

Kriminogenik online fraud dalam deceptive advertising: Studi kasus sSergey Titov = Online fraud criminogenics: Case study of Sergey Titov and deceptive advertising

Irsjad Adjani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20479182&lokasi=lokal>

Abstrak

Komodifikasi videogame merupakan bagian dari dinamika pasar digital dunia hiburan yang berekspansi dengan pesat seiring dengan meningkatnya aksesibilitas perangkat lunak memproduksi videogame. Ekspansi yang pesat menimbulkan berbagai dampak positif yang berdampingan dengan dampak negatif. Salah satu dampak negatif tersebut ialah penipuan online. Mengangkat kasus penipuan yang melibatkan seorang warga negara Amerika Serikat bernama Sergey Titov, naskah ringkas ini berupaya mengidentifikasi kondisi kriminogenik yang memungkinkan kasus ini untuk terjadi dan terhambat dalam upaya penindaklanjutan di ranah hukum.

Studi kasus menunjukkan bahwa kondisi kriminogenik yang memungkinkan online fraud berupa deceptive advertising antara lain desakan bagi para pelaku untuk adaptif, fasilitas jaringan dan sistem komunikasi bersifat realtime, sifat non-linier ruang siber, kurangnya pengamatan dan pengawasan lebih lanjut terkait praktik organisasi bisnis, perkembangan teknologi dalam engine videogame beserta paparannya ke masyarakat luas sebelum secara matang ditelaah lebih lanjut dampaknya terhadap barang bukti digital, dan penyedia jasa anonimitas dalam kepemilikan domain. Susunan kondisi kriminogenik tersebut menjadi kunci dalam menangani kasus-kasus online fraud serupa, terutama melalui pendekatan yang berfokus pada penguatan regulasi terkait konsistensi barang bukti digital.

Commoditization of videogames is a part of the digital entertainment world dynamics that are expanding rapidly, made possible by the increasing accessibility of softwares required to manufacture videogames. The rapid expansion of videogame digital market provides various positive implications that are also accompanied by negative implications. One of said negative implication is online fraud. Focusing on an online fraud case involving an American named Sergey Titov, this research attempts to identify the supporting criminogenics of said case and how said criminogenics prevents the case's legal resolution. Case study found that the aforementioned supporting criminogenics consists of the need for perpetrators to be more adaptive in light of the restrictions in committing a fraud, networks and realtime communications, the non-linearity of cyber space, the lack of monitoring and examination on business practices, technological development in videogame engine and its premature exposure to the public before undergoing any further examination on its impact towards digital evidence, and domain anonymity service providers. The aforementioned criminogenics are key in handling similar online fraud cases, especially through an approach that focuses on strengthening existing regulations regarding digital evidence consistencies.