

LANGKAH STRATEGIS MENANGKAL *HOAX*: SUATU PENDEKATAN KEBIJAKAN DAN HUKUM

Udiyo Basuki

Hukum Tata Negara, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

R. Hendradi Setyawan

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta

basuki@uin-suka.ac.id

Abstract

Along with the pace of globalization and modernization, information and communication technology is developing very rapidly. Communication media has developed from mainstream mass media to social media, all of which are actually to make human life easier. Different motives and interests cause the media to be used for different purposes. Hoax, for example, is a phenomenon of deviant use of media, the tendency of which is to get to a very serious level, namely to divide unity and integrity.

So there need to be strategic steps that must be taken to prevent the spread of hoaxes. Through the approach of diversity and citizenship (digital citizenship) it is hoped that it can improve media literacy skills so that they are technology and information literate. So that people are not easily trapped in leading erroneous opinions. A structural approach in the form of political will from the government is also available. Various regulations in the form of laws and regulations and supporting infrastructure such as the National Cyber and Crypto Agency (BSSN) have also been formed. Thus the handling of various negative content has a strong policy and juridical footing.

Keywords: *Hoax, strategic steps, policy, and law.*

Abstrak

Seiring laju globalisasi dan modernisasi, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Media komunikasi berkembang dari media massa *mainstream* sampai ke media sosial, yang ke semuanya itu sesungguhnya untuk mempermudah kehidupan manusia. Motif dan kepentingan yang berbeda menyebabkan media dimanfaatkan untuk tujuan yang berbeda-beda pula. *Hoax* misalnya, adalah fenomena pemanfaatan media yang menyimpang, yang kecenderungannya sampai pada taraf sangat serius, yaitu memecah-belah persatuan dan kesatuan.

Maka perlu ada langkah strategis yang harus diambil untuk menangkali tersebarnya *hoax*. Melalui pendekatan kebhinekaan dan kewargaan (*digital citizenship*) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi media agar melek teknologi dan informasi. Sehingga masyarakat tidak mudah terjebak dalam penggiringan opini sesat. Pendekatan struktural berupa *political will* dari pemerintah juga sudah tersedia. Berbagai regulasi berupa peraturan perundang-undangan dan infrastruktur pendukung seperti Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) juga sudah terbentuk. Dengan demikian penanganan berbagai konten negatif mempunyai pijakan kebijakan dan yuridis yang kuat.

Kata kunci: *Hoax, langkah strategis, kebijakan dan hukum.*

A. Pendahuluan

Fenomena sosial yang kian menyeruak dewasa ini karena perkembangan teknologi komunikasi dan informasi adalah maraknya penyebaran berita palsu atau *hoax*, khususnya melalui jejaring media sosial *online*. Merupakan berita palsu, karena tidak jelas sumber serta kebenarannya dan disebar melalui media sosial ataupun media *chatting* tanpa klarifikasi dan tanpa bisa melakukan klarifikasi. *Hoax* semakin marak terutama karena didukung oleh pola penggunaan internet yang lebih banyak untuk akses jejaring sosial dan *instant messaging*.

Kondisinya kian hari menjadi semakin mengkhawatirkan karena penyebaran *hoax* tidak hanya membodohi masyarakat dengan sajian informasi yang tidak benar, tetapi juga digunakan pihak tertentu untuk melakukan agitasi dan memecah masyarakat, yang muaranya akan membahayakan sendi persatuan bangsa. Akhirnya informasi tersebut mampu menggiring interpretasi pengguna sesuai dengan yang diharapkan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan didalamnya.

Maraknya *hoax* juga disebabkan dari kemudahan akses teknologi. Fenomena *hoax* yang terjadi di masyarakat dan menjadi topik hangat, menunjukkan bahwa perkembangan masyarakat dari yang sederhana menuju kondisi modern yang semakin kompleks. Kemunculan media sosial bukan saja menjadi sarana penghubung antar manusia, namun juga turut diboncengi dengan penyebaran informasi palsu.

Fenomena *hoax* dipandang dapat menimbulkan beragam masalah dan dinilai sudah sampai memasuki tahap serius. Apalagi *hoax* memiliki rentang yang sangat lebar, mulai dari yang satir untuk menyindir sampai yang dipublikasikan melalui berbagai kanal informasi. Awalnya masyarakat mencari kebenaran atas informasi melalui media *mainstream*. Namun saat ini *hoax* justru masuk ke dimensi lain di media sosial dan diadopsi begitu saja di media *mainstream* tanpa klarifikasi.

Tulisan ini berusaha mengeksplorasi tentang *hoax* sebagai konsekuensi dari realitas teknologi dan sebagai bagian dari eksek globalisasi, melihat fenomena ini dari perspektif kebijakan komunikasi dan hukum, serta berupaya mencari langkah solutif untuk mengatasinya.

B. Kajian Teoritis

Globalisasi merupakan fenomena yang tidak bisa dihindari oleh siapa pun, bangsa mana pun dan negara mana pun, termasuk Indonesia. Prosesnya berlangsung sangat cepat dan kompleks dengan jangkauan aspek-aspek yang luas, tanpa dapat dihentikan masuk ke seluruh

bidang kehidupan umat manusia. Globalisasi adalah proses multi dimensional dalam aspek sosial budaya, ekonomi, politik yang bergerak secara ekstensif dan intensif ke dalam masyarakat dunia. Globalisasi, yang maknanya sejagat, kesejagatan, menunjuk pada keadaan di mana antara satu negara dengan negara lain menyatu¹.

Dengan demikian, batas teritorial, kultural dan sebagainya bukan hambatan lagi untuk melakukan penyatuan tersebut. Situasi ini tercipta berkat adanya dukungan teknologi canggih di bidang komunikasi, seperti radio, televisi, telepon, faksimile, internet dan sebagainya. Sejalan dengan itu, Akbar S. Ahmed dan Hastings Donan memberi batasan bahwa globalisasi “pada prinsipnya mengacu pada perkembangan-perkembangan yang cepat di dalam teknologi komunikasi, transformasi, informasi yang bisa membawa bagian-bagian dunia yang jauh (menjadi hal-hal) yang bisa dijangkau dengan mudah”.

Globalisasi dilukiskan sebagai penyusutan ruang dan waktu yang belum pernah terjadi sebelumnya, yang mencerminkan peningkatan interkoneksi dan interdependen sosial, politik, ekonomi dan kultural dalam skala global. Ia dipahami sebagai tatanan masyarakat baru yang tidak lagi membicarakan hal-hal yang sifatnya lokal. Transformasi global telah merambah ke seluruh dunia, yang mana tidak ada lagi batas- batas yang jelas dalam suatu negara, budaya, transformasi, ekonomi, hukum dan bahkan perilaku masyarakat. Globalisasi merupakan tatanan sosial (*order*) yang mempengaruhi peri kehidupan ekonomi, politik dan hukum suatu negara di berbagai belahan dunia akibat pesatnya perkembangan teknologi komunikasi, transportasi dan informasi, sehingga memudahkan interaksi hubungan internasional.

Globalisasi yang berjalan seiring dengan modernisasi memberi pengaruh yang sangat luar biasa terhadap peri kehidupan manusia, yang pada dasarnya memberi sumbangan berupa kemudahan-kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada dunia teknologi informasi dan komunikasi misalnya, perkembangan media komunikasi sekarang bergeser dari media massa ke media sosial. Dan sesuai dengan fungsinya sebagai “*tool*”, ia sangat bergantung pada manusia yang memanfaatkannya.

Fenomena *hoax* misalnya, jelas berangkat dari kemudahan-kemudahan teknologi informasi yang semestinya lebih meningkatkan kualitas hidup manusia sebagai makhluk sosial, justru terjerumus pada tindakan yang bisa membuat resah warga, bahkan bisa memecah-belah persatuan dan kesatuan. Maka penyebar *hoax*, yang bisa berupa berita bohong (*fake news*), fitnah, kabar palsu, pencemaran nama baik, *bullying*, dan sebagainya,

¹ Udiyo Basuki, “Globalisasi, Konstitusi dan Hak Asasi Manusia: Pengaruh Globalisasi terhadap Pengaturan HAM dalam Konstitusi Indonesia”, *Jurnal Supremasi Hukum* 2, no. 2 (Desember 2013): 45.

yang merugikan bisa dikenakan sanksi hukum².

Selain berbagai kebijakan yang mungkin diambil untuk meminimalisasi dampak *hoax*, maka pendekatan legal berupa penegakan hukum di sini merupakan salah satu instrumen yang bisa menangkal penyebarannya. Masalah penegakan hukum (*law enforcement, rechtstoepassing*) bukanlah merupakan hal baru, melainkan masalah yang sudah lama terjadi dan akan selalu ada sehubungan dengan kehidupan bermasyarakat. Berbicara tentang penegakan hukum, sangat berkait dengan berbagai hal dan faktor yang memberi kontribusi secara bersama-sama terhadap kondisi tersebut. Faktor mana yang paling dominan berpengaruh, tergantung kepada konteks sosial dan tantangan-tantangan yang dihadapi masyarakat yang bersangkutan.

Bagi Satjipto Rahardjo, penegakan hukum merupakan proses untuk mewujudkan keinginan hukum menjadi kenyataan. Keinginan hukum di sini merupakan keinginan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan hukum. Penegakan hukum esensinya adalah penegakan ide-ide serta konsep-konsep yang abstrak. Secara konseptual, Soerjono Soekanto memaparkan bahwa inti dari arti penegakan hukum terletak pada kegiatan menyerasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan dalam kaidah-kaidah yang mantap mengejawantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian dan pergaulan hidup³.

C. Metode Penelitian

Penulisan hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu, yang bertujuan untuk mempelajari suatu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya. Selain itu juga diadakan pemeriksaan mendalam terhadap fakta hukum tersebut untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan masalah yang timbul dalam gejala dimaksud⁴.

Penulisan ini termasuk penelitian normatif atau doktrinal, yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang mencakup bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Maka dalam mengolah dan menganalisis bahan hukum tersebut tidak bisa lepas dari penafsiran atau pendekatan yang dikenal dalam ilmu hukum.

Penulisan dilakukan dengan studi kepustakaan, yaitu melakukan penulisan terhadap

² Chris Barker, *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, (terj. Nurhadi) (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2013), 32.

³ Soerjono Soekanto, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1985), 24.

⁴ Hadin Muhjad, & Nunuk Nuswardani, *Penelitian Hukum Indonesia Kontemporer* (Yogyakarta: Genta Puublishing, 2012), 12.

data sekunder atau juga disebut studi dokumen. Bahan yang diperoleh dari hasil penulisan dihimpun secara sistematis dan diklasifikasikan sesuai dengan permasalahan, kemudian dianalisis secara kualitatif sesuai dengan kualitas kebenarannya. Hasil penulisan dituangkan dalam bentuk deskripsi untuk menjawab permasalahan secara komprehensif⁵.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tinjauan tentang *Hoax*: Definisi, Tipologi dan Perkembangannya

Sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *hoax* didefinisikan sebagai tidak benar; palsu (tentang berita, pesan dan sebagainya), juga diartikan sebagai informasi yang tidak sesuai dengan faktanya, dengan tujuan agar orang dapat mempercayai informasi tersebut⁶. *Hoax* berasal dari kata *hocus* yang artinya mengecoh atau menipu, yang secara umum diartikan sebagai kabar burung (kabar palsu), sebuah kabar atau cerita palsu yang sengaja dibuat, di fabrikasi seolah kabar atau cerita itu benar. *Hoax* kerap muncul di media sosial karena pada media ini tidak terdapat *gate keeper* seperti pada media massa. Akibatnya, ribuan informasi dapat menyebar langsung dengan cepat.

Hoax didefinisikan sebagai “*deliberate fabrication or falsification in the mainstream or social media* (pemalsuan atau perekayasaan informasi yang disengaja dalam media sosial maupun media arus utama lainnya)”. Definisi *hoax* yang lebih kuno juga kurang lebih sama, yaitu “...*a deliberately concocted untruth made to masquerade as truth* (rangkaiian ketidakbenaran yang dikerangka sedemikian rupa dan disebarluaskan sebagai kebenaran)”. Berdasar pada berbagai definisi tersebut, *hoax* mengandung unsur: (1) informasi yang menyesatkan (*misleading information*); (2) tindakan yang disengaja (*deliberate or purposefully act*); dan (3) ketidakbenaran yang ditampilkan seolah-olah sebagai kebenaran (*presented untruth as the ultimate truth*).

Hoax dapat dikemas dengan cara yang sangat halus, disertai data yang seolah benar sehingga audien sulit untuk mengetahuinya. *Hoax* didesain sesuai kebutuhan kelompok tertentu dan mengikuti isu yang sedang berkembang, sehingga publik terlena dengan perkembangan isu seolah berita itu benar. Peristiwa dalam berbagai aspek kehidupan bisa dieksploitasi, bukan hanya untuk kepentingan politik, tapi juga untuk kepentingan ekonomi. Sebagai misal untuk kepentingan ekonomi, produsen berita *hoax* mendapat

⁵ Amiruddin & Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penulisan Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 23.

⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), 45.

keuntungan pribadi dengan banyaknya *pseudo* berita yang di-*share*. Produsen *pseudo* berita bisa jadi adalah orang yang dibayar untuk membuat situasi sosial menjadi resah. Jadi keinginan masyarakat mencari berita alternatif, dimanfaatkan oleh segelintir pihak dengan membuat *hoax* untuk mendapatkan keuntungan ekonomis dari berita yang disebarkannya. Hal ini merupakan salah satu jalan mudah mendapatkan uang (monetisasi) dengan cara tidak bertanggung jawab.

Hoax merupakan *impact* dari perilaku mekanis sebagai konsekuensi atas masifnya teknologi dan media sosial. Kemudahan menerima, berbagi, dan memberi komentar melalui media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *whatsapp* dan sebagainya memperlihatkan bahwa informasi saling bertumpuk, berimpulsif dan bereksplasi karena direproduksi melalui opsi *share* dan *copy* yang tersedia dalam sistemnya. Bahkan setiap orang bisa mengomentari info yang diterima itu sesuka hati tanpa konfirmasi. Fenomena ini adalah bentuk dari *hyperreality*, yaitu kenyataan yang berlebihan yang telah diprediksikan oleh Baudrillard puluhan tahun lalu ketika istilah *hoax* belum dikenal.

Jenis-jenis *hoax* yang banyak beredar di masyarakat yaitu: a) satire atau parodi; b) *Misleading content* (konten menyesatkan); c) *Imposter content* (konten tiruan); d) *Fabricated Content* (konten palsu); e) *False connection* (koneksi yang salah); f) *False context* dan; g) *Manipulated content* (konten manipulasi)⁷. Data Kementerian Komunikasi dan Informasi menyebutkan bahwa setidaknya ada sekitar 800.000 situs di Indonesia yang telah terindikasi sebagai penyebar informasi palsu. Kecenderungan penyebaran *hoax* melalui dunia maya meningkat secara signifikan, digunakan untuk menghantam berbagai kepentingan, termasuk di dalamnya kinerja pemerintahan. Ragam bentuk atau jenisnya yang sering diterima oleh masyarakat, misalnya, tersaji dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Jenis Hoax yang Diterima Masyarakat

No.	Jenis berita	2017	2019
1	Sosial politik, pilkada, pemerintahan	91,8%	93,2%
2	SARA	88,6%	76,2%
3	Kesehatan	41,2%	40,2%
4	Makanan dan minuman	32,6%	30%

⁷ Stephen Krensky, *The Great Moon Hoax* (Minneapolis: Carolrhoda Books, 2014), 12.

5	Penipuan keuangan	24,5%	18,5%
6	Ilmu pengetahuan dan teknologi	23,7%	20%
7	Berita duka	18,8%	16,8%
8	Bencana alam	10,3%	29,3%
9	Candaan sosial budaya	18,1%	17,6%
10	Kecelakaan lalu lintas	4%	13,5%
11	Info pekerjaan	---	24,4%

Sumber: Survei Masyarakat Telematika Indonesia 2019

Sebuah informasi bisa saja mengandung kesalahan (*misinformation*) atau bias. Namun, kekeliruan dalam *hoax* adalah sebuah kesengajaan. Dengan kata lain, *hoax* adalah rangkaian informasi yang memang sengaja disesatkan, namun ‘dijual’ sebagai kebenaran (*a purposefully false story or account that is presented to be true*)⁸. Karena urusannya adalah pada ‘kebenaran’ atau ‘fakta’, kerap *hoax* disamakan dengan *fake news*, yaitu berita palsu yang mengandung informasi yang disengaja guna menyesatkan orang dan kerap memiliki agenda politik tertentu (*fake news stories contain deliberately misleading information and often have prominent political agendas*)⁸. Bukan sekadar ‘*misleading*’ alias menyesatkan, informasi dalam *fake news* juga tidak memiliki landasan faktual, namun disajikan seolah-olah sebagai serangkaian fakta.

Dalam realitas sosial, masyarakat memiliki daya pemersatu (sentripetal), diantaranya solidaritas dan toleransi, di samping daya pemecah (sentrifugal) yang dapat menjadi pemicu terjadinya konflik sosial. Dengan pengetahuan masyarakat yang masih minim, maka penggiringan opini melalui *hoax* sangat mudah sekali dilakukan. Faktor utama yang menyebabkan *hoax* mudah tersebar adalah karakter masyarakat Indonesia yang dinilai belum terbiasa berpendapat atau berdemokrasi secara sehat.

Hoax, fake news, fitnah dan berita bohong mudah tersebar luas melalui media sosial, disebabkan karena: (1) Masyarakat mudah memiliki alat komunikasi yang modern dengan harga terjangkau, (2) Masyarakat sangat mudah terpengaruh oleh isu yang belum jelas kebenarannya tanpa mengkonfirmasi dan mencari kebenaran terlebih dahulu (3) Semakin hilangnya keinginan untuk gemar membaca, sehingga ada

⁸ Julia Posetti, & Alice Matthews, “A Short Guide to the History of ‘Fake News’ and Disinformation: A New ICFJ (International Center for Journalists) Learning Module”, <https://www.icfj.org/news/short-guide-history-fake-news-and-disinformation-new-icfj-learning-module> (diakses 30 Januari 2022).

kecenderungan dalam membahas suatu berita tidak berdasarkan data tertulis melainkan hanya menurut daya ingat atau dari sumber yang tak jelas.

Dalam dunia digital yang sering dijumpai lewat berita internet, banyak jenis dan motif di belakang penyebaran *hoax*. Di sisi lain, hadirnya internet dengan memasukkan berbagai akun yang disediakan untuk penggunaannya. Adanya dunia digital yang sudah menyebar di pelosok dunia, membuat masyarakat memiliki kemudahan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi global. *Hoax* sebagai salah satu *impact* kebebasan dalam menyebarkan pesan di dunia maya mengalir bagai air bah informasi. *Hoax* menurut Mursalin Basyah, adalah senjata paling ampuh dalam menghancurkan umat di setiap generasi manusia. Menurutnya *hoax* biasanya selalu masuk akal dan menyentuh sisi emosional, sehingga orang yang menerimanya tidak sadar sedang dibohongi. Penerima pesan dengan mudah menganggap bahwa berita ataupun informasi tersebut adalah fakta dan harus *dishare* kepada orang lain yang dianggap membutuhkan.

Banyak yang mengambil keuntungan dengan beredarnya *hoax* di media sosial demi mendongkrak popularitas mereka. Dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, orang yang biasa mengambil keuntungan di balik penyebaran berita palsu disebut dengan *buzzer*. Dalam bahasa awamnya, *buzzer* merupakan individu yang sangat aktif di media sosial dalam menyebarkan informasi apa pun, termasuk *hoax*, gosip, dan sebagainya untuk mendapatkan keuntungan. Membanjirnya fenomena *hoax* dianggap sudah meresahkan dan perlu ditanggulangi agar tidak mengganggu stabilitas masyarakat dan negara.

Ada juga pihak lain yang memanfaatkan penyebaran *hoax* untuk mendongkrak popularitasnya agar akun atau situsnya banyak dikenal pengguna media sosial. Cara seperti ini akan membuat pengikutnya selalu mengikuti dan melihat postingannya, dengan begitu pembuat dan penyebar berita palsu ini akan mendapatkan keuntungan tersendiri dari media sosial yang dia gunakan.

Pada skala yang lebih lebar, *hoax* diarahkan untuk menarik perhatian publik, merepotkan publik dan menghabiskan sumber daya untuk mengurusinya. *Hoax* dan sebarannya sama sekali bukan kejadian tunggal. Dunia *hoax* adalah ruang sosial yang melibatkan pelaku dan korban, yang menjadi bagian dari operasi berantai sebuah informasi palsu dan menyesatkan. Disebutkan secara eksplisit ataupun tidak, *hoax* memiliki aktor dan target. Dalam upaya menyebar *hoax*, dilatarbelakangi berbagai motif diantaranya motif ideologis, ekonomi, eksistensi, komersial, protektif, dan motif

chaos atau *anarkhis*.

Dalam pengertian paling luas, *hoax* sudah menjadi alat propaganda kuno⁹. Sejak era Romawi saat Antony bertemu dengan Cleopatra. Oktavinus yang membenci Antony, kemudian melakukan kampanye yang dirancang secara khusus. Oktavianus menulis slogan pendek di atas koin untuk merusak reputasi Antony. Koin berisi tulisan Oktavinus tersebut kemudian beredar di masyarakat. Koin menjadi media (*channel*) paling kuno yang pertama kali dalam menyebarkan hoaks. Menyusul kemudian penemuan mesin cetak pada 1493 yang secara dramatis ikut menyebarkan hoaks pada masanya.

Kasus “The Great Moon Hoax” pada tahun 1835 tercatat sebagai peristiwa hoax terbesar pertama yang disebarkan oleh media massa¹⁰. Peristiwa tersebut terjadi pada tanggal 21 Agustus 1835 saat koran *The New York Sun* memberitakan tentang adanya kehidupan makhluk di bulan yang dilengkapi dengan gambar dan aktivitas di bulan. Berita tersebut bersumber dari sebuah artikel yang ditulis oleh John Herschel. Artikel itu merupakan tipuan yang sangat rumit, karena Herschel sebenarnya tidak mengamati dengan cermat kehidupan di bulan. Herschel sendiri tidak menyadari bahwa temuannya tersebut menimbulkan kegembiraan bagi masyarakat Amerika dan Eropa setelah temuan tersebut diberitakan oleh media massa cetak.

Selanjutnya memasuki abad 19 dan akhir abad 20, kehadiran media massa elektronik (radio dan televisi) melahirkan berbagai jenis berita. Pada rentang waktu yang berbeda, kehadiran media massa sebagai produsen berita kemudian memunculkan berbagai gangguan informasi. Beberapa berita hoax yang muncul dalam aktivitas media massa pada era ini yang sangat terkenal adalah drama radio *War of The Worlds* di AS tahun 1938¹¹. Dalam konteks Indonesia, Bevin mencatat fenomena *hoax* sebagai berita palsu yang disebar melalui media massa mengacu pada peristiwa 30 September 1965.

Dari perspektif historis tersebut, menjelaskan tiga hal, yaitu *pertama*, bahwa *hoax* sudah ada sejak lama. Namun demikian penyebarannya ditentukan oleh perkembangan teknologi komunikasi. *Kedua*, konten *hoax* berhubungan dengan politik atau motif

⁹ Izabella Kaminska, “A Module in Fake News from The Info-Wars of Anceint Rome”, <https://www.ft.com/content/aaf2bb08-dca2-11e6-86ac-f253db7791c6> (diakses 30 Desember 2021).

¹⁰ Stephen Krensky, *Op. Cit.*, 5.

¹¹ Brad A Schwartz, “The Infamous “War of The World” Radio Broadcas Was a MagnifiCent luke”, <https://www.smithsonianmag.com/history/infamous-war-worlds-radiobroadcast-was-magni-cent-luke-180955180> (diakses 30 Februari 2022).

politik dari para aktor yang menyebarkannya. *Ketiga*, bahwa konten hoax berhubungan dengan respons publik.

Berdasarkan data Internet World Stats, pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021. Dengan jumlah tersebut, Indonesia berada di urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia. Di urutan pertama, ada Tiongkok dengan pengguna internet mencapai 989,08 juta jiwa. Sedangkan di urutan kedua, India dengan pengguna internet 755,82 juta jiwa. Jepang berada di urutan ke-4 dengan pengguna internet sebanyak 118,63 juta jiwa. Bangladesh di posisi ke-5 dengan jumlah pengguna internet 116,14 juta jiwa. Total pengguna internet di Asia mencapai 2,77 miliar jiwa dari total populasi 4,33 miliar jiwa. Jumlah pengguna internet Asia tersebut mencapai 53,4% dari total pengguna internet dunia sebanyak 5,17 miliar jiwa.

Tercatat bahwa terdapat kenaikan pengguna internet di Indonesia sekitar 30 persen dari tahun sebelumnya yaitu dari 175,4 juta pengguna pada tahun 2020 menjadi 212,35 juta pengguna internet pada tahun 2021. Peningkatan pengguna internet tersebut perlu diimbangi pemahaman beraktivitas di ruang digital yang baik. Melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital, Kemkominfo melalui Ditjen Aptika memiliki 4 (empat) modul yang fokus pada a) kemampuan teknis mengoperasikan (*Digital Skills*), b) budaya digital (*Digital Culture*), c) keamanan digital (*Digital Safety*), dan d) etika bermedia sosial (*Digital Ethics*).

Melalui program tersebut, harapannya dapat meningkatkan nilai budaya, etika dan keamanan untuk mengurangi jumlah masyarakat terjerumus informasi *hoax*, penipuan online, *cyberbullying* dan sebagainya. Kemkominfo menargetkan setiap tahunnya ada 12,5 juta masyarakat terliterasi digital, sehingga di tahun 2024 sudah ada 50 juta talenta digital di Indonesia. Talenta digital dapat *menshare* kembali ilmunya kepada masyarakat yang belum terliterasi sehingga dapat membantu tercapainya target tersebut. Hal ini dimaksudkan sebagai langkah strategis upaya percepatan transformasi digital di Indonesia.

2. Modernisasi, Realitas Teknologi dan Media Sosial

Modernisasi, globalisasi diyakini membawa perubahan yang kompleks bagi kehidupan masyarakat, diantaranya mengenai informasi dan komunikasi. Aspek informasi dan komunikasi hadir beriringan dengan mode interaksi dan relasi sosial. Teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology*) atau ICT telah mengukuhkan diri sebagai piranti yang *inherent* pada kehidupan

masyarakat era digital.

Teknologi komunikasi berkembang pesat dan akseleratif. Akses teknologi komunikasi makin memudahkan masyarakat dalam bersosialisasi. Hal ini berdampak positif untuk menambah horizon pengetahuan, menyebarkan nilai solidaritas, toleransi dan optimisme. Kemudahan tersebut ditawarkan melalui munculnya banyak media sosial yang dapat digunakan oleh publik untuk berinteraksi.

Pemerintah menyadari bahwa pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi telekomunikasi yang sangat cepat telah mengakibatkan perubahan yang mendasar dalam penyelenggaraan dan cara pandang terhadap telekomunikasi. Tinjauan sosiologis mengatakan bahwa masyarakat gemar melahap berbagai berita palsu. Kegemaran ini terdorong karena kemajuan teknologi informasi yang merubah kultur kebiasaan masyarakat untuk mencari berita.

Era digital mendorong terjadinya banjir informasi melalui aplikasi pesan instan (*whatsapp, facebook messenger, instagram, dan lain lain*). Jika masyarakat lemah atau kurang responsif, akibatnya informasi yang disuguhkan oleh media menjadi konsumtif, pragmatis dan menyesatkan. Perubahan pola komunikasi yang terjadi di ruang siber, nyata memberikan dampak pada perilaku kehidupan masyarakat modern.

Konsepsi tentang *Global Village* sudah terbukti. Saat ini telah terjadi proses homogenisasi jagat sebagai akibat dari kesuksesan sistem komunikasi secara keseluruhan. Hal ini ditunjukkan dengan semakin tereduksinya konsepsi ruang, jarak, dan waktu dengan adanya kemajuan teknologi. Persebaran informasi pun kini sangat cepat dan masif di masyarakat. Bahkan, menurut McLuhan, sering kali informasi hadir di hadapan kita tanpa diminta.

Masyarakat saat ini berada di antara kepuangan teknologi yang masif. Bahkan masifnya teknologi telah mengarah pada bentuk konvergensi teknologi, yaitu suatu teknologi yang diciptakan dan digunakan secara terpisah kemudian bergabung menjadi satu. Misalnya teknologi informasi (media cetak dan elektronik) dan teknologi komunikasi (telepon) kini telah melebur menjadi satu dalam bentuk komputer/*smartphone* dan koneksi, sehingga kita tidak hanya dapat berbincang dengan orang lain namun juga memperbarui informasi. Konvergensi tersebut didorong oleh teknologi digital yang memungkinkan berbagai informasi diorganisasi secara elektronik ke dalam *bytes*. Atau berbagai informasi yang dapat dikompresi dalam proses transmisi dan didekompresi ketika datang. Hal itu kemudian memungkinkan banyaknya informasi yang beredar pada kecepatan yang lebih tinggi dan pada jarak yang jauh.

Realitas yang muncul sebagai efek dari teknologisasi tersebut merupakan bentuk dari budaya elektronik yaitu suatu kebudayaan yang diperantarai, di mana ruang interaksi sosial dan kultural terpisah dari kawasan geografis dan sosial tertentu. Artinya batas kawasan geografis dan sosial menjadi kabur atau terabaikan, dan kecepatan merupakan ciri khasnya. Inilah yang kemudian juga menjadi perhatian Virrilio, bahwa teknologi dan perubahannya telah menarik masyarakat pada kehidupan yang penuh dengan kecepatan (*speed*) dan begitu mempengaruhi. Realitas itu dapat dilihat dalam kehidupan masyarakat kekinian, di mana determinasi teknologi dan internet cukup kuat.

Pentingnya kecepatan atau transmisi yang disampaikan Virrilio nyata tergambar pada kebutuhan masyarakat terhadap jaringan internet dengan akses cepat yang kemudian muncul istilah jaringan 2G, 3G, 4G, dan 4.5G. Bahkan akses terhadap jaringan itu menentukan aktivitas masyarakat pada berbagai aspek seperti ekonomi dan bisnis, pendidikan, politik, hukum, maupun budaya. Semakin cepat akses atau proses transmisi maka semakin banyak yang dapat dilakukan.

Pada dasarnya, media sosial memudahkan bagi pengguna dalam hal berbagi informasi, memberikan pendidikan berbasis makna dan signifikan tentang data atau informasi, sebagai media berdiskusi dan fasilitas untuk mengemukakan pendapat. Namun, realitasnya tidak dipergunakan sesuai fungsinya dan acapkali disalahgunakan untuk penyebaran isu yang dapat menimbulkan konflik, fitnah, perpecahan dan ujaran kebencian serta membahayakan persatuan dan kesatuan bangsa.

Realitasnya, saat ini kemunculan media sosial tidak hanya digunakan untuk sekadar bersosialisasi semata namun juga meluas menjadi sarana bertukar informasi, berbisnis, berkampanye, mengajukan protes dan ajakan berdemonstrasi. Banyaknya akun palsu di media sosial memberi implikasi percepatan penyebaran informasi. Faktor lain adalah adanya euforia menggunakan media sosial. Menggunakan media sosial juga memiliki dampak positif dan negatif yang akan dirasakan oleh penggunanya.

Media komunikasi berpengaruh sangat besar dalam masyarakat. Hadirnya senyatanya dimaksudkan untuk membawa transformasi peradaban manusia sebagai pelaku pengguna media, dengan konsep tata ruang berbeda tetapi dapat dipertemukan melalui alat yang bernama media sebagai wadah mengkomunikasikan pesan. Media sosial telah menciptakan suatu ruang baru yang kemudian disebut sebagai ruang maya (*cyberspace*).

Perkembangan media sosial bergerak cepat. Ia menjadi ruang ekspresi baru bagi

masyarakat dunia dalam beberapa tahun terakhir Media sosial atau ruang yang terkoneksi dengan jaringan internet telah membentuk sebuah tatanan baru yang lokusnya berbeda dengan masyarakat fisik, yaitu masyarakat virtual atau netizen. Merekahnya media sosial dan kesempatan eksis di beberapa platform menunjukkan bahwa siapa pun bisa membuat akun kapan dan apa saja. Tidak jauh berbeda pada masyarakat fisik (riil), di dunia virtual sangat mudah untuk membuat grup atau jejaring. Tidak ada kesulitan membuat suatu grup, berbagi info dan mengundang orang lain bergabung bahkan menanggapi sebuah tema diskusi.

Sayangnya, cepatnya transmisi, mudahnya membagi dan mengunggah informasi (audio dan visual) tanpa identitas yang spesifik (*pseudoname, anonym*) memunculkan *chaos* yang sulit diprediksi sebelumnya. *Hoax* adalah realitas dari kondisi *chaos* akibat difusi dari ICT. Tujuannya adalah untuk memperoleh keuntungan dihitung dari banyaknya orang yang mengakses situs dan mem-forward atau *link* melalui berbagai media yang lain.

Sulit membedakan mana informasi yang riil dan bukan, sulit juga melakukan klarifikasi karena informasi saling bertumpuk satu sama lain dan sulit melacak dari mana informasi berawal. Autentisitas menjadi tidak jelas. Dengan bahasa yang berbeda, *hoax* sebagai realitas teknologi yang marak selama ini dapat menjelaskan implikasi dari kapitalisme lanjut yang dalam bahasa Jameson, di mana komoditas yang ada dalam bentuk *hoax* merepresentasikan bahwa masyarakat virtual era ini abai dengan kedalaman esensi informasi (*depthlessness*) dan ahistoris sumber.

Dalam menggunakan media sosial yang ada di dunia maya, tidak luput dari pemahaman penggunaannya dalam berbahasa dan berkomunikasi yang baik dan benar. Memberikan sebuah makna atau pesan dalam komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message, content, atau information*.

Faktor yang menyebabkan kesalahpahaman dalam berkomunikasi meliputi *pertama*, gangguan. Dalam berkomunikasi langsung maupun tidak langsung seperti lewat media sosial sangat mungkin adanya gangguan. Ada dua jenis gangguan yang menjadi penghambat komunikasi, yaitu gangguan semantik dan gangguan mekanik. *Kedua*, kepentingan. Komunikator tidak memperhatikan kepentingan komunikan atau lawan bicaranya akan menimbulkan ketidakseimbangan antara keduanya, sehingga

komunikasikan hanya akan mau melakukan komunikasi apabila ada kepentingan yang berkaitan dengannya. *Ketiga*, motivasi terpendam. Motivasi adalah dorongan seseorang untuk mencapai tujuan, keinginan maupun kebutuhannya, sehingga apabila komunikasi sesuai dengan motivasi seseorang terutama komunikasikan, maka komunikasi akan dapat berjalan secara efektif. Sebaliknya apabila komunikasi tidak sesuai dengan motivasi yang terpendam dalam diri komunikasikan, maka komunikasinya mengalami hambatan. *Keempat*, prasangka. Prasangka merupakan rintangan berat dalam berkomunikasi, karena bila ada komunikasikan yang memiliki prasangka terhadap komunikasikan maka kecurigaan komunikasikan kepada komunikasikan akan menjadi penghambat.

Kemampuan media sosial dalam menghilangkan batasan waktu, geografis dan dimensional memungkinkan manusia untuk mempersingkat waktu dan melipat dimensi yang ada sehingga terjadi percepatan alur informasi. Apalagi dengan berkembangnya sistem komunikasi telepon pintar yang memungkinkan manusia untuk selalu terhubung dengan alat komunikasi tersebut tanpa harus dipusingkan dengan masalah kabel atau harus selalu duduk di depan komputer.

Dalam menerima informasi media massa atau yang lebih cenderung pada media sosial masa kini, masyarakat sangat mudah percaya dan mudah dipengaruhi tentang informasi yang telah menyebar. Kebebasan dalam berpikir dan menerima informasi, mengakibatkan masyarakat seakan hanya mengambil kesimpulan dan persepsi yang disediakan media. Kebebasan merupakan salah satu aspek dalam masyarakat untuk mengembangkan potensi atau informasi yang mereka terima. Dalam bahasa agama, kebebasan adalah fitrah yang sejak lahir menjadi karakteristik potensial yang dapat berkembang, dan untuk itu Allah meletakkan kebebasan pada diri setiap manusia sebagai tanda eksistensinya¹².

Mayoritas masyarakat Indonesia saat ini memiliki *smartphone*, karena anggapan merupakan barang pokok dan wajib dimiliki. Pada awalnya alat komunikasi tersebut dipergunakan dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi, akan tetapi pada kenyataannya melalui alat komunikasi yang menyebarkan *hoax*, masyarakat menjadi mudah tersulut emosi bahkan terpecah. Minimnya pengetahuan masyarakat, akan berimplikasi maka pengiringan opini melalui *hoax* yang sesat.

Persoalan lain yang tidak kalah penting yaitu kemampuan masyarakat dalam

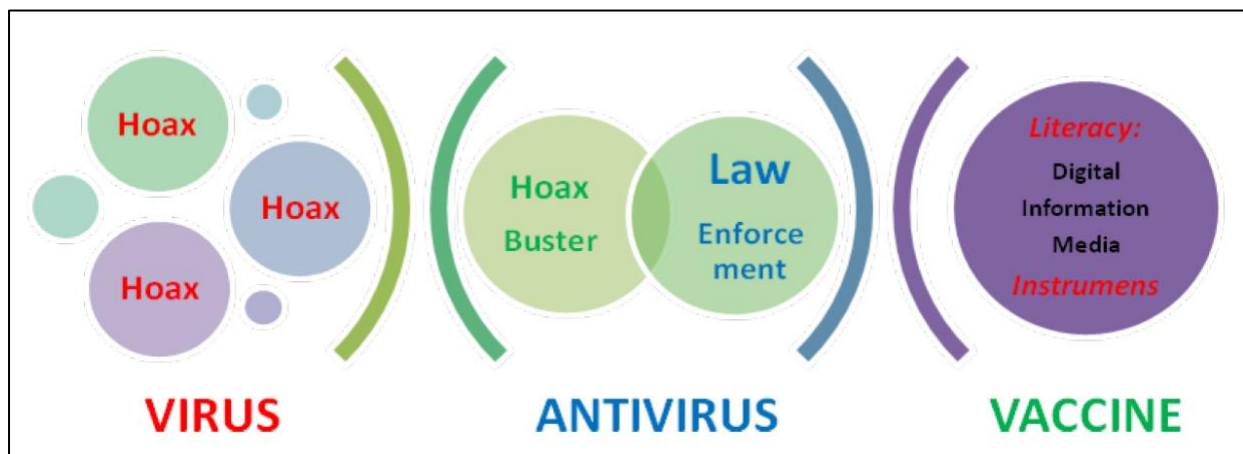
¹² Akbar S Ahmed, & Hastings, *Islam Globalization and Postmodernity* (London: Routledge, 1994), 35.

memverifikasi informasi. Kondisi ini mengakibatkan *hoax* menjadi semakin sulit dikendalikan, karena perilaku sebagian masyarakat yang ingin cepat berbagi informasi. Masyarakat memiliki karakteristik suka bercerita, sehingga sifat ini juga terbawa dalam cara berkomunikasi menggunakan media sosial. Padahal masyarakat terkadang tidak tahu dari mana sumber berita atau siapa orang pertama yang membuat berita tersebut.

3. Strategi Penanggulangan *Hoax*: Literasi, Sanksi dan Regulasi

Ancaman global yang dapat memecah persatuan dan kesatuan Indonesia, salah satunya dengan maraknya isu *hoax*, *fake news*, fitnah dan berita bohong yang tersebar luas melalui media sosial. Sulit untuk meredam penyebarannya yang disebarkan oleh orang tidak bertanggung jawab. Setiap individu ataupun kelompok dapat dengan mudah menyebarkan berita tidak benar dan penerima biasanya tidak kritis dalam mencerna pemberitaan apakah berita tersebut benar atau tidak.

Upaya meminimalisasi persebaran *hoax* dapat dilakukan dengan pendekatan kebhinekaan atau kewargaan (*digital citizenship*), melalui peningkatan kemampuan literasi media agar individu melek informasi dan bertanggung jawab terhadap kebebasan informasi yang ada. Individu juga dituntut untuk mampu mengidentifikasi dan menangkal pesan kebencian. Penanggulangan *hoax* bisa menggunakan logika inokulasi yang diperkenalkan oleh McGuire sebagai berikut.



Gambar 1. Skema Logika Gerakan Anti *Hoax*: Model Inokulasi McGuire

Dalam skema di atas dapat dijelaskan sebagai berikut. Dalam situasi ini, *hoax* menjadi virus yang merusak, *hoaxbuster* dan penegakan hukum (*law enforcement*) menjadi antivirus untuk memulihkan situasi. Sementara yang menjadi vaksinnnya adalah kompetensi literasi yang harus dimiliki oleh setiap warga negara. Pada “kamar” antivirus, yang berfungsi untuk melumpuhkan virus dalam gerak cepat, terdapat unsur *hoaxbuster* dan penegakan hukum. *Hoaxbuster* adalah aktor sekaligus ujung tombak

gerakan anti *hoax* pada taraf “antivirus”. Sedangkan penegakan hukum merupakan instrumennya.

Unsur terakhir dari model Inokulasi ala William J. McGuire yang digunakan untuk memberantas *hoax* adalah vaksin anti-*hoax*. Kegunaan vaksin adalah memberikan daya imunitas tubuh (kekebalan), sehingga tubuh dapat mengatasi sendiri serangan virus yang datang. Membangun mekanisme pertahanan diri terhadap serangan *hoax*, yang diibaratkan sebagai vaksin inilah yang diupayakan melalui gerakan literasi, yang diperkuat dengan instrumen pendukung berupa *fact checkers* dan situs pelapor.

Literasi, menurut Lamb, dipahami sebagai kemampuan menempatkan, mengevaluasi, menggunakan dan mengomunikasikan melalui berbagai sumber daya termasuk sumber-sumber daya teks, visual, suara dan video. Dari sisi konsepsi, istilah literasi yang kerap dimunculkan untuk mengatasi penyebaran *hoax* adalah literasi informasi, media, digital, literasi internet, bahkan literasi online.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif maupun teknis. Manfaatnya adalah meningkatkan kemampuan individu untuk lebih berpikir kritis dan memahami informasi, serta meningkatkan kemampuan verbal individu. Literasi digital dapat meningkatkan daya fokus, konsentrasi individu serta menambah kemampuan individu dalam dan menulis informasi. Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab.

Infrastruktur digital tidak berdiri sendiri, saat jaringan internet sudah tersedia, harus diikuti kesiapan penggunaannya agar manfaat positif internet dapat dioptimalkan untuk membuat masyarakat semakin cerdas dan produktif. Jika dilihat dari ITU (*International Telecommunication Union*), Indonesia berada pada peringkat 111 dari sebelumnya peringkat 115. Dalam hal ini, pemerintah terus memperkuat gerakan literasi di Indonesia agar dapat mengejar negara tetangga. Sebab, literasi digital merupakan *basic digital skill* ketika masyarakat Indonesia ingin mengetahui dan meningkatkan kecakapannya untuk menggunakan ruang digital.

Dalam Indeks Digital Indonesia ditunjukkan tidak hanya peningkatan peringkat literasi digital, namun dalam Survei Literasi Digital Nasional 2020 juga menunjukkan indeks literasi digital di seluruh provinsi di Indonesia sudah berada di atas rata-rata

level sedang. Subindeks 1 Informasi dan Literasi Data sebesar 3,17; Subindeks 2 Komunikasi dan Kolaborasi sebesar 3,38; Subindeks 3 Keamanan sebesar 3,66; subindeks 4 Kemampuan Teknologi sebesar 3,66.

Persoalan yang tidak kalah penting yaitu etika digital (*digital ethics*). Etika digital berarti kemampuan individu dalam menyadari, menyesuaikan diri dan menerapkan etika (*netiquet*) pada saat berselancar di dunia digital. Etika digital adalah suatu konsep norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan cara menggunakan teknologi untuk keamanan terhadap sesama pengguna teknologi. Orang yang jarang melakukan komunikasi secara langsung dengan manusia bisa dipastikan akan tersesat, karena dia tidak sempat menata dirinya dalam suatu lingkungan sosial. Komunikasilah yang memungkinkan seorang individu membangun kerangka pengetahuannya di dunia luar dan menggunakannya sebagai panduan untuk menafsirkan situasi dan informasi seperti apa pun. Tanpa melibatkan diri dalam komunikasi, seseorang tidak akan tahu bagaimana bertingkah sopan, disiplin dan patuh, hingga memperlakukan orang lain secara beradab.

Muncul pertanyaan, bagaimana peran pemerintah sebagai pemegang otoritas dalam upaya menangkal *hoax*. Pemerintah secara tegas menyatakan perang terhadap penyebarannya. Sebagai bentuk ketegasan pemerintah dalam memerangi penyebaran berita palsu ini, Kepolisian Republik Indonesia akan memproses secara hukum pihak-pihak yang menyebarkan. Dalam konteks yuridis, pemerintah telah membuat beberapa regulasi, selain termaktub dalam Pasal 28F UUD 1945 diantaranya, juga diatur dalam UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2015 tentang Pengelolaan Komunikasi Publik, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif serta Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 83 Tahun 2012 tentang Pengelolaan Media Sosial Instansi Pemerintah.

Pada dasarnya orang atau pihak yang menyebarkan *hoax* di dunia maya akan dikenakan hukum yang berlaku. Penyebar *hoax* akan dikenakan sanksi Kitab UU Hukum Pidana (KUHP) dan UU ITE, UU Nomor 40 Tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis serta tindakan ketika ujaran kebencian telah menyebabkan terjadinya konflik sosial. Penebar *hoax* di dunia maya juga dikenakan ketentuan ujaran kebencian yang telah diatur dalam KUHP dan UU lain di luar KUHP. Ujaran kebencian ini meliputi penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan,

perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut dan penyebaran berita bohong.

Sementara dasar hukum penanganan konten negatif saat ini telah tercantum dalam Pasal 40 ayat (2) UU ITE, yakni dalam Pasal 40 ayat (2a) dan ayat (2b) UU ITE sampai dengan Permenkominfo Nomor 19 Tahun 2014. Berbicara mengenai *hoax* berarti ada 2 (dua) hal. *Pertama*, berita bohong harus punya nilai subyek dan obyek yang dirugikan. *Kedua*, melanggar Pasal 28 ayat 2 UU ITE. Jadi, dalam *hoax* ini harus ada yang dirugikan, baik itu seseorang atau *corporate* yang merasa dirugikan. Kalau tidak ada, berarti hal ini merupakan gosip di dunia maya. Dewasa ini, upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengurangi penyebaran *hoax* adalah memblokir situs internet (*website*) yang dinilai sebagai sumber informasi palsu.

Terkait kebijakan pemblokiran situs tersebut, pemerintah telah menegaskan bahwa dasar alasannya adalah isi atau *content* dari situs tersebut. Artinya, apabila situs tersebut menyebarkan isi yang melanggar peraturan, pemerintah akan mengambil tindakan tegas. Secara regulatif, sudah dinyatakan dengan jelas dalam Pasal 4 UU ITE. Bahwa pemanfaatan teknologi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk: (a) Menerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia; (b) Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat; dan, (c) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik.

Selanjutnya, upaya strategis yang diambil pemerintah adalah melakukan percepatan pembentukan lembaga terintegrasi yang khusus menangani penyebaran disinformasi melalui internet, yaitu Badan Siber Negara (BSSN). Pembentukan Badan yang dibentuk berdasar Peraturan Presiden Nomor 28 Tahun 2021 bertujuan memayungi seluruh kegiatan siber nasional untuk menekan penyebaran berita *hoax*, meningkatkan pertahanan keamanan dan menertibkan perdagangan elektronik. Dengan demikian, maka pelaksanaan seluruh tugas dan fungsi di bidang persandian serta pelaksanaan seluruh tugas dan fungsi di bidang keamanan informasi, pengamanan pemanfaatan jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet, dan keamanan jaringan dan infrastruktur telekomunikasi dilaksanakan oleh BSSN.

Upaya menangkal penyebaran *hoax* juga dilakukan melalui kerja sama antara Dewan Pers, facebook dan twitter. Pemerintah ingin media massa yang ada di tanah air diverifikasi untuk memastikan perusahaan pers di tanah air menjunjung tinggi demokrasi, keadilan, kepentingan publik dan profesionalitas dalam menjalankan

fungsinya. Kerja sama dengan Dewan Pers adalah tindak lanjut dari Piagam Palembang tertanggal 9 Februari 2010, yang berisi kesepakatan dan kesadaran media untuk melaksanakan sepenuhnya Kode Etik Jurnalistik, Standar Perusahaan Pers, Standar Perlindungan Wartawan dan Standar Kompetensi Wartawan. Verifikasi media tersebut diharapkan bisa meningkatkan profesionalitas perusahaan media, menjaga pemberitaan yang berimbang dan adil serta mengurangi berita yang bersifat tendensius. Langkah strategis pemerintah dalam menangkal *hoax* disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Kebijakan Pemerintah untuk Mengurangi Penyebaran Berita *Hoax*

No.	Kebijakan Pemerintah	Target
1	Pemblokiran situs yang bermasalah	Situs tidak bisa diakses lagi
2	Pembentukan Badan Siber dan Sandi Negara	Sebagai payung/regulator seluruh aktifitas di dunia siber
3	Kerjasama dengan Dewan Pers	Verifikasi media untuk memastikan perusahaan media bekerja secara profesional
4	Kerjasama dengan Facebook	Meningkatkan penyaringan berita untuk mengurangi penyebaran berita <i>hoax</i>

Peran pemerintah dalam menghadapi persoalan maraknya *hoax* tersebut, dirasa masih kurang. Perlu adanya pendidikan literasi media berbasis multikulturalisme kepada masyarakat. Masyarakat pada dasarnya senang membagi berbagai informasi. Dibarengi dengan perkembangan teknologi digital yang penetrasinya cukup tinggi hingga menjangkau berbagai kalangan, memudahkan masyarakat untuk dengan cepat mengetahui informasi terkini setiap detik¹³.

Hal ini didukung oleh industri media dalam menyajikan format berita online dan memiliki kecenderungan menampilkan isi (alinea) berita yang hanya terdiri dari beberapa alinea bahkan penyajiannya cenderung tidak lengkap dalam satu berita. Untuk mendapatkan informasi yang akurat, riil dan valid, pembaca dipaksa untuk mencari sumber lain dan membaca lebih dari satu berita untuk membedakan mana berita yang benar, advertorial dan *hoax*.

Solusi lain untuk meminