertanggung jawab atas kejahatan di media sosial hanya demi meraup keuntungan pribadi dan merugikan orang lain. Banyak kasus yang sedang beredar di masyarakat saat ini terjadi yaitu kasus kejahatan dengan modus baru yaitu Cyber Crime. Segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan atau kriminal berteknologi tinggi dengan

menyalahgunakan kemudahan teknologi digital. Kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatannya sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.

Dunia maya adalah hal baru yang dapat memudahkan aktifitas manusia, kemajuan teknologi media sosial yang berkembang pesat mengakibatkan penggunaanya tidak mengetahui batasan usia, sehingga semua orang dapat menggunakan media sosial, bahkan anak di bawah umur juga sudah dapat menggunakan media sosial maupun media elektronik yang berupa gadget (dawai) dengan menggunakan jaringan yang tersedia, untuk mengakses apa saja yang mereka inginkan. Hal inilah yang menimbulkan dampak negatif dengan adanya suatu penyalahgunaan media sosial. Anakanak sering dijadikan sasaran utama

karena dianggap sebagai objek yang lemah, lugu, dan polos. Hal ini tentu merugikan mental anak-anak.

Selain menjadi media hiburan, media sosial tidak luput dari suatu hal yang merugikan banyak orang namun menguntungkan bagi seseorang. Hal tersebut disebut dengan istilah “Parasitisme”, parasitisme sendiri merupakan salah satu jenis simbiosis. Pengertian simbiosis parasitisme adalah salah satu pihak akan mendapat keuntungan yang berasal dari organisme yang menjadi pasangannya. Organisme yang mendapat makanan (keuntungan) kebanyakan berukuran lebih kecil dari pada makhluk hidup yang diambil makanannya (dirugikan). Peristiwa simbiosis tersebut penyusun mencoba mengkaitkan dengan air dan buah. Air adalah sebagai organisme yang dirugikan, sedangkan organisme yang mendapat keuntungan adalah buah. (Dyah,

Salindri. (2018).)

Parasitisme ini dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa di media sosial, banyak oknum yang merasa terugikan akibat adanya Child Grooming ini. Namun, pihak pelaku tidak merasa dirugikan, sebab mereka melakukan kejahatan tersebut demi kepuasan diri sendiri tanpa memikirkan masa depan anak-anak.

Kejahatan dalam dunia maya atau Cyber Crime ini anak-anak dapat menjadi korban kejahatan dunia maya oleh orang-orang yang menyalahgunakan media sosial yang bertujuan untuk mencari keuntungan diri sendiri dengan memanfaatkan pengetahuan dari anak dibawah umur dalam penggunaan media sosial, karena pada dasarnya anak-anak masih belum cukup umur untuk mengetahui dan belum memahami tentang penggunaan media sosial dalam sisi kegunaannya maupun akibat dari penggunaannya. Kasus kejahatan pada anak-anak juga bermacam-macam dan sangat kompleks, bahkan modus mereka kepada anak-anak juga semakin canggih. contohnya kekerasan melalui media sosial yang disebut Child Cyber Grooming.

Child Cyber Grooming ini bertujuan untuk mendapatkan kepercayaan dari anak, untuk mendapatkan data intim dan pribadi dari anak (sering kali bersifat seksual, seperti percakapan seksual, video maupun foto) untuk mengancam dan memeras materi yang tidak pantas untuk ditonton, sehingga anak di bawah umur berteman dengan orang dewasa melalui media sosial (Holivia, A., & Suratman, T. (2021).). Media sosial sendiri memiliki arti yaitu halaman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi konten dan berpartisipasi dalam jejaring sosial yang paling banyak digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia. Media sosial terus berkembang, berinovasi dan mengubah bentuk media untuk interaksi yang lebih baik.

Pada saat ini, aplikasi yang sedang maraknya yaitu media hiburan (games). Games ini adalah suatu media hiburan yang pada umumnya dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga permainan ini bisa menang dan kalah. selain itu, games dapat dimanfaatkan untuk sarana pembelajaran dan melatih kinerja otak pada banyak kalangan. Game hago merupakan dunia game yang menggabungkan banyak permainan dan memungkinkan penggunanya untuk berkenalan dengan sesama pemain. Hago juga berisikan berbagai fitur menarik seperti fitur room chat, voice over saat bermain game, berbagi foto dan video.

Jejaring sosial daring ini salah satu aplikasi gaming yang menyediakan berbagai game online seru dan menarik, hago dapat menghasilkan uang dengan berupa pulsa yang akan di undi dalam game tersebut. Dalam penggunaan game hago ini bersifat bebas dan bisa memainkan apapun yang berada dalam game tersebut, dari anak-anak hingga kalangan dewasa yang dapat menggunakan aplikasi hago ini.

