



ANALISA KEPADA PARA OKNUM YANG TIDAK BIJAK DALAM MENGUNAKAN MEDIA SOSIAL ATAU CYBERSPACE

Alifya Putri Azahra¹, Angelica Clara Anasztasia Simanjuntak², Edy Sahputra Tarigan³,
Asmak UI Hosnah⁴

Fakultas Hukum Universitas Pakuan, Jalan Pakuan No. 1 Bogor 16143, Indonesia ¹²³

Alamat e-mail : alifyaazahra15@gmail.com ¹, angelicasimanjuntak29@gmail.com ²,
edysahputrat@gmail.com ³, asmak.hosnah@unpak.ac.id ⁴

Abstract

Analysis of reporting on individuals who are not wise in using social media or cyberspace. This research aims to analyze the spread of fake news (hoaxes) on social media, as well as to understand the strategies implemented by social media platforms in reducing the spread of hoax news with a good approach and Correct. The growing proliferation of hoaxes via social media today cannot be denied, and the cause is the low awareness of social media users in selecting the information they receive. This phenomenon arises because of the private nature of social media with the use of passwords, making it easier to disseminate information without an adequate validation process. With the increasingly widespread use of social media such as Facebook, Instagram and Twitter by the public, the information validation process is increasingly neglected. This research takes a qualitative approach to examine this phenomenon.

Abstrak

Analisa pemberitaan Kepada Para Oknum Yang Tidak Bijak Dalam Menggunakan Media Sosial atau Cyberspace .Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebaran berita palsu (hoax) di media sosial, serta untuk memahami strategi yang diterapkan oleh platform media sosial dalam mengurangi penyebaran pemberitaan hoax dengan pendekatan yang baik dan benar. Tumbuh suburnya penyebaran hoax melalui media sosial saat ini memang tidak dapat dipungkiri, dan penyebabnya adalah rendahnya kesadaran pengguna media sosial dalam melakukan seleksi informasi yang mereka terima. Fenomena ini muncul karena sifat media sosial yang bersifat privat dengan penggunaan password, memudahkan penyebaran informasi tanpa proses validasi yang memadai. Dengan semakin meluasnya penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter oleh masyarakat, proses validasi informasi semakin terabaikan. Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif untuk mengkaji fenomena tersebut.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menciptakan transformasi besar dalam hal mendapatkan dan menyebarkan informasi. Internet, sebagai salah satu produk utama dari perkembangan ini, telah menjadi sarana utama untuk akses informasi di berbagai bidang. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan signifikan setiap tahunnya. Pada tahun 2014, jumlah

Article History

Submitted: 1 January 2024

Accepted: 10 January 2024

Published: 12 January 2024

Key Words

Cyberspace, Social
Media, Hoaxes

Sejarah Artikel

Submitted: 1 January 2024

Accepted: 10 January 2024

Published: 12 January 2024

Kata Kunci

Cyberspace, Media
Sosial, Hoax



pengguna internet baru mencapai 88 juta orang, namun pada tahun 2018, angka tersebut meningkat pesat menjadi 171,17 juta pengguna. Fenomena ini mencerminkan besarnya dampak teknologi informasi dalam membentuk kehidupan masyarakat, termasuk dalam hal konektivitas digital.

Selain itu, pertumbuhan pengguna internet yang pesat juga membuka peluang besar dalam pemanfaatan media sosial atau jejaring sosial. Masyarakat semakin terhubung dan terintegrasi melalui platform-platform tersebut, menciptakan ruang interaksi sosial yang lebih luas dan dinamis. Dengan adanya kemudahan akses internet, berbagai informasi dapat dengan cepat tersebar di antara pengguna, memungkinkan pertukaran ide, budaya, dan pengalaman secara global.

Perkembangan teknologi internet dan ponsel pintar telah memberikan dorongan signifikan terhadap pertumbuhan media sosial. Dengan adanya mobile phone, akses ke platform media sosial menjadi lebih mudah dan praktis, memungkinkan individu untuk terhubung dengan berbagai informasi dan interaksi sosial di mana saja dan kapan saja. Kecepatan akses ini tidak hanya menciptakan perubahan dalam negara-negara maju, tetapi juga berdampak besar di Indonesia, di mana masyarakat semakin aktif menggunakan media sosial sebagai sumber informasi utama. Media sosial secara perlahan menggantikan peran media massa konvensional dalam menyebarkan berita. Kecepatan transmisi informasi melalui platform media sosial membuatnya menjadi sumber berita yang lebih cepat dan seringkali lebih interaktif.

Media sosial menjadi hal menyenangkan bagi mereka yang aktif di dunia internet, terutama bagi remaja berusia 15-18 tahun, menurut Mönks (2009) usia 15-18 tahun masuk dalam kategori remaja madya atau middle adolescent. Pada fase ini, remaja cenderung mencari banyak teman dan merasa senang ketika mendapat pengakuan. Mereka sedang mengalami perkembangan identitas dan memiliki kecenderungan untuk mencintai diri sendiri, menjalin hubungan dengan teman sebaya, dan seringkali merasa bingung dalam menghadapi pilihan-pilihan kehidupan seperti peka atau acuh, menyukai keramaian atau menyendiri, menjadi optimis atau pesimistis, mengutamakan idealisme atau materialisme, dan pertanyaan-pertanyaan serupa (Monks, 2009). Dalam konteks ini, media sosial memberikan platform untuk mereka mengekspresikan diri, membangun hubungan sosial, dan mencari pengakuan dari teman-teman sebaya, seiring dengan dinamika perkembangan remaja yang penuh tantangan dan pencarian identitas.

