JIHHP: Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik
E-ISSN: 2747-1993
P-ISSN: 2747-2000
https://dinastirev.org/JIHHP dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455

DOI: https://doi.org/10.38035/jihhp.v6i5
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Received: 29 Mei 2026 | **Revised**: 5 Juli 2026 | **Accepted**: 12 Juli 2026

Kajian Penyalahgunaan Identitas Dalam Praktik *Impersonation* Pada Aplikasi Line Ditinjau dari Perspektif *General Strain Theory*

Della Pebiola[1], Nadia Utami Larasati[2]
[1]Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, dellafebiolaa05@gmail.com
[2]Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia, nadia.utamilarasati@budiluhur.ac.id

Corresponding Author: dellafebiolaa05@gmail.com[1]

Abstract: *The development of digital communication has increased the opportunities for cybercrime, one of which is identity misuse thru impersonation practices on the LINE application. This research aims to analyze the forms of these impersonation practices and identify the driving factors using the General Strain Theory perspective. This research uses a descriptive qualitative method. Data collection techniques were carried out thru in-depth interviews with the perpetrators, close relatives of the victims, and psychologists, participatory observation in the social environment related to the incident, as well as documentation studies in the form of conversation screenshots, audio recordings, photos, and chronological notes. The research results show that the form of identity abuse carried out was the creation of fake accounts on the LINE application that resembled the victim's original account. Based on the perspective of General Strain Theory, the main driving factor behind impersonation is social pressure in the form of the need to obtain recognition and social acceptance that cannot be achieved thru normative means. These findings confirm that impersonation is carried out to meet the need for social validation within social circles. Thus, it can be concluded that impersonation is a cybercrime that arises from the interaction between social pressure or strain, individual conditions, and technological opportunities.*

Keyword: *Identity Misuse, Social Pressure, Impersonation, LINE Application, General Strain Theory.*

Abstrak: Perkembangan komunikasi digital membuat peluang terjadinya kejahatan siber semakin meningkat, salah satunya penyalahgunaan identitas melalui praktik *impersonation* pada aplikasi LINE. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dari praktik *impersonation* tersebut dan mengidentifikasi faktor pendorongnya dengan menggunakan perspektif *General Strain Theory*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pelaku, orang terdekat korban, dan ahli psikologi, observasi partisipatif dalam lingkungan sosial yang terkait dengan peristiwa, serta studi dokumentasi berupa tangkapan layar percakapan, rekaman audio, foto, dan catatan kronologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penyalahgunaan

identitas yang dilakukan adalah pembuatan akun palsu di aplikasi LINE yang dibuat menyerupai akun asli korban. Berdasarkan perspektif *General Strain Theory*, faktor utama pendorong *impersonation* adalah tekanan sosial berupa kebutuhan memperoleh pengakuan dan penerimaan sosial yang tidak mampu dicapai melalui cara yang sesuai norma. Temuan ini menegaskan bahwa *impersonation* dilakukan untuk kebutuhan validasi sosial di lingkungan pergaulan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *impersonation* merupakan kejahatan siber yang lahir dari hasil interaksi antara tekanan sosial atau *strain*, kondisi individu, dan peluang teknologi.

Kata Kunci: Penyalahgunaan Identitas, Tekanan Sosial, *Impersonation*, Aplikasi LINE, *General Strain Theory.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, menyebabkan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pemerintahan, pendidikan, ekonomi, hingga sosial budaya (Purnomo Sidik & Wiraguna, 2025). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini juga telah merubah cara kita berinteraksi, transaksi, dan mengakses informasi (Kristanto, 2023). Salah satu sektor yang mengalami perubahan besar adalah pengelolaan dan penggunaan data pribadi melalui berbagai platform serta aplikasi digital. Dalam aplikasi memiliki sekumpulan elemen yang berkaitan satu sama lainnya dalam pengerjaan tugas tertentu (Chandra & Kosdiana, 2019). Aplikasi yang saat ini sangat sering digunakan adalah aplikasi media sosial.

Data pribadi mencakup segala informasi yang dapat mengidentifikasi seseorang, baik secara langsung maupun tidak langsung, nama, alamat, nomor induk kependudukan (NIK), nomor telepon, riwayat kesehatan, dan preferensi digital. Dalam era digital saat ini, data tersebut menjadi sangat bernilai namun juga rentan terhadap penyalahgunaan, termasuk kejahatan siber (Gestia & Ahyar Wiraguna, 2025). Tanpa disadari, masyarakat telah mengekspos data pribadi mereka melalui berbagai aplikasi digital seperti media sosial, *e-commerce*, dan aplikasi lainnya. Penggunaan identitas ini tidak hanya berlaku pada media sosial yang membutuhkan foto profil saja, tetapi hampir seluruh aplikasi digital memiliki identitas pribadi penggunanya seperti, tanggal lahir, email, nomor telepon, alamat tempat tinggal sampai nama anggota keluarga. Hal ini menjadi rentan adanya penyalahgunaan identitas pribadi tidak hanya oleh perusahaan pemilik aplikasi tetapi juga individu. Tak jarang pula identitas pribadi ini disebarluaskan secara terang-terangan pada beberapa aplikasi digital tertentu.

Oversharing informasi pribadi pada media sosial juga dapat menjadi pemicu pelaku kejahatan siber dengan mudah menggunakan unggahan foto, identitas keluarga, aktivitas keseharian dan lokasi untuk membangun narasi rekayasa yang menyakinkan (Maulana & Hidayat, 2025). Terutama pada media sosial, semua orang pada zaman ini memiliki media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, LINE, dan TikTok yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan mudah, bahkan dengan orang yang tidak dikenal. Hal ini dapat menjadi sarana bagi pelaku kejahatan untuk memanfaatkan data pribadi seseorang. Berdasarkan data yang dirangkum oleh Pusiknas Bareskrim Polri menunjukkan peningkatan kasus kejahatan manipulasi data ITE dari tahun ke tahun, dengan 11.286 kasus pada 2023, meningkat menjadi 13.922 kasus pada 2024, dan hingga Mei 2025 mencapai 7.423 kasus (Pusiknas Bareskrim Polri, 2025). Beberapa diantaranya merupakan kasus penipuan yang mengatasnamakan suatu lembaga tertentu, seperti mengatasnamakan petugas Dukcapil, Ditjen Pajak, PT Taspen, Bank tertentu bahkan pribadi seseorang. Dengan mengatasnamakan lembaga-lembaga terpercaya tersebut pelaku kejahatan bisa dengan mudah untuk menipu

korbannya. Modus yang digunakan bisa dengan panggilan telepon seluler, aplikasi media sosial dengan foto profil dan nama lembaga tertentu atau seseorang. Penelitian oleh Wahyuddin et al. (2024) menemukan bahwa tekanan sosial yang ada dalam komunikasi digital dapat mendorong orang untuk melakukan hal-hal yang salah atau memanipulasi sebagai cara untuk beradaptasi

Penyalahgunaan identitas ada beberapa jenis, seperti *impersonation*, *phishing*, *catfishing*, *scams*, manipulasi, *counterfeiting*, *spoofing* bahkan menggunakan akun orang lain secara diam-diam juga merupakan bentuk penyalahgunaan identitas (Kurniasih, 2023). Pada penelitian ini fokus pada salah satu bentuk penyalahgunaan identitas yaitu praktik *impersonation*. Praktik ini dapat menimbulkan kerugian materil maupun non-materil seperti rusaknya reputasi dan gangguan psikologis korban. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi menyatakan bahwa penyalahgunaan identitas yang berkaitan dengan perbuatan mengakses, mengambil, atau memanipulasi informasi eletronik tanpa hak, yang pada dasarnya telah melanggar ketentuan hukum meskipun tidak menimbulkan kerugian finansial secara langsung. Dalam UU PDP juga ditegaskan bahwa setiap perolehan, penggunaan, atau penyebaran data pribadi tanpa persetujuan dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri merupakan pelanggaran hukum, terlebih jika berpotensi menimbulkan kerugian bagi korbannya (Suciara et al., 2026). Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji penyalahgunaan identitas dalam praktik *impersonation* pada aplikasi LINE serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi pelaku melakukan tindakan tersebut ditinjau dari perspektif *General Strain Theory*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang akan membantu peneliti memperoleh gambaran mendalam mengenai suatu fenomena melalui data berupa kata-kata, tindakan serta dokumen yang relevan dengan fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2019). Dalam pendekatan penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang berinteraksi langsung dengan subjek penelitian, sehingga mampu menggali wawasan yang kaya dan detail mengenai dinamika kehidupan manusia, lingkungan sosial, maupun budaya yang melingkupinya (Rachman et al., 2024). Pendekatan kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai realitas subjektif informan dan makna yang mereka berikan terhadap suatu peristiwa (Abdussamad, 2021). Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipasif, dan studi dokumentasi dengan narasumber yang memiliki keterkaitan langsung dengan peristiwa yang diteliti, yaitu pelaku, dua orang teman korban, serta ahli psikologi. Observasi dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk memahami situasi, perilaku, serta pola interaksi sosial yang tidak selalu dapat diungkap secara utuh melalui wawancara (Sugiyono, 2019). Dengan menggunakan observasi partisipatif, peneliti ditempatkan didalam lingkungan sosial yang berhubungan dengan peristiwa *impersonation*. Ketika peristiwa *impersonation* dilakukan, peneliti berada dalam komunikasi digital yang sama, sehingga observasi dilakukan secara partisipasif pasif. Selain itu, hasil observasi digunakan oleh peneliti untuk membuat pertanyaan wawancara yang lebih mendalam dan relevan dan untuk memperkuat analisis cerita yang diceritakan oleh narasumber. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara mendalam, bertujuan untuk menggali pengalaman, motif, serta dampak sosial dan psikologis yang dialami oleh pelaku dan korban terkait praktik *impersonation* pada aplikasi LINE. Sementara itu keterangan ahli psikologi akan memberikan penjelasan ilmiah mengenai bagaimana tekanan-tekanan sosial dan respon individu terhadap tekanan tersebut, yang selanjutnya dianalisis menggunakan kerangka *General Strain Theory*. Kemudian, studi dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data sekunder yang bersifat pendukung. Dokumentasi yang digunakan antara lain berupa tangkapan layar percakapan yang relevan, rekaman audio wawancara, foto pendukung, catatan kronologis selama proses pengumpulan data turut digunakan untuk

merekam konteks sosial, respons emosional narasumber, serta situasi penelitian yang tidak selalu tertangkap dalam rekaman wawancara (Lestari & Ain, 2025) serta dokumen lain yang berkaitan dengan peristiwa *impersonation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Gambaran Umum Praktik *Impersonation*