Pada tahun 2018 game ini dirilis dan menjadi viral karena langsung banyak masyarakat berminat dan mulai menggunakan aplikasi ini. Tetapi, media sosial ini tentunya memiliki beberapa penyimpangan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma manusia. dalam media hiburan ini tidak bisa dipungkiri jika terdapat fitur feedback yang telah disediakan untuk menciptakan ruang interaksi, terjadilah dimana pemain bisa saling mengikuti atau berkenalan dengan sesama pemain. Namun, hal tersebut tentu saja tidak semata-mata memiliki kebebasan untuk berinteraksi, bahasa yang sopan juga diperlukan pada saat berkenalan.

## **B. METODE PENELITIAN**

Dalam melakukan penelitian ini metode penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Menjelaskan dan menjabarkan fenomena yang ada di penelitian ini tentang bagaimana manusia memanfaatkan media sosial sebagai sarana pelecehan seksual atau child cyber grooming hanya untuk mendapatkan kepuasan semata kepada anak-anak.

Oleh karena itu, penelitian ini pun akan memahami media sosial aplikasi hago dalam bentuk wadah penyimpangan. Dimana aplikasi game hiburan tersebut tidak digunakan dengan semestinya dan bijak tetapi dimanfaatkan untuk suatu kepuasan tertentu yang kemudian memperoleh data-data pribadi dari korban yang berupa foto atau video, lalu digunakan untuk pelanggaran hak cipta data pribadi yang tersebar.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada era modern saat inilah teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dan mulai meluas di kalangan masyarakat, dan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi ini yaitu berupa media sosial lebih memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas dan juga telah membawa manusia kepada suatu perubahan atau kemajuan dengan struktur sosial dan juga tatanan nilainya. Saat ini media sosial seringkali kita gunakan untuk mencari dan menemukan hal baru yang belum banyak diketahui.

Penggunaan media sosial ini pun tidak memandang berbagai usia, sehingga anak-anak jaman sekarang dapat menggunakan atau mengakses internet dengan cara yang cepat.

Mengutip pendapat Mc Graw Hill Dictionary, media sosial adalah sarana yang digunakan oleh seseorang untuk berinteraksi berbagi serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Dan Menurut Howard dan M.R Parks: Media sosial adalah media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan

mendistribusikan isi media, yang berupa pesan-pesan pribadi, verita, gagasan, dan produk-produk budaya yang berbentuk digital. (Holivia, A., & Suratman, T. 2021)

Dan ada juga Media sosial adalah sebuah istilah yang menggambarkan bermacam-macam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis WEB (Michael Cross (2013)). Dengan perkembangan teknologi ini dapat memberikan dampak yang positif dan negatif. Dampak positif yang bisa dirasakan oleh pengguna media sosial adalah berkomunikasi melalui media daring meskipun jarak dan waktu tidak dapat diukur, hal itu mempermudah komunikasi tanpa harus saling bertatap muka.

Di sisi lain, dampak negatif saat menggunakan media sosial bisa menjadikan masyarakat korban penipuan dan menjadi korban dari grooming yang dilakukan melalui media sosial. Grooming ini tidak hanya terjadi ke orang-orang dewasa tetapi anak-anak juga bisa menjadi korban child cyber grooming tersebut. Child Grooming ini adalah bentuk manipulasi kejiwaan yang dilakukan oleh orang dewasa (pedofil) kepada anak di bawah umur untuk eksploitasi seksual. Pelaku (pedofil) ini biasanya mencari mangsanya melalui internet, lalu mengunjungi forum dimana anak muda berinteraksi dengan game online atau chat room. Setelah mendapatkan data pribadi dari korban tersebut, pelaku mulai melaksanakan aksinya. Contohnya dari aplikasi game online yang sering banyak digunakan oleh kalangan orang dewasa maupun anak-anak yaitu Game Hago.

Game hago sendiri merupakan dunia game yang menggabungkan banyak permainan dan memungkinkan penggunaannya untuk berkenalan dengan sesama pemain. Hago juga berisikan berbagai fitur menarik seperti fitur room chat, voice over saat bermain game, berbagi foto dan video. Dari isi fitur aplikasi game hago sendiri kita bisa lihat bahwa disitulah ada celah untuk para pelaku untuk mencari mangsa. Poses dari Child Grooming biasanya berawal dari orang dewasa yang berteman dengan anak-anak muda, kemudian pelaku (pedofil) ini mendapatkan kepercayaan dari anak-anak tersebut dengan cara melakukan modus kejahatan seperti membujuk, memberi hadiah, memberi uang, dan iming-iming dijadikan sebagai model.