Media sosial, sebagai wujud kemajuan teknologi digital, membawa dampak signifikan terhadap penggunaannya. Di satu sisi, terdapat beragam dampak positif yang melibatkan kemudahan komunikasi dan interaksi sosial. Media sosial memberikan platform bagi pengguna untuk terhubung dengan teman dan keluarga, memfasilitasi pertukaran informasi secara cepat dan efisien. Selain itu, khususnya bagi remaja, media sosial memberikan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan teknologi, yang dapat berguna dalam dunia digital yang terus berkembang. Penggunaan media sosial yang bijaksana juga dapat mempercepat kedewasaan jiwa, memperkaya pengalaman, dan membangun jejaring sosial yang luas.



Namun, di sisi lain, media sosial juga membawa dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Keberadaan oknum yang tidak bertanggungjawab dapat memanfaatkan platform ini untuk melakukan tindakan penipuan, menyebarkan fitnah, mengancam, bahkan berperan dalam perilaku cyberbullying. Keterbukaan dan keterhubungan yang dihasilkan oleh media sosial juga membuka pintu bagi risiko privasi dan keamanan pengguna. Oleh karena itu, penting bagi setiap pengguna media sosial untuk memahami risiko ini dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk melindungi diri mereka sendiri dan orang lain. Pada masa remaja, tidak semua individu memahami cara menggunakan media sosial dengan benar, dan ketika mencoba hal-hal baru, mereka mungkin tidak mempertimbangkan dampaknya secara baik.

Media sosial sering menjadi platform bagi para remaja untuk mencari eksistensi dengan mengomentari status atau postingan orang lain. Perilaku ini dapat berkembang menjadi cyberbullying. Menurut Williard (2005), konsep cyberbullying dapat didefinisikan sebagai tindakan menyakiti yang melibatkan pengiriman atau pengunggahan teks atau gambar berbahaya atau kejam melalui internet atau perangkat komunikasi digital lainnya. Dalam konteks ini, unsur digital menjadi aspek kunci yang membedakan cyberbullying dari bentuk pelecehan atau intimidasi konvensional. Dengan demikian, media elektronik menjadi wadah utama untuk menyebarkan konten yang merugikan secara online.

Sementara itu, definisi Smith (2008) menyoroti aspek agresif dan disengaja dari cyberbullying. Menurut Smith, tindakan tersebut merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara disengaja oleh individu atau kelompok tertentu. Media elektronik, seperti internet, digunakan sebagai sarana utama untuk melancarkan tindakan tersebut. Pentingnya diketahui bahwa cyberbullying tidak hanya bersifat satu kali, tetapi dilakukan secara berulang-ulang. Selain itu, tidak ada batasan waktu dalam melibatkan korban, yang mungkin tidak dapat membela diri secara efektif.

Dengan dua definisi ini, tergambar bahwa cyberbullying adalah bentuk pelecehan atau intimidasi yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital, melibatkan penggunaan media elektronik sebagai alat utama untuk melukai atau merugikan pihak lain. Aspek berulang dan tanpa batasan waktu menekankan dampak yang berkelanjutan dan serius terhadap korban yang mungkin tidak dapat menyelamatkan diri dari serangan tersebut.

Williard (2005) mengidentifikasi tujuh aspek perilaku dalam cyberbullying. "Flaming" terjadi saat pengguna mengirim pesan kasar atau merendahkan dalam forum online atau media sosial. "Harassment" melibatkan perilaku berulang yang mengganggu, termasuk pengiriman pesan meresahkan atau ancaman. "Cyberstalking" melibatkan pengejaran melalui internet yang membuat korban merasa terancam. "Denigration" mencakup penyebaran informasi palsu untuk merusak reputasi. "Impersonation" melibatkan pembuatan akun palsu untuk menyebarkan informasi palsu. "Outing & trickery" melibatkan pengungkapan informasi pribadi dengan maksud merugikan. Terakhir, "exclusion" mencakup pengecualian atau isolasi dari kelompok online dengan cara merendahkan atau merugikan secara sosial.



Maraknya perilaku oknum yang tidak bijak dalam menggunakan media sosial menimbulkan kekhawatiran di masyarakat. Banyak keresahan yang muncul karena ulah mereka yang menyalahgunakan media sosial atau ruang digital (cyberspace) untuk menyebarkan informasi palsu, melakukan tindak pelecehan, dan berbagai tindakan tidak etis lainnya. Para korban yang terkena dampak negatif dari perilaku ini sering mengalami stres, kecemasan, dan bahkan dapat merasakan dampak psikologis yang cukup serius. Selain itu, tidak jarang korban mengalami kerugian secara sosial dan reputasional akibat konten negatif yang tersebar luas di dunia maya. Hal tersebut menyebabkan pentingnya kesadaran akan etika digital dan tanggung jawab dalam menggunakan media sosial menjadi semakin mendesak. Maka penulis tertarik untuk membuat jurnal atau karya tulis ilmiah dengan judul “Menanggapi Permasalahan Para Oknum Yang Tidak Bijak Dalam Menggunakan Media Sosial atau Cyberspace”.

Pengertian Cybercrime

Pengertian cybercrime, yang dikemukakan oleh Widodo (2013), merujuk pada setiap kegiatan yang melibatkan individu, kelompok, atau badan hukum yang menggunakan komputer sebagai alat untuk melakukan kejahatan, sementara komputer itu sendiri menjadi sasaran dari tindakan kejahatan tersebut. Dalam konteks ini, cybercrime mencakup berbagai jenis kejahatan yang sering terjadi di dunia maya atau Internet.¹ Beberapa macam jenis-jenis kejahatan yang sering terjadi di Internet atau dunia maya sebagaimana dikutip menurut Rini Pertiwi dalam Diskominfo Kota Bogor yaitu :

1. Penipuan Phising

Dalam hal ini, *phising* secara harfiah dapat diartikan sebagai pelaku yang "memancing," tindakan ini melibatkan usaha memikat korbannya untuk memberikan identitas dan informasi pribadi. Kejahatan ini sering kali berhasil karena para pelaku phising memiliki keahlian berbicara yang pintar, menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara cerdas untuk menarik perhatian dan informasi dari korban tanpa disadari. Banyak orang yang terjebak dalam penipuan phising karena tidak menyadari upaya manipulatif para pelaku

2. Peretasan

Peretasan, dalam merujuk pada tindakan menyusup ke dalam sistem komputer tanpa izin. Para peretas seringkali terlibat dalam berbagai kegiatan, termasuk membobol sistem, mencuri data pribadi, dan merampas informasi keuangan. Tindakan ini dapat menyebabkan kerugian besar baik secara finansial maupun keamanan, serta dapat mengancam privasi individu.

3. Cyber Stalking

¹ Kominfo. "Diskominfo." Diskominfo, 1 Feb. 2022, <https://kominfo.kotabogor.go.id/>.



Cyber Stalking, atau penguntitan siber, merujuk pada penggunaan internet dan teknologi lainnya untuk menguntit atau meneror korban. Pelaku penguntitan akan melakukan tindakan tersebut secara berulang-ulang, menggunakan berbagai platform digital untuk menyusuri jejak dan mengganggu korban. Pemantauan terus-menerus melalui media digital dapat menciptakan situasi yang sangat mencekam dan merugikan secara psikologis.

4. *Cyber Bullying*,

Cyber Bullying, atau perundungan daring, merujuk pada perundungan atau penindasan yang terjadi melalui internet dan teknologi lainnya. Bentuknya seringkali muncul dalam kolom komentar di berbagai platform media sosial. Pelaku *cyber bullying* menggunakan sarana digital untuk menyampaikan pesan intimidasi, ancaman, atau pelecehan secara terus-menerus kepada korban. Kejahatan *cyber* adalah tindakan kejahatan yang terkait dengan komputer dan jaringan, umumnya dilakukan secara daring. Kejahatan ini dapat menargetkan siapa saja dan dapat menyebabkan kerugian signifikan, baik secara mental maupun finansial, bagi para korbannya. Salah satu contoh kejahatan siber yang berbahaya adalah *Doxxing*, yang dapat berujung pada *cyberbullying* dan penyebaran data pribadi secara tidak sah di internet. Tujuan dari kejahatan ini bervariasi, mencakup ancaman, pemerasan, penghinaan, dan keuntungan lainnya. Dengan kemajuan teknologi dan internet yang pesat, ancaman kejahatan siber semakin meningkat, sehingga penting untuk memahami cara meminimalisir risikonya guna melindungi diri dari berbagai serangan siber.

Pengertian Sosial Media

Menurut Nabila et al. (2020), media sosial adalah media daring yang menggunakan teknologi berbasis web, mengubah pola komunikasi dari yang awalnya satu arah menjadi dua arah atau disebut sebagai dialog interaktif. Media sosial, menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein seperti yang dikutip dalam Romelteamedia (2014), dapat didefinisikan sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang berkembang dari konsep Web 2.0. Media sosial memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten yang dihasilkan oleh pengguna, menciptakan lingkungan di mana individu dapat berpartisipasi aktif dalam berbagi informasi, ide, dan pengalaman secara daring. Dengan dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, media sosial menciptakan platform yang mendukung kolaborasi dan interaksi antarindividu, menjadikannya fenomena yang memengaruhi pola komunikasi dan interaksi di era digital.