Penyalahgunaan data pribadi dalam konteks manipulasi identitas digital ada beberapa bentuk seperti, pencurian identitas, pemalsuan akun media sosial, hingga pemanfaatan informasi pribadi seseorang untuk memperoleh keuntungan secara ekonomi (Ardana & Kornelis, 2024). Identitas pribadi baik *online* maupun *offline* dapat mempengaruhi kehidupan pribadi. Identitas *online* pribadi adalah informasi yang diketahui oleh orang-orang terdekat seperti nama, usia, tempat tinggal, tempat kerja, tanggal lahir dan lainnya. Mereka yang mengetahui biasanya orang yang secara intens berinteraksi. Sedangkan identitas *offline* pribadi adalah informasi pribadi yang ditampilkan seseorang kepada orang lain melalui berbagai platform. Banyaknya penyebaran data pribadi melalui akun media sosial seseorang menyebabkan hal ini rentan akan terjadinya penyalahgunaan identitas terutama bagi seseorang yang memiliki status sosial yang tinggi, bisa karena artis ataupun terkenal di lingkungannya. Penyalahgunaan identitas telah terjadi di berbagai platform media sosial, seperti Twiitter, yang sekarang menjadi X, Facebook, Instagram, bahkan sampai pada aplikasi komunikasi digital seperti WhatsApp dan LINE. Melalui media sosial korban, pelaku mendapatkan banyak informasi seperti foto, video, nama keluarga dan kerabat bahkan sampai permasalahan pribadi pun bisa diketahui. Tidak sedikit artis ataupun selebriti telah melaporkan akun media sosial palsu yang melakukan *hate comment*, menyebarkan kebencian, menipu yang merugikan materil seseorang bahkan pencemaran nama baik. Meskipun begitu kejahatan seperti ini masih sering ditemui di media sosial seperti Instagram, X dahulu Twitter hingga LINE. Pada aplikasi Instagram dan X dapat diidentifikasi mandiri oleh pengguna dengan melihat jumlah pengikut yang mana akun palsu akan memiliki pengikut yang berbeda dengan akun asli (Dracewicz & Sepczuk, 2024). Namun pada aplikasi LINE tidak tersedia fitur pengikut, hal ini menyulitkan pengguna untuk mengidentifikasi akun palsu namun, memberikan keuntungan kepada pelaku penyalahgunaan identitas karena sulit diketahui. Sulitnya identifikasi pada aplikasi LINE menjadi faktor pendukung praktik *impersonation* ini dilakukan pada aplikasi ini. LINE merupakan platform komunikasi digital berbasis pesan instan dari Jepang sejak Juni 2011 (Fauzan et al., 2016) yang fungsinya sama dengan aplikasi komunikasi digital pada umumnya yang digunakan untuk mengirimkan pesan secara instan dan dapat digunakan diberbagai *device* seperti, ponsel, laptop, tablet sampai komputer. Namun seiring berjalannya waktu LINE sudah tidak sepopuler itu, banyak bermunculan aplikasi komunikasi lain yang memiliki fitur yang serupa seperti WhatsApp yang semakin diminati sejak awal tahun 2013 dengan 200 juta pengguna aktif (Wuragil, 2024).

Penyalahgunaan identitas dilakukan untuk berbagai alasan. Mungkin dengan maksud menipu, mengintimidasi, melecehkan, atau hanya ingin mendapatkan dukungan untuk diri sendiri, tetapi perilaku ini masih merugikan orang lain (A Gharawi et al., 2021). Kasus terbaru adalah seorang mahasiswi dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" di Jakarta yang menjadi korban pelecehan digital. Seorang mahasiswa melaporkan mengalami pelecehan digital dan manipulasi identitas, menurut JawaPos. Ia berbicara tentang seorang pria yang menggunakan foto dirinya tanpa izin dan menyebarkan cerita palsu di media sosial bahwa korban adalah pasangannya dan dia sedang hamil (Hikmatlar, 2026). Selain itu, ada kasus *impersonation* yang terjadi pada akhir tahun 2025 lalu. Pelaku menggunakan aplikasi WhatsApp untuk mengatasnamakan Bupati Sumbawa, membuat cerita palsu yang menyampaikan permintaan investor, yang diawasi langsung oleh Bupati Sumbawa

(Islamuddin, 2025). Perbedaan ini menunjukkan bahwa *impersonation* memiliki alasan yang luas dan tidak dapat dipandang secara tunggal. Akibatnya, *impersonation* dapat dikategorikan berdasarkan dua komponen utama, yaitu motivasi yang melatarbelakangi tindakan pelaku dan jenis keuntungan yang ingin dicapai. Motivasi tersebut dapat berupa ekonomi, sosial, politik, dan psikologis. Klasifikasi ini sangat penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku pelaku dan juga menjadi dasar untuk menganalisis pola kejahatan *impersonation* di ruang digital secara lebih sistematis dan terstruktur. Jadi, *impersonation* dapat dikategorikan berdasarkan motivasi dan keuntungan yang diperoleh pelaku:

a. Ekonomi
   Salah satu alasan paling umum yang muncul di media sosial adalah alasan ekonomi. *Impersonation* yang dilakukan pelaku akan menghasilkan keuntungan materil. Pelaku dapat menyamar dengan berbagai cara, seperti menggunakan akun media sosial, website, email, WhatApp, dan layanan pelanggan organisasi. Metode ini memungkinkan pencurian informasi sensitif seperti PIN, nomor rekening, alamat, nomor kartu kredit, dan lainnya (Rahmana & Kartika, 2022). Banyak modus yang digunakan, seperti meminta bantuan, mengimingi hadiah, dan sebagainya.
b. Sosial
   Dalam praktik *impersonation*, motivasi sosial mendorong tindakan pelaku untuk berinteraksi, memperoleh pengakuan, atau terlibat dalam relasi sosial di ruang digital. Dalam kasus ini, *impersonation* dilakukan untuk mendapatkan keuntungan materil bukan hanya untuk mendapatkan uang, tetapi juga untuk mendapatkan perhatian, kepercayaan, atau kedekatan dengan orang lain.
c. Politik
   Media sosial memungkinkan seseorang untuk bebas mengekspresikan dirinya, cerita hidupnya, dan pendapatnya. Namun, kebebasan kadang-kadang disalahgunakan. Salah satunya adalah penyebaran *hoax*, yang merupakan informasi yang disebarluaskan secara sengaja untuk menarik perhatian, membentuk persepsi, dan memengaruhi opini publik. *Hoax* tidak hanya digunakan sebagai hiburan atau sensasi semata-mata mereka juga memiliki tujuan strategis, seperti promosi dan menciptakan citra tertentu untuk menjatuhkan pesaing. Pesaing dapat berasal dari berbagai bidang, seperti kompetisi bisnis dan kontestasi politik (Hidaya et al., 2019). Dalam hal ini, penyebaran *hoax* terkait erat dengan praktik *impersonation*, terutama dalam hal politik. Pelaku *impersonation* dapat menyebarkan informasi yang menyesatkan dengan menggunakan identitas palsu atau identitas orang lain, seperti tokoh publik, institusi, atau kelompok tertentu. Dengan demikian, hoax yang dikombinasikan dengan *impersonation* merupakan jenis kejahatan digital yang berdampak pada individu selain membahayakan stabilitas sosial dan proses demokrasi.
d. Psikologis
   Praktik *impersonation* dalam kategori ini tidak selalu membutuhkan respon sosial yang nyata, melainkan lebih bertujuan untuk memenuhi kepuasan internal seperti, pelampiasan emosi, kepuasan pribadi dan penguasaan atau kontrol diri. Kontrol diri muncul karena adanya perbedaan kemampuan individu dalam mengelola emosi, menyelesaikan masalah serta mengoptimalkan potensi yang ada pada dirinya (Romadhona & Nurwidawati, 2024). Berbeda dengan motif sosial di mana motif psikologis lebih bersifat internal dan tidak selalu bergantung pada interaksi atau pengakuan dari orang lain, melainkan pada pemenuhan kebutuhan emosional pelaku itu sendiri.

Oleh karena itu, klasifikasi berdasarkan motivasi dan keuntungan yang diperoleh pelaku diatas akan memberikan fokus pada bentuk penyalahgunaan identitas yang dilakukan oleh pelaku.

2) Bentuk Penyalahgunaan Identitas

Berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan adanya penyalahgunaan identitas dalam bentuk praktik *impersonation* yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban. Penyalahgunaan identitas yang dilakukan berupa pembuatan akun palsu pada aplikasi LINE, yang dirancang sedemikian rupa sehingga menyerupai akun asli milik korban. Akun tersebut digunakan oleh pelaku untuk menciptakan kesan seolah-olah korban benar-benar berinteraksi dengannya. Praktik *impersonation* ini terjadi pada akhir tahun 2019, bertepatan dengan masa pelaku memasuki jenjang Sekolah Menengah Atas. Pada periode tersebut, pelaku pertama kali mengenal korban melalui kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS). Korban yang pada saat itu menjabat sebagai Ketua OSIS menjadi figur yang menarik perhatian pelaku, sehingga memunculkan ketertarikan yang kemudian berkembang menjadi dorongan untuk membangun relasi secara sepihak melalui cara yang tidak wajar. Pelaku memanfaatkan akun palsu tersebut untuk mengirimkan pesan kepada dirinya sendiri, kemudian menyusun narasi percakapan yang menggambarkan seolah-olah terjadi komunikasi dua arah antara dirinya dengan korban. Narasi yang dibangun tersebut tidak hanya berhenti pada interaksi pribadi, tetapi juga ditunjukkan kepada teman-teman pelaku sebagai "bukti" adanya kedekatan dengan korban. Grup tersebut dibuat oleh pelaku untuk seolah-olah membantu teman pelaku mengetahui beberapa hal terkait salah satu ekstrakulikuler yang ada di Sekolah Menengah Atas tersebut namun ada maksud lain yaitu, memvalidasi narasi kedekatan korban dengan pelaku. Pada Sekolah Menengah Atas tersebut korban memang cukup popular. Dalam grup percakapan tersebut akun palsu milik korban dibuat seakan-akan membenarkan narasi kedekatan mereka. Misalnya seperti pernyataan berikut.

> *"Tenang be Cikal kan ado kakak, cak samo siapo bae" atau "Nanti kalo diapo-apoi senior ngomong be ke kakak e gek kakak backup"* (Wawancara dengan Cikal, 26 Maret 2026).

Grup tersebut diketahui hanya berlangsung dalam kurun waktu kurang dari dua bulan hingga akhirnya terungkap melalui suatu kejadian yang tidak disengaja. Salah satu teman korban, yang tidak mengetahui bahwa akun LINE yang digunakan dalam grup tersebut merupakan akun palsu, secara tidak sengaja mengundang akun asli korban ke dalam grup setelah akun palsu korban dikeluarkan oleh pelaku. Peristiwa ini menjadi titik awal terungkapnya praktik *impersonation* yang dilakukan terhadap korban. Setelah bergabung ke dalam grup, korban menunjukkan kebingungan lalu menanyakan fungsi grup tersebut. Misalnya seperti pernyataan berikut.

> *"Grup apa ini?"* (Wawancara dengan Cikal, 26 Maret 2026).

Hal ini kemudian memicu kepanikan pada pelaku. Respon tersebut diikuti dengan tindakan pelaku yang segera keluar dari grup, serta diikuti oleh anggota grup lainnya yang tidak mengetahui situasi sebenarnya, sehingga mereka juga meninggalkan grup tanpa adanya penjelasan yang jelas. Kondisi ini mencerminkan adanya kontrol informasi yang sebelumnya dipegang oleh pelaku, yang kemudian runtuh ketika identitas asli korban muncul dalam ruang interaksi yang sama. Pengakuan tersebut diperkuat oleh keterangan pelaku dalam wawancara, yang menyatakan bahwa teman-temannya selama ini menerima narasi yang ia bangun mengenai kedekatannya dengan korban. Misalnya seperti pernyataan berikut.

> *"Selamo ini aku cerito ke kawan aku si mereka pecayo-pecayo bae soalnyo aku suruh diem-diem be teros kasih liat screenshot chattan aku dengan kakak itu"* (Wawancara dengan Cikal, 26 Maret 2026).

Teman-teman pelaku sebelumnya tidak mencurigai tindakan tersebut karena pelaku mengaku bahwa dirinya memiliki hubungan khusus dengan korban yang bersifat tersembunyi (*backstreet*). Narasi tersebut menjadi validasi sosial yang membuat lingkungan sekitar pelaku mempercayai cerita yang dibangun, sehingga praktik *impersonation* dapat berlangsung tanpa terdeteksi dalam jangka waktu tertentu.

3) Dampak Praktik *Impersonation*

Praktik *impersonation* yang dilakukan oleh pelaku menimbulkan dampak yang cukup merugikan, baik terhadap korban secara personal maupun terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Dampak tersebut tidak hanya pada kesalahpahaman identitas, tetapi juga cukup dalam, seperti reputasi, kenyamanan psikologis, hingga relasi sosial korban. *Impersonation* merupakan bentuk penyalahgunaan identitas yang memiliki potensi merugikan secara luas karena melibatkan manipulasi informasi dan kepercayaan publik. Bagi korban sendiri, salah satu dampak yang paling utama adalah kerusakan reputasi. Korban yang pada saat itu memiliki citra positif di lingkungan sosialnya, khususnya dalam lingkungan sekolah, berpotensi mengalami penurunan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya. Hal ini terjadi karena informasi yang beredar melalui akun palsu dapat membentuk persepsi yang keliru mengenai diri korban. Narasi yang dibangun oleh pelaku, seperti adanya hubungan tertentu yang sebenarnya tidak pernah terjadi, dapat memunculkan persepsi negatif dari berbagai pihak. Dalam lingkungan sosial remaja, reputasi memiliki peran yang penting dalam membentuk posisi sosial individu, sehingga kerusakan reputasi dapat berdampak pada menurunnya kepercayaan dan penerimaan sosial terhadap korban. Selain itu, korban juga berpotensi mengalami ketidaknyamanan secara psikologis. Dampak lainnya yang tidak kalah penting adalah masuknya penyalahgunaan identitas ke dalam ranah privasi korban, termasuk keluarga. Dalam kasus ini, pelaku tidak hanya membangun narasi di lingkungan pertemanan, tetapi juga membawa identitas korban ke dalam ranah yang lebih personal. Hal ini menunjukkan bahwa *impersonation* tidak memiliki batasan yang jelas, sehingga dapat merambah ke kehidupan korban yang seharusnya bersifat privat. Keterlibatan unsur keluarga dalam narasi yang dibangun secara palsu berpotensi menimbulkan resiko yang lebih serius. Selain dampak terhadap korban, praktik *impersonation* juga memberikan pengaruh terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa *impersonation* bukan sekadar tindakan peniruan identitas, melainkan bentuk kejahatan digital yang dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan korban dan lingkungannya meskipun secara non-materil dan tidak memiliki kerugian secara materil.

4) Analisis *General Strain Theory* dalam Praktik *Impersonation*

Praktik *impersonation* dalam penelitian ini dapat dianalisis melalui perspektif *General Strain Theory. General Strain Theory* ini menyatakan bahwa seseorang dapat melakukan perilaku menyimpang atau kejahatan tidak muncul karena adanya kondisi ekonomi tertentu melainkan, karena adanya tekanan sosial yang dialami oleh seseorang. Tekanan tersebut bisa berasal dari ketidakberhasilan mencapai sesuatu yang diinginkan, kehilangan sesuatu yang berharga baginya ataupun bisa dipicu oleh kejadian negatif yang menimbulkan emosi tertentu (Agnew, 2014). Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat beberapa kondisi yang menimbulkan tekanan pada pelaku, hasil penelitian tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan perspektif *General Strain Theory* untuk memahami bagaimana tekanan tersebut mendorong munculnya praktik *impersonation*. Berikut adalah bagan yang menunjukkan sumber ketegangan dari diri pelaku sehingga mengakibatkan praktik *impersonation*.

Tabel 1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya *Strain*

Faktor Utama *Strain*	Deskripsi
Ketidakmampuan mencapai tujuan melalui cara yang sesuai norma	Ketidakmampuan pelaku mencapai kedekatan dengan korban yang memiliki status sosial tinggi menimbulkan

	tekanan atau strain. Dalam perspektif *General Strain Theory*, tekanan tersebut mendorong pelaku melakukan *impersonation* melalui pembuatan akun palsu LINE korban sebagai upaya memenuhi keinginan yang tidak dapat dicapai secara sah.
Kehilangan sesuatu yang berharga	Kebutuhan pengakuan sosial sebagai sesuatu yang dianggap berharga menjadi sumber tekanan dalam *General Strain Theory.* Dalam kasus ini, pelaku tidak mendapatkan pengakuan yang diharapkan sehingga terdorong melakukan *impersonation* untuk membangun citra diri dan meningkatkan status sosial secara tidak langsung. Hal ini diperkuat oleh fase perkembangan remaja (*Identity vs Role Confusion*), di mana kebutuhan akan identitas dan pengakuan sangat tinggi. Ketika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, individu merasa sesuatu hal yang berharga hilang dari dirinya dan menjadikan individu lebih rentan terhadap tekanan sosial, yang dalam perspektif *General Strain Theory* dapat meningkatkan kecenderungan untuk melakukan perilaku menyimpang sebagai bentuk respons terhadap strain.
Faktor Pendukung *Strain*	**Deskripsi**
Lemahnya pengendalian diri individu	Ketidakmampuan mengelola emosi dan mengambil keputusan secara rasional mendorong pelaku memilih cara instan meskipun menyimpang. Dalam perspektif *General Strain Theory*, hal ini memengaruhi cara individu merespon tekanan yang dihadapi. Melalui *impersonation*, pelaku memperoleh kendali penuh atas narasi dan interaksi, sehingga memberikan rasa kontrol dan pemenuhan kebutuhan psikologis yang tidak didapatkan di dunia nyata. Namun, tidak semua individu dengan tekanan sosial akan menyimpang, sehingga diperlukan kemampuan pengelolaan emosi, pertimbangan risiko, serta pemahaman norma untuk mencegah perilaku menyimpang atau tindak kejahatan.
Ekspektasi diri dari lingkungan sosial	Lingkungan sosial berperan dalam membentuk pemahaman individu terhadap norma dan dapat memengaruhi respon terhadap tekanan. Dalam perspektif *General Strain Theory,* lingkungan sosial dapat menjadi sumber ketegangan melalui standar sosial tertentu, seperti tuntutan untuk memiliki status atau relasi yang dianggap bernilai. Ketika pelaku tidak mampu memenuhi standar tersebut, muncul perasaan gagal yang meningkatkan tekanan. Tekanan tersebut, yang berkaitan dengan faktor internal individu, berperan dalam mendorong terjadinya praktik *impersonation*.
Kemudahan teknologi digital	Kemajuan teknologi digital, khususnya pada aplikasi LINE, memberikan peluang terjadinya *impersonation* akibat lemahnya sistem verifikasi identitas. Berbeda dengan Instagram yang memiliki indikator keaslian seperti jumlah pengikut dan interaksi, LINE tidak memiliki fitur tersebut yang menjadi pembeda akun asli dan palsu. Kebebasan dalam penggunaan nama, foto profil, serta akses penambahan kontak melalui grup semakin mempermudah praktik tersebut. Meskipun bukan penyebab utama, kelemahan sistem ini memperbesar peluang pelaku untuk melakukan *impersonation*.

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026

Salah satu bentuk tekanan yang paling menonjol adalah ketidakmampuan pelaku mencapai tujuan yang diinginkan melalui cara yang sesuai dengan norma-norma yang ada. Pelaku ingin memiliki kedekatan dengan korban yang pada saat itu memiliki status sosial yang cukup tinggi dilingkungan sosialnya. Keinginan tersebut tidak dapat terwujud secara nyata karena adanya keterbatasan diri dan komunikasi yang terjalin sehingga menimbulkan tekanan pada diri pelaku. Sebagai bentuk respon terhadap tekanan tersebut pelaku melakukan penyalahgunaan identitas terhadap korban yang berupa akun palsu aplikasi LINE. Melalui akun palsu tersebut pelaku membuat narasi percakapan seolah-olah terdapat kedekatan antara pelaku dan korban. Hal ini juga terjadi pada pelaku *impersonation* pada mahasiswi dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" di Jakarta yang menyebarkan narasi bahwa pelaku dengan mahasiswi ini memiliki hubungan suami istri. Narasi ini disebarluaskan oleh pelaku yang bernama Alif Ivan Putranto melalui status WhatsApp. Didukung oleh jurnal A Gharawi et al. (2021), pelaku *impersonation* dapat membuat akun palsu untuk menipu dan merusak citra orang lain demi kepentingan pribadinya.

Tekanan juga muncul dalam bentuk lain, yaitu hilangnya sesuatu yang dianggap berharga bagi pelaku dalam hal ini adalah kebutuhan pengakuan sosial. Pelaku tidak mendapatkan pengakuan sosial yang diharapkan sehingga menyebabkan pelaku mencari cara agar mendapatkan pengakuan sosial yang diharapkan tersebut, praktik *impersonation* ini digunakan. Narasi yang dibangun oleh pelaku terkait kedekatannya dengan korban digunakan sebagai alat untuk meningkatkan status sosialnya dimata orang lain. Kondisi ini diperkuat oleh tahap perkembangan remaja, dalam tahap ini kebutuhan pengakuan sosial berperan penting dalam pembentukan jati, seperti pernyataan berikut.

> *"Kalau kita ngomongin tahap perkembangan dalam psikologi itu ada namanya tahap perkembangan Erik Erikson gitu Psychosocial Stages. Dari bayi dari baru lahir bahkan sampai lansia gitu ya dan masing-masing itu dan stages ini tuh kayak ngasih tau kita di level-level itu ada kebutuhan masing-masing, gitu. Nah, kalau pada rentan remaja itu kebutuhannya adalah Identity vs Identity Confusion dimana dia tuh kayak bahkan dia tuh masih mencari identitasnya tuh aku apa sih gitu apakah aku orang yang kayak gini atau sesimpel aku tuh pengennya apa, pengennya tuh jadi apa gitu, jadi mungkin impersonation ini adalah part of dia tuh masih mencari kali ya identitas dia tuh apa sih sebenarnya. Apalagi kan di dunia nyata dia gak ada apa tuh sesuai ekspektasi dia makanya dia mencari, oh berarti aku harus discover identitas baru ya karena aku bingung sekarang itu apa gitu makanya mungkin di impersonation itu yang dia dapat juga bisa jadi gitu. Karena ya itu kebutuhan pada remaja itu si identity terkait identitas sebenarnya"* (Wawancara dengan Rahelda, 4 Mei 2026).

Setiap individu memiliki 8 tahapan perkembangan dalam hidupnya. Salah satunya adalah tahapan *Identity vs Role Confusion* yang dialami saat usia remaja (Mustafa et al., 2025). Tidak hanya pada remaja, fase dewasa awal juga terkadang menjadi rentan pengakuan sosial terkhususnya pada status hubungan yang serius, seperti pada praktik *impersonation* yang dilakukan oleh Alif Ivan Putranto pada mahasiswi dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" di Jakarta. Kondisi ini didukung oleh studi oleh (Kakiay, 2025) yang menjelaskan bahwa media sosial menjadi platform yang paling sering digunakan untuk membangun relasi sosial dan memperoleh validasi terhadap identitas yang telah mereka bangun.

Tekanan sosial yang tidak dikelola dengan baik akan menjadikan seseorang melakukan hal-hal menyimpang atau bahkan tindak kejahatan. Ketidakmampuan dalam mengelola emosi dengan baik dan pengambilan keputusan secara rasional menyebabkan pelaku lebih cenderung memilih cara yang instan meskipun menyimpang dari norma yang berlaku. Narasi yang dibangun pelaku dikendalikan penuh oleh pelaku, mulai dari isi percakapan

yang dibuat, arah hubungan serta interaksi seperti apa yang ingin pelaku gambarkan. Situasi ini juga terjadi pada praktik *impersonation* yang dilakukan oleh Damian Ciborowski. Menurut Baker (2026) Damian diduga menyamar menjadi mantan pacar seorang wanita untuk mengirimkan pesan ancaman selama berbulan-bulan. Anastasya et al. (2023) yang menyatakan bahwa pengendalian diri yang rendah akan menjadikan individu lebih rentan melalukan perilaku yang menyimpang di ruang digital, karena tidak dapat mengontrol emosi dan keputusan yang akan diambil.

Tidak hanya faktor internal pelaku, faktor eksternal juga turut mendukung pelaku melakukan praktik *impersonation* seperti lingkungan sosial dan keluarga. Dalam lingkungan pertemanan pelaku saat remaja beranggapan ketika memiliki kedekatan atau hubungan spesial dengan seseorang yang terkenal dan memiliki citra tertentu maka, orang tersebut memiliki nilai yang berbeda dengan orang lain. Remaja sering menggunakan standar tersebut untuk menentukan diri mereka dengan orang lain (Santoso et al., 2025). Ketika pelaku tidak mampu mencapai standar tersebut secara langsung maka ia akan beranggapan bahwa dirinya gagal memenuhi standar sosial yang berlaku di lingkungannya. Sama halnya pada kasus praktik *impersonation* yang banyak ditemukan di media sosial seperti. Salah satunya adalah pada akun @georgemichaelmahendra yang menggunakan foto dan video keseharian yang diunggah pemilik aslinya di akun Instagram pribadi @johnvllnv. Dijelaskan juga oleh Moningka & Selviana (2020) bahwa di media sosial seseorang akan berusaha tampil lebih baik bahkan mengubah atau menutupi identitasnya. Hal ini sejalan dengan praktik *impersonation*, yaitu meniru identitas orang lain agar tampak lebih baik.

Diperkuat dengan adanya peluang yang disediakan oleh kemajuan teknologi digital. Aplikasi pesan instan seperti LINE yang pada saat itu sangat marak digunakan memiliki kekurangan dalam proses verifikasi identitas resmi yang menjadi pertanda keaslian akun. Berbeda dengan platform sosial media seperti Instagram yang memiliki jumlah pengikut yang dapat menjadi acuan dalam menilai keaslian akun. Kebebasan dalam penggunaan foto profil, nama pengguna dan akses penambahan kontak melalui grup juga meningkatkan potensi praktik *impersonation* ini dapat terjadi. Namun tidak menutup kemungkinan praktik *impersonation* ini tetap terjadi di media sosial yang telah memiliki fitur pengikut atau aplikasi komunikasi digital lain seperti WhatsApp dengan berbagai cara, seperti pada kasus yang telah dibahas sebelumnya. Temuan ini diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Dirna (2021) yang menjelaskan bahwa Kekerasan Berbasis Gender *Online* dapat terjadi karena kemudahan teknologi yang memungkinkan. Kemudahan teknologi ini tidak menjadi penyebab utama terjadinya praktik *impersonation*, tetapi dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi pelaku untuk merealisasikan praktik *impersonation*.

5) Model Adaptasi Individu terhadap *Strain*

Respon terhadap tekanan pada dasarnya dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yaitu respon yang sesuai dengan norma dan respon yang menyimpang. Respon yang sesuai dengan norma merupakan cara individu menghadapi tekanan melalui cara yang sesuai dengan norma yang berlaku, seperti menyelesaikan masalah secara rasional dan menyesuaikan tujuan dengan realita yang terjadi. Individu yang memiliki pengendalian diri yang baik dan kemampuan dalam mengelola emosi cenderung akan memilih respon ini sehingga tidak mengarah pada perilaku menyimpang atau tindak kejahatan. Sebaliknya, respon yang menyimpang muncul ketika individu memilih cara yang tidak sesuai dengan norma sebagai bentuk pelampiasan atau cara untuk mencapai tujuan meski diraih melalui cara yang tidak sesuai. Dalam perspektif *General Strain Theory* pilihan respon tersebut tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa kondisi tertentu, misalnya tingkat tekanan yang dialami dan ketersediaan cara yang sesuai. Pada saat tekanan yang dialami seseorang terjadi secara berulang maka, terdapat lebih besar kemungkinan

seseorang tersebut memilih respon yang menyimpang. Selain itu, ketika seseorang tidak memiliki cara yang realitis untuk mencapai tujuannya, hal ini juga menjadi peluang untuk memilih respon yang menyimpang. Oleh karena itu, analisis terhadap praktik *impersonation* tidak cukup hanya melihat adanya tekanan sosial, tetapi juga perlu mempertimbangkan respon individu dan juga kemungkinan peluang yang akan terjadi. Berdasarkan hasil analisis terhadap praktik *impersonation* dalam perspektif *General Strain Theory* yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini selanjutnya akan merumuskan kesimpulan sebagai kesimpulan hasil analisis serta memberikan saran sebagai kontribusi penelitian terhadap pengembangan atau penguatan teori dan praktis dari kajian yang telah dilakukan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa praktik *impersonation* pada aplikasi LINE merupakan bentuk penyalahgunaan identitas yang dilakukan melalui pembuatan akun palsu dengan meniru identitas korban. Dalam penelitian ini, tindakan tersebut tidak bertujuan memperoleh keuntungan materil, melainkan untuk memenuhi kebutuhan non-materil seperti pengakuan sosial dan pembentukan citra diri di lingkungan pergaulan. Praktik *impersonation* ini menimbulkan dampak berupa kerusakan reputasi, serta kesalahpahaman dalam lingkungan sosial. Faktor penyebabnya berasal dari aspek internal maupun eksternal, seperti rendahnya kepercayaan diri, kebutuhan akan pengakuan, pengaruh lingkungan sosial dan kemudahan teknologi digital. Ditinjau dari *General Strain Theory*, *impersonation* dipahami sebagai respon menyimpang terhadap tekanan yang dialami pelaku, khususnya karena ketidakmampuan mencapai tujuan secara sah dan tidak terpenuhinya kebutuhan sosial. Dengan demikian, *impersonation* tidak hanya merupakan kejahatan digital, tetapi juga hasil dari interaksi antara tekanan sosial, kondisi individu, dan peluang teknologi.

REFERENSI

A Gharawi, M., Badawy, A., Elsayed Ramadan, D., & Elsayed, S. (2021). SOCIAL MEDIA *IMPERSONATION* IN THE VIRTUAL WORLD. *Al Hikmah International Journal of Islamic Studies and Human Sciences*, *4*(1), 57–65. https://doi.org/10.46722/hkmh.4.1.21c

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). Syakir Media Press.

Agnew, R. (2014). Encyclopedia of Criminological Theory. In F. T. Cullen & P. Wilcox (Eds.), *Encyclopedia of Criminological Theory*. SAGE Publications, Inc. https://doi.org/10.4135/9781412959193.n3

Anastasya, Y. A., Julistia, R., & Astuti, W. (2023). THE DESCRIPTION OF SELF CONTROL IN PERPETRATORS OF CYBERBULYING. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, *8*. https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v8i1.15078

Ardana, S. T., & Kornelis, Y. (2024). Penyalahgunaan Data Pribadi Pada Pinjaman *Online* di Indonesia: Analisis Perlindungan dan Sanksi Hukum. *Legalite : Jurnal Perundang Undangan Dan Hukum Pidana Islam*, *9*(1), 1–11. https://doi.org/10.32505/legalite.v9i1.8398

Baker, K. (2026, May 7). Norwalk man posed as woman's ex-boyfriend and harassed her for months, warrant says. *The Hour* .

Chandra, Y. I., & Kosdiana. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Chat Bot Line Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Web (Studi Kasus Di STMIK JAKARTA STI&K). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, *3*(1).

Dirna, F. C. (2021). Pengaruh Media Sosial "Instagram" Di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Kekerasan Berbasis Gender *Online*. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, *2*(2), 75–88. https://doi.org/10.22146/jwk.3617

Dracewicz, W., & Sepczuk, M. (2024). Detecting Fake Accounts on Social Media Portals—The X Portal Case Study. *Electronics (Switzerland)*, *13*(13). https://doi.org/10.3390/electronics13132542

Fauzan, A., Riadi, I., & Fadlil, A. (2016). *Analisis Forensik Digital Pada Line Messenger Untuk Penanganan Cybercrime* (Vol. 2, Number 1). http://ars.ilkom.unsri.ac.id

Gestia, A., & Ahyar Wiraguna, S. (2025). *Pelindungan Hukum Pengguna Aplikasi Media Sosial terhadap Penyalahgunaan Data Pribadi pada Platform Instagram*. *02*(2), 1103–1109. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jkhkp

Hidaya, N., Qalby, N., Alaydrus, S. S., Darmayanti, A., & Salsabila, A. P. (2019). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PENYEBARAN HOAX OLEH DIGITAL NATIVE*.

Hikmatlar, T. R. (2026, March 27). Mahasiswi UPN Veteran Jakarta Jadi Korban Pelecehan Digital, Kampus Klaim Sudah Berikan Pendampingan. *JawaPos*.

Islamuddin, M. (2025, August 4). Catut Nama Bupati Sumbawa, Pelaku Penipuan Minta Uang ke Investor. *LombokPost*.

Kakiay, A. N. (2025). Representasi Diri pada Remaja Pengguna Media Sosial: Kajian Kualitatif Interpretatif. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, *2*, 93–100. https://doi.org/10.62710/p62rg335

Kristanto, A. P. (2023). *PERLINDUNGAN TERHADAP DATA PRIBADI DALAM APLIKASI DIGITAL SEBAGAI BENTUK PERLINDUNGAN HAK ASASI MANUSIA*. *5*(3). https://doi.org/10.31933/unesrev.v5i3

Kurniasih, N. (2023). Literasi Media Sosial: Upaya Pencegahan Pemalsuan Identitas Digital. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 7–13. https://doi.org/10.47065/jpm.v4i1.1051

Lestari, A. S., & Ain, S. Q. (2025). Perilaku Sosial Siswa Kesulitan Belajar di Kelas 5 SD Negeri 116 Pekanbaru. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, *3*(1), 505–506.

Maulana, A., & Hidayat, A. F. S. (2025). *Serangan dan Perlindungan Data Pribadi di Media Sosial: Apa yang Harus Diketahui Pengguna di Indonesia*. https://doi.org/10.64093/novara.v2i1.444

Moningka, C., & Selviana. (2020). Pengembangan Skala Deception Behavior in Social Media. *Jurnal Psikologi Ulayat*. https://doi.org/10.24854/jpu143

Mustafa, M. N., Karegar, I., & Khotimah, K. (2025). *Krisis Identitas versus Kebingungan Peran: Analisis Integrasi Biopsikososial Remaja Era Digital*. *3*. https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp

Purnomo Sidik, B., & Wiraguna, S. A. (2025). *Tinjauan Hukum terhadap Aplikasi Digital sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Perlindungan Hak Privasi Data Pribadi*. *2*(2), 219–232. https://doi.org/10.62383/humif.v2i2.1520

Pusiknas Bareskrim Polri. (2025, June 16). *Kasus Kejahatan Manipulasi Data secara ITE Meningkat*. Pusiknas Bareskrim Polri.

Rachman, A., Yochanan, (Cand) E, Samanlagi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (B. Ismaya, A. Anggraini, M. Raditya, & Utamirohmahsari, Eds.). CV Saba Jaya Publisher.

Rahmana, R. D., & Kartika, A. W. (2022). Penegakan Hukum Bagi Pelaku Pembuatan Dan Penyebaran Scam page (Studi Di Kepolisian Daerah Jawa Timur). *Risalah Hukum*, *18*.

Romadhona, K., & Nurwidawati, D. (2024). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU CYBERBULLYING PADA REMAJA. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 3, Number 2). http://jurnal.anfa.co.id/index.php/afeksi

Santoso, B., Pratiwi, T., Damayanti, E., & Manurung, A. S. (2025). Representasi Kehidupan Ideal dan Tekanan Sosial di Instagram: terhadap Strategi Pencitraan Diri Dikalangan Anak Muda. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *02*. https://doi.org/10.5281.zenodo.15614949

Suciara, A., Michelin, D., Loway, G. A., Huberta, G. A., Fewsan, K., Fathoni, M. A., Tombeg, M. L. L., Maukar, M. R., & Guntoro, M. B. (2026). *Pencurian Identitas Digital sebagai Bentuk Kejahatan Pendahuluan dalam Cybercrime*. *4*, 3026–2925. https://doi.org/10.61104/alz.v4i2.5005

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). ALFABETA.

Torres, P. V. (2024). Social media: a digital social mirror for identity development during adolescence. *Current Psychology*, *43*(26), 22170–22180. https://doi.org/10.1007/s12144-024-05980-z

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi, BPK RI (2022).

Wahyuddin, Ersa, L. F., Aningsih, G., Hidayat, T., & Sonni, A. F. (2024). Analisis Jaringan Komunikasi Penipuan Daring Melalui Media Sosial Whatsapp Messenger. In *Jurnal Netnografi Komunikasi* (Vol. 2, Number 2). http://netnografiikom.org/index.php/netnografi

Wuragil, Z. (2024, May 11). Sejarah WhatsApp: Bermula Hanya Aplikasi Pesan Status Bikinan Eks Insinyur Yahoo. *Tempo.Co*.