Pada akhirnya, korban tersebut masuk kedalam perangkap dan pelaku (pedofil) tersebut mengubah hubungan mereka ke arah seksual dengan mencari cara untuk mengontrol dan merusak korban dengan berujung pada chat pornografi. Dalam media sosial kejahatan seksual dapat dilihat melalui bentuk gambar, video, maupun tulisan (non verbal). Disini kita bisa melihat bahwa anak tanpa kita sadari menjadi korban pelecehan secara tidak langsung, yang apabila pelaku melancarkan aksinya dan dibiarkan, hal tersebut bisa berdampak buruk bagi kesehatan mental dan psikis anak-anak yang dimana, hal itu bisa berimbas kepada dirinya sendiri saat beranjak dewasa.

Terkait dengan hal ini perlunya pengawasan dari orang tua, keluarga, maupun pembelajaran dari sekolah untuk berhati-hati saat menggunakan media sosial, sehingga anak bisa mengerti dan memahami bagaimana informasi baik dan buruk mengenai edukasi tersebut. Sex education berperan penting untuk mengajar atau memberi informasi bagi anak agar tidak salah dalam memahami makna seksualitas yang mereka peroleh. Sebagian besar orang tua biasanya membiarkan

anaknya untuk mengeksplorasi berbagai halaman media pada media sosial, namun tanpa disadari bahwa anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal baru. Pendidikan seks bukan hal yang tabu apabila orang tua menyampaikan dengan bahasa yang benar dan waktu yang tepat, serta informasi yang sesuai untuk anak-anak. Dari penjelasan yang telah dijabarkan diatas, bahwa jika child cyber grooming dilakukan dengan baik, secara tidak sadar korban akan mudah 'bekerjasama' dengan pelaku (pedofil). Keterampilan pelaku mencakup cara memilih korban, mengidentifikasi dan mengetahui kebutuhan korban, waktu yang diperlukan untuk mendekati, merayu dan mengendalikan korban.

Dalam menjalankan aksinya, pelaku Child Cyber Grooming sebagian besar menggunakan aplikasi game online sebagai media untuk mencari mangsa di bawah umur seperti kasus yang terkutip pada berita news.detik.com, tersangka AAP alias Prasetya Devano alias Defans alias Pras. AAP ditahan polisi karena melakukan tindakan pelecehan anak dengan modus bermain game online atau hago, motif dari pelaku adalah pelaku bertukar nomor telepon, lalu menarik perhatian korban dengan berkenalan secara intim, setelah itu korban dipaksa untuk melakukan hal yang bersifat pornografi dan kegiatan negatif tersebut direkam oleh pelaku.

Hasil rekaman tersebut digunakan untuk mengancam korban agar korban mau melakukan aksi tersebut secara berulang. Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pada pasal 82 yang menyebutkan: "setiap orang yang dengan sengaja melakukan kekerasan dan ancaman kekerasan, memaksa, melakukan tipu muslihat, serangkaian kebohongan, atau membujuk anak untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul, dipidana dengan pidana penjara paling lama 15 (lima belas) tahun dan aling singkat 3 (tiga) tahun dan denda paling banyak Rp. 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) dan paling sedikit Rp. 60.000.000,00 (enam puluh juta rupiah)".

Berdasarkan kajian berita di Rmol.id mengatakan jika Kominfo akan membatasi Akses Bermain Game Hago "Terkait aplikasi yang digunakan oleh pelaku awal-awal kasus ini, kami telah berkoordinasi dengan Hago dan kita gerak cepat telah melakukan langkah- langkah yang menurut kami sangat bagus," ucap Anthonius kepada media di mapolda metro jaya, Jakarta, senin (29/7)

Lalu, diketahui seorang pria bernama Prasetya Defano (27) diamankan oleh pihak kepolisian subdit IV Cyber Crime karena telah melakukan ancaman terhadap anak di bawah umur. Ancaman tersebut dilakukan dengan menggunakan VCS (video call sex) antara pelaku dengan korban. Dimana pelaku berkenalan dengan korban melalui aplikasi game hago. Pelaku mencari korban hingga beralih ke percakapan whatsapp. Kemudian, pelaku melakukan aksi bejatnya tersebut dengan korban, tidak hanya itu saja, pelaku juga mengajak korban untuk membuka pakaian dan mengajak untuk mastrubasi saat video call.

Tindakan Child Cyber Grooming tersebut telah direkam oleh pelaku dan rekaman video tersebut digunakan untuk mengancam korban agar mau melakukan hal yang tidak senonoh itu lagi. Pelaku telah diamankan polisi dan terjerat pasal 76E junto Pasal 82 UU 35/2014 tentang perlindungan anak dengan ancaman hukuman diatas 15 tahun penjara. Hal ini jika dibiarkan begitu saja menyebabkan

penggunaan media sosial sebagai sarana Child Cyber Grooming semakin merajalela.

Adapun faktor penyebab dari kejahatan seksual ini, faktor pertama adalah faktor internal, dimana pelaku sulit menyesuaikan diri dan berkomunikasi secara langsung. Pelaku memiliki daya intelegensi rendah sehingga ia sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pelaku cenderung bersifat pasif dan pemalu, hal itu membuat dirinya menggunakan media sosial untuk mengelabui korbannya karena ia akan lebih agresif saat berada di media sosial.

Oleh karena itu pelaku lebih memilih menggunakan media sosial untuk melakukan aksi kejahatannya dengan membangun kedekatan dan hubungan dengan korban. Kedua, rendahnya pengetahuan dan pemahaman media sosial, pelaku Child Cyber Grooming menganggap media sosial sebagai media yang fleksibel dan mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja. Dirinya bebas melakukan apapun karena merasa tidak ada yang mengenali dirinya di media sosial. Pengetahuan rendah tersebut dapat menyebabkan minimnya aturan dan norma yang dimiliki seseorang dalam bersosial media. Sekalipun media sosial memiliki banyak keuntungan bagi manusia, namun jika media sosial tidak digunakan dengan bijak maka akan berakibat fatal dan akan menjadi sarana pendukung kejahatan.

Faktor Eksternal, faktor eksternal ini ada kaitannya dengan pengaruh lingkungan yang tidak sesuai dan membuat pelaku tumbuh dan berkembang membentuk pola pikir yang bisa untuk memanfaatkan media sosial. Seperti sering menonton video porno yang dirinya akses dari website dan beberapa kiriman orang lain. (Holivia, A., (2021).

Dampak dari media sosial sendiri memberikan efek positif dan negatif, terutama pada game Hago. Namun, jika tidak ada pengawasan dari orang tua, anak-anak akan merasa jika dirinya bebas menggunakan media sosial. Oleh karena itu, dampingan orang tua atau keluarga sangat penting untuk masa perkembangan anak-anak, sebab di masa itulah rasa ingin tahu mereka cukup tinggi, jika dilepaskan tanpa pengawasan hal tersebut bisa meningkatkan Child Cyber Grooming dan akan membuat anak menjadi semakin trauma dengan lingkungan dan teknologi digital yang mereka gunakan. Semakin maju teknologi di Indonesia, semakin banyak juga kekurangan-kekurangan dari setiap platform media tersebut.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan kajian yang telah kami jabarkan dan uraikan, kesimpulan yang bisa kami sampaikan antara lain, Child Cyber Grooming merupakan tindakan kejahatan seksual yang dilakukan terhadap anak melalui media sarana media sosial, pada umumnya pelaku kejahatan tersebut adalah orang dewasa. Perkembangan teknologi di kehidupan masyarakat saat ini sangatlah pesat yang mengakibatkan lebih besar berpotensi terjadinya Child Cyber Grooming karena dalam penggunaan media sosial, tidak hanya orang dewasa saja, namun anak-anak ikut serta menggunakan media sosial ini.

Tayangan iklan dari game yang kurang baik dan jaringan sosial yang luas saat bermain game, mampu membuat anak-anak menjadi ketagihan serta merusak

psikis dan mental anak. Upaya untuk mencegah hal ini salah satunya dengan memberikan sosialisasi terhadap masyarakat dan tidak menganggap sex education sebagai hal tabu untuk dibicarakan, agar kasus-kasus Child Cyber Grooming tidak semakin menjadi-jadi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, W. (2020). Pemanfaatan media sosial Instagram sebagai ruang diskusi upaya pencegahan pelecehan seksual di lingkungan akademis. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 78- 83.
- Dayani, R. J. (2018). PENERAPAN HUKUMAN KEBIRI TERHADAP PELAKU KEJAHATAN SEKSUAL ANAK SEBAGAI PERLINDUNGAN HUKUM ANAK SELAKU KORBAN KEJAHATAN SEKSUAL. *Jurnal Hukum PRIORIS*, 7(1), 42-56.
- Dyah, Salindri. (2018). PARASITISME. Surakarta. Jurnal karya seni.
- Holivia, A., & Suratman, T. (2021). Child Cyber Grooming Sebagai Bentuk Modus Baru Cyber Space Crimes. *Bhirawa Law Journal*, 2(1), 98-110.
- <https://news.detik.com/berita/dviahagotersangkachildgroomingpasang-foto-abg-ganteng>
- <https://rmol.id/amp/2019/07/29/397513/Makan-Korban--KominfoBatasiAksesGameOnline-Hago-4644215/cari-korban->
- Ikawati, L. (2018). Pengaruh Media Sosial terhadap Tindak Kejahatan Remaja. *Syariat: Jurnal Studi AlQur'an dan Hukum*, 4(02), 223- 232.
- Munir, A., & Harianto, R. (2019). Realitas penyimpangan sosial dalam konteks cyber sexual harrasment pada jejaring sosial live streaming Bigo Live. *Sisi Lain Realita*, 4(2), 21- 39.