Ada 6 jenis platform media sosial menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam (Bersosmed, 2017) yaitu: **1. Collaborative projects.**

Wikipedia adalah sebuah ensiklopedia kolaboratif yang memungkinkan semua orang untuk menulis, mengedit, dan menambahkan kontennya. Sebagai sumber informasi daring yang sangat populer, banyak orang mengandalkan Wikipedia untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah. Namun, karena sifat kolaboratifnya, penting untuk diingat bahwa setiap



individu memiliki kemampuan untuk menulis dan mengubah informasi di dalamnya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan klarifikasi mendalam setelah memperoleh informasi dari Wikipedia, mengingat adanya potensi perubahan dan perbedaan sudut pandang yang dapat memengaruhi keakuratan dan keandalan informasi yang disajikan.

2. Content communities.

Youtube merupakan sebuah situs web berbagi video yang sangat populer, memungkinkan para pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berbagi klip video tanpa dikenakan biaya. Keunikan YouTube terletak pada kemampuannya sebagai platform berbasis video sharing yang mencakup berbagai konten dari berbagai genre. Pengguna dapat memuat video karya mereka sendiri, mempromosikan klip musik baru dari para musisi, atau melakukan promosi terhadap film-film terbaru. Dengan fitur-fitur seperti komentar dan "like," YouTube juga menciptakan ruang interaktif yang memungkinkan para pengguna terlibat dalam diskusi dan memberikan umpan balik terhadap konten yang mereka nikmati.

3. Blogs and microblogs.

Twitter telah berkembang menjadi salah satu media sosial yang paling populer saat ini.² Dengan fitur utama berupa peng-update status singkat, Twitter menarik banyak pengguna karena kesederhanaan aplikasinya. Para pengguna dapat dengan mudah membagikan pemikiran, berita terkini, atau aktivitas sehari-hari dalam format pesan singkat yang dikenal sebagai "tweet."

4. Social Networking Sites.

Facebook, yang diperkenalkan pada bulan Februari 2004, memulai perjalanannya sebagai layanan media sosial yang ditujukan untuk mahasiswa Universitas Harvard, Amerika Serikat. Awalnya, platform ini berfungsi sebagai jejaring sosial yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi, berbagi informasi, dan terhubung dengan sesama mahasiswa. Namun, seiring waktu, popularitas Facebook meroket, dan cakupan penggunaannya pun meluas hingga mencakup berbagai kelompok usia dan lapisan masyarakat.

Ketertarikan dan daya tarik Facebook bagi pengguna global terletak pada kemampuannya untuk menjadi platform yang sangat inklusif. Dengan berbagai fitur seperti status update, foto, video, dan berbagai jenis konten lainnya, pengguna dapat berbagi momen kehidupan sehari-hari mereka dengan teman dan keluarga, bahkan yang berada di berbagai belahan dunia

5. Virtual game worlds

Virtual Worlds terkait dengan online gaming dan jejaring sosial, dimana emulasi dunia maya berkembang dari tahap eksperimental menjadi arena yang memikat bagi komunitas-komunitas yang menginginkan pengalaman imersi.

6. Virtual social worlds.

² Kompasiana.com. "Twitter Sosial Media yang Sangat Menarik." KOMPASIANA, 2 Jan. 2022, <https://www.kompasiana.com/ayurahma22/61d17fe306310e103b0a0e42/twitter-sosial-media-yang-sangat-menarik>.



Second Life, sebagai dunia maya berbasis internet, diperkenalkan dan diluncurkan pada tahun 2003 oleh perusahaan riset Linden Research, Inc. Platform ini menarik perhatian global ketika media berita meliputnya pada akhir tahun 2006 dan awal 2007. Second Life memberikan pengalaman unik kepada penggunanya dengan memungkinkan mereka menciptakan avatar, menjelajahi lingkungan digital yang kreatif, dan berinteraksi dengan sesama pengguna dalam bentuk simulasi.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode semi deskriptif kuantitatif, suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang ada dengan memanfaatkan data berupa angka-angka. Dalam metode ini, penelitian berfokus pada mendeskripsikan karakteristik individu atau kelompok melalui analisis data kuantitatif. Pendekatan semi deskriptif menggabungkan unsur deskriptif untuk memberikan gambaran mendalam tentang fenomena yang diteliti, sambil menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut Pusiknas Bareskrim Polri sepanjang tahun 2022, Polri telah menangani sebanyak 8.831 kasus terkait kejahatan siber mulai dari 1 Januari hingga 22 Desember. Dalam penindakan tersebut, Polri berhasil mengidentifikasi dan menindak 8.372 orang yang menjadi terlapor dalam kejahatan siber tersebut. Penting untuk dicatat bahwa berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia memberikan landasan hukum bagi pembentukan Pusat Informasi Kriminal (Pusiknas) melalui Pasal 15 ayat (1) huruf j. Menurut ketentuan ini, Polri memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan Pusiknas, yang bertugas dalam pengumpulan, pengolahan, dan penyajian informasi kriminal.

Pusiknas ini secara spesifik ditempatkan di bawah naungan Bareskrim Polri (Badan Reserse Kriminal Polri), menegaskan peran sentralnya dalam mengoordinasikan dan mengelola informasi kriminal di tingkat nasional. Regulasi lebih lanjut terkait penyelenggaraan Pusiknas diatur melalui Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pusat Informasi Kriminal Nasional di Lingkungan Kepolisian Negara Republik Indonesia. Dengan adanya Pusiknas, Polri dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya dalam menangani tindak pidana dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi kriminal yang diperlukan. Langkah-langkah ini sesuai dengan perkembangan teknologi dan kompleksitas kejahatan yang semakin berkembang, memungkinkan Polri untuk mengambil tindakan yang cepat dan tepat dalam penanganan kasus kriminal di tingkat nasional.

Berbagai jenis kejahatan dunia maya di media sosial melibatkan peretasan, pencurian, penipuan, penyebaran virus, dan tindakan kriminal digital lainnya yang memanfaatkan



teknologi komputer dan internet. Penyebaran berita palsu atau hoax melalui media sosial dapat menciptakan kekhawatiran di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk mengingatkan masyarakat agar menggunakan media sosial secara positif dan berhati-hati terhadap informasi palsu yang dapat menyesatkan.

Berdasarkan laporan dari www.news.detik.com, Polri secara aktif menangani sebanyak 5.061 kasus kejahatan cyber selama tahun 2017, mencatatkan peningkatan sebesar 3% dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang mencatat 4.931 kasus pada 2016 (Medistiara, 2017). Tren peningkatan ini memberikan gambaran tentang kompleksitas dan intensitas kejahatan siber yang semakin meningkat, menuntut tindakan penegakan hukum yang lebih canggih dan terfokus. Laporan dari www.teknologi.bisnis.com pada tahun 2018 menyatakan bahwa lebih dari 50% kejahatan siber berasal dari media sosial, dengan Facebook dan Twitter menjadi platform yang paling banyak terlibat (Ariyanti, 2018). Fenomena ini mencerminkan bagaimana media sosial telah menjadi lingkungan yang rentan terhadap berbagai kegiatan kriminal online. Keberadaan Pusat Informasi Kriminal Nasional di bawah Bareskrim Polri, seperti diatur oleh Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, menjadi semakin penting dalam menanggapi tantangan kompleks ini dengan menyediakan infrastruktur dan keahlian yang diperlukan untuk mengatasi ancaman kejahatan siber yang terus berkembang. Kejahatan siber ini melibatkan berbagai tindakan di dunia maya. Beberapa macam *cybercrime* atau kejahatan dalam dunia maya yang terjadi di media sosial, adalah :

1. Kasus Pencemaran Nama Baik

Menurut laporan dari www.nasional.kompas.com, kepolisian menangani kasus pidana pencemaran nama baik melalui media sosial sebagai prioritas utama. Lebih tepatnya, kasus pencemaran nama baik mencapai 45% dari total kasus kejahatan cyber yang ditangani oleh Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri (Kompas, 2018).

2. Kasus Penyebaran atau Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Pada tahun 2017, Polri menghadapi peningkatan penanganan kasus hate speech atau ujaran kebencian sebanyak 3.325 kasus, mengalami kenaikan sebesar 44,99% dari tahun sebelumnya yang mencatat 1.829 kasus pada tahun 2016 (Medistiara, 2017). Kasus ujaran kebencian ini mencakup sekitar 22% dari total kasus kejahatan cyber yang ditangani oleh Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada periode tersebut (Kompas, 2018).

3. Kasus Penyebaran Berita Bohong (*Hoax*)

Kasus Penyebaran Berita Bohong (*Hoax*) di Indonesia menjadi masalah serius, terutama di media sosial dan aplikasi pesan yang sering digunakan oleh masyarakat. Menurut survey Mastel tahun 2018, sebanyak 92,40% masyarakat menyatakan bahwa media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram menjadi saluran utama untuk menerima berita hoax, sementara 62,80% juga menggunakan aplikasi chatting dalam penyebaran hoaks (Gerintya, 2018). Pada tahun yang sama di Surabaya, Asosiasi Media



Cyber Indonesia mencatat peningkatan dengan 69 laporan kasus Siber, dengan tingkat penyelesaian mencapai sekitar 62,31%, mengatasi 43 perkara. Hingga tahun 2019, sudah tercatat 26 laporan kasus Siber, dengan lima di antaranya menonjol dalam penyebaran informasi tidak benar (Hoax).

4. Kasus Penipuan Jual Beli Online

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Kaspersky Lab di 26 negara, menunjukkan bahwa Indonesia termasuk dalam kategori negara dengan jumlah korban penipuan online terbesar di dunia. Sebanyak 26% konsumen di Indonesia pernah mengalami menjadi korban penipuan dalam dunia maya

5. Kasus Prostitusi Online

Berdasarkan informasi dari Tribunnews.com, sekitar 90% dari kasus prostitusi di Surabaya saat ini menggunakan metode melalui media sosial atau secara online, seperti Facebook, Twitter, dan platform media sosial lainnya. Selain itu, laporan dari www.news.detik.com menyebutkan bahwa Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat adanya 80 kasus prostitusi online yang melibatkan anak-anak selama periode Januari hingga September 2018. Jumlah ini merupakan yang tertinggi di antara kasus-kasus trafficking dan eksploitasi anak yang dilaporkan.

Meskipun banyak dampak negatif dari media sosial namun masih banyak individu yang memanfaatkan media sosial dengan positif dan bertanggung jawab. Banyak dari mereka berhasil menghasilkan pendapatan melalui media sosial, dan sejumlah besar orang juga memperoleh informasi positif seperti kesehatan, pekerjaan, dan hal-hal lainnya dengan lebih mudah berkat keberadaan media sosial. Keuntungan atau dampak positif ini sangat tergantung pada cara individu memanfaatkan dan berinteraksi dengan platform media sosial, menunjukkan bahwa pengalaman setiap orang dapat bervariasi tergantung pada pemilihan dan keputusan pribadi masing-masing.

Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), berupaya memberikan langkah-langkah kepada masyarakat pengguna internet untuk mencegah penyalahgunaan sosial media atau dunia maya oleh oknum tertentu. Ada 5 poin penting, dalam etika bermedia sosial menurut www.stikesbanyuwangi.ac.id. Sebagai berikut :

1. Penggunaan Komunikasi yang Baik

Penting bagi kita sebagai pengguna media sosial untuk menjalankan komunikasi dengan baik, tidak hanya saat memberikan informasi tetapi juga ketika menerima informasi. Penggunaan kata dan bahasa yang tepat dapat membuat informasi lebih nyaman bagi publik. Hal ini juga berlaku untuk pengguna media sosial yang memberikan tanggapan pada suatu postingan, disarankan untuk berkomunikasi dengan sopan dan santun.³

2. Tidak Mengandung Aksi Kekerasan, Pornografi dan SARA

³ Bijak Memanfaatkan Media Sosial - Selamat Datang Di Website Resmi Pemerintah Daerah Kota Cimahi. <https://cimahikota.go.id/index.php/artikel/detail/879-bijak-memanfaatkan-media-sosial>.



Berbagai informasi yang akan diunggah di media sosial sebaiknya dihindari jika mengandung unsur kekerasan, pornografi, atau SARA (Suku, Agama, Ras). Terkadang, meskipun dengan niat baik untuk berbagi peristiwa nyata atau kejadian di tempat tertentu, seseorang bisa saja mengunggah foto-foto korban kecelakaan atau kejadian kekerasan. Oleh karena itu, lebih baik jika informasi yang dibagikan bersifat informatif dan edukatif.

3. Berita yang Diinformasikan adalah Benar

Keakuratan dalam suatu berita menjadi aspek yang sangat penting untuk ditekankan. Bagi pengguna media sosial, penting untuk cerdas dalam menyaring berbagai informasi yang muncul. Pertanyaan-pertanyaan seperti apakah berita tersebut dapat dipercaya dan apakah sumbernya jelas perlu diperhatikan, hal ini bertujuan untuk menghindari konsumsi informasi yang bersifat palsu. Di sisi lain, bagi mereka yang menyampaikan berita, dibutuhkan kecerdasan dalam memberikan informasi dan memastikan bahwa kontennya benar berdasarkan hasil pengecekan yang dilakukan.

4. Menghargai Karya Orang Lain

Setiap individu berhak untuk berkreasi dan membagikan karyanya di media sosial. Apakah itu berupa foto, video, atau tulisan, penting untuk mencantumkan sumbernya jika kita ingin menggunakan karya orang lain. Ini merupakan tindakan menghargai karya tersebut dan menunjukkan rasa terima kasih atas izin penggunaannya. Selain itu, apresiasi terhadap karya orang lain juga dapat diwujudkan dengan memberikan tanggapan yang konstruktif dan tidak merendahkan di ruang publik. Jika ada saran atau masukan, lebih baik berkomunikasi secara pribadi dengan pemilik karya, menggunakan kalimat yang sopan dan tidak menyakiti perasaan.

5. Memberikan Informasi Pribadi Sewajarnya

Bagi sebagian orang, media sosial berfungsi sebagai wadah untuk mengekspresikan diri dan membagikan berbagai aspek kehidupan, mulai dari gaya hidup, kegiatan sehari-hari, hingga pencapaian hidup.⁴ Meskipun setiap individu memiliki hak untuk berbagi di akun media sosialnya, penting untuk tetap berhati-hati dalam memberikan informasi. Sebaiknya, penyebaran data diri dilakukan dengan bijaksana untuk menghindari risiko penyalahgunaan informasi pribadi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, seperti dalam kasus penipuan. Ketika kita menerima informasi pribadi dari orang lain, seperti klien bisnis atau rekan kerja, penting untuk memprioritaskan dan menjaga kerahasiaan data tersebut dengan penuh tanggung jawab. Menghormati privasi individu merupakan landasan etika yang harus dipegang teguh, dan hal ini tidak hanya mencakup kepatuhan terhadap peraturan dan hukum privasi yang berlaku, tetapi juga menuntut adanya sikap yang bijak dalam mengelola informasi yang diberikan. Penggunaan informasi pribadi harus selalu sesuai dengan kebutuhan yang tepat dan disetujui oleh pemilik informasi, menghindari penyalahgunaan atau pengungkapan yang tidak diinginkan. Dengan demikian, prinsip-

⁴ "Content Creator: Profesi dan Wadah Ekspresi Diri." kumparan, <https://kumparan.com/irene-oktaviani/content-creator-profesi-dan-wadah-ekspresi-diri-1zjQo9VYVcc>.



prinsip ini bukan hanya mewakili aspek legalitas, tetapi juga mencerminkan komitmen untuk menciptakan lingkungan yang aman dan terpercaya, di mana hubungan profesional dibangun di atas dasar saling menghormati dan menjaga privasi.

6. Dampak Terhadap Kesehatan Mental

Tindakan negatif yang diterima atau disaksikan melalui media sosial, seperti perbandingan sosial dan body shaming, dapat mempengaruhi kesehatan mental pengguna. Orang sering merasa tertekan atau tidak berharga akibat tekanan sosial yang dipicu oleh media sosial.

7. Pencurian Identitas dan Kekayaan Informasi (Cybercrime)

Oknum yang tidak bertanggung jawab dapat menggunakan media sosial untuk mencuri identitas orang lain atau mengakses informasi pribadi. Dengan informasi ini, mereka bisa melakukan penipuan, pencurian keuangan, atau tindakan kriminal lainnya, merugikan korban secara finansial dan emosional.

8. Menyebarkan Konten Berbahaya

Beberapa oknum menggunakan media sosial untuk menyebarkan konten berbahaya seperti pornografi, kekerasan, atau radikalisme. Hal ini tidak hanya melanggar kebijakan platform media sosial, tetapi juga dapat membahayakan pengguna yang tidak sengaja terpapar konten tersebut.

9. Pemborosan Waktu dan Kecanduan Media Sosial

Oknum yang tidak bijak mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial, mengakibatkan pemborosan waktu yang berpotensi merugikan produktivitas dan kesejahteraan pribadi. Kecanduan media sosial juga dapat mengganggu pola tidur dan kesehatan fisik.

10. Pentingnya Literasi Digital dan Kesadaran Etika

Penting bagi pengguna media sosial untuk meningkatkan literasi digital mereka, memahami cara memverifikasi informasi, dan mengenali tanda-tanda hoaks atau penipuan online. Kesadaran akan etika dalam bermedia sosial, seperti menghormati privasi orang lain dan berbicara dengan sopan, juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan online yang positif dan aman. Dalam menghadapi oknum yang tidak bijak, penting bagi individu untuk melaporkan perilaku tersebut kepada penyelenggara platform media sosial dan pihak berwenang. Selain itu, pendidikan dan kesadaran masyarakat akan pentingnya penggunaan media sosial yang bertanggung jawab dapat membantu mengurangi dampak negatif yang disebabkan oleh oknum yang tidak bijak dalam ruang siber.



Kesimpulan

Dari permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, harus bijak dalam menggunakan beberapa akun media sosial dan pemberitaan hoax, strategi media sosial dalam meminimalisir penyebaran berita hoax dalam pengguna internet. Strategi merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, Strategi memegang peranan sentral dalam menjaga integritas dan kualitas media, terutama mengingat maraknya platform berita yang tidak memprioritaskan penulisan berkualitas dan bijak sesuai dengan kriteria jurnalistik. Pemilihan penulis dengan kualitas tinggi, etika jurnalistik yang kuat, dan pemahaman mendalam tentang isu-isu yang mereka laporkan menjadi langkah awal yang krusial. Dalam hal ini, strategi editorial yang berfokus pada pemberdayaan penulis untuk menciptakan konten bermutu dan seimbang dapat meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan pembaca. Selain itu, perlu diimplementasikan strategi pemasaran yang bijak, memanfaatkan platform digital untuk mencapai audiens yang lebih luas tanpa mengorbankan kualitas konten.

Keberhasilan juga terletak pada kemampuan media untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mendengarkan umpan balik pembaca untuk terus meningkatkan kualitas dan relevansi informasi yang disampaikan. Dengan demikian, strategi yang holistik dan berkelanjutan menjadi kunci untuk membentuk dan mempertahankan media yang dapat diandalkan dan bermutu. Pemberitaan yang layak untuk dikonsumsi atau dilihat oleh media sosial untuk masyarakat Indonesia oleh publik ialah pemberitaan yang telah sesuai dengan indikator atau penulis pemberita secara umum, identitas pemberitaan menjadi salah satu pondasi. Ada beberapa macam cybercrime atau kejahatan dalam dunia maya yang terjadi di media sosial, adalah: Tindak kejahatan yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet untuk melakukan peretasan, pencurian, penipuan, penyebaran virus, dan tindak kriminal digital lainnya. Penyebaran berita hoax atau berita palsu dapat menimbulkan keresahan di masyarakat. Maka dari itu semakin berkembangnya teknologi informasi maka makin berkembang juga kejahatan-kejahatan yang timbul dari teknologi itu sendiri sebagaimana telah dipaparkan di atas bahwa dapat kita sadari tidak sedikit para oknum yang menyalahgunakan teknologi informasi dalam bidang media sosial atau cyberspace. validnya informasi yang terkait dengan pemberitaan hoax.

Tindakan penipuan, memfitnah, mengancam, dan perilaku-perilaku yang termasuk dalam kategori cyberbullying menjadi ancaman serius di era teknologi informasi. Khususnya pada masa remaja, individu cenderung eksploratif dan terkadang mencoba hal-hal baru tanpa memahami sepenuhnya dampak yang mungkin timbul.

Menurut definisi Smith, cyberbullying dapat diartikan sebagai perilaku yang agresif dan disengaja, dilakukan oleh individu atau kelompok orang, menggunakan media elektronik sebagai alat komunikasi, dan terjadi secara berulang tanpa batas waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat membela diri. Maraknya para oknum yang tidak bijak dalam menggunakan media sosial. Tak sedikit datang keresahan dari publik yang telah menjadi korban karena ulah



mereka yang telah menyalah gunakan media sosial atau cyberspace. Maka penulis tertarik untuk membuat jurnal atau karya tulis ilmiah dengan judul «Menanggapi Permasalahan Para Oknum Yang Tidak Bijak Dalam Menggunakan Media Sosial atau Cyberspace».

Saran

Berdasarkan isu-isu yang telah diuraikan, ada beberapa saran yang bisa kami ajukan untuk mengatasi dan mengurangi dampak permasalahan yang muncul akibat penggunaan media sosial dan penyebaran berita palsu, yaitu melalui program pelatihan literasi media guna memberikan pemahaman lebih mendalam kepada pengguna internet tentang cara mengidentifikasi berita palsu, melakukan verifikasi informasi, dan menyadari dampak dari penyebaran berita palsu. Kemudian perlu mendorong pemberdayaan penulis dan jurnalis melalui pelatihan yang memperkuat keterampilan mereka dalam menulis berita yang berkualitas, memahami etika jurnalistik, dan mendalami isu-isu yang mereka laporkan. Fokus pada strategi editorial yang memberdayakan penulis untuk menciptakan konten yang bermutu dan seimbang guna meningkatkan kredibilitas media.

Perlu adanya kesadaran terhadap perkembangan teknologi dan upaya terus-menerus mengembangkan kemampuan media untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut. Pentingnya menerima umpan balik pembaca guna terus meningkatkan kualitas dan relevansi informasi. Kemudian dengan suatu penguatan penegakan hukum terhadap tindakan kejahatan siber, termasuk penyebaran berita palsu, penipuan, cyberbullying, dan tindakan kriminal digital lainnya. Ini mencakup kerjasama erat dengan lembaga penegak hukum dan penyedia platform media sosial untuk memberantas kejahatan dunia maya. Lalu dengan penyediaan dukungan psikologis bagi korban cyberbullying dan melibatkan lembaga kesehatan mental dalam memberikan bantuan dan pemulihan.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari penyebaran berita palsu dan perilaku negatif di media sosial, menciptakan lingkungan digital yang lebih positif, dan membangun masyarakat yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi informasi..

Daftar Pustaka

APJII, T. (2018). Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Diambil dari: https://apjii.or.id/content/read/104/348/BUL_ETIN-APJII-EDISI-22---Maret-2018. Tanggal 22 Maret 2018.

Berdasarkan Nabila et al. (2020) pengertian media sosial di ambil dari : http://e-journal.uajy.ac.id/26229/3/160322806_2.pdf



Rini Pertiwi penjelasan 4 jenis kejahatan siber yang sering terjadi di Indonesia dikutip dari :
<https://kominfo.kotabogor.go.id/index.php/post/single/740>

kasus terkait kejahatan siber menurut Pusiknas Bareskrim Polri Sepanjang 2022, di ambil dari
: https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_naik_berkali-kali_lipat

6 jenis platform media sosial menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam (Bersosmed, 2017), diambil dari :<https://garputriani.wordpress.com/2011/12/08/media-sosial-menurut-kaplan-dan-haenlein/>

Ikhsanudin, A. (2018). KPAI Catat Ada 80 Kasus Prostitusi Anak Selama 2018. Diambil dari: <https://news.detik.com/berita/d-4269356/kpai-catat-ada-80-kasus-prostitusi-anak-selama-2018/komentar>. Tanggal 23 Oktober 2018.

Poin-poin etika bermedia sosial diambil dari <https://stikesbanyuwangi.ac.id/etika-bermedia-sosial/>

Bijak Memanfaatkan Media Sosial - Selamat Datang Di Website Resmi Pemerintah Daerah Kota Cimahi. <https://cimahikota.go.id/index.php/artikel/detail/879-bijak-memanfaatkan-media-sosial>.

Kominfo. “Diskominfo.” Diskominfo, 1 Feb. 2022, <https://kominfo.kotabogor.go.id/>.

Kompasiana.com. “Twitter Sosial Media yang Sangat Menarik.” KOMPASIANA, 2 Jan. 2022, <https://www.kompasiana.com/ayurahma22/61d17fe306310e103b0a0e42/twitter-sosial-media-yang-sangat-menarik>.

“Content Creator: Profesi dan Wadah Ekspresi Diri.” kumparan, <https://kumparan.com/irene-oktaviani/content-creator-profesi-dan-wadah-ekspresi-diri-1zjQo9VYVcc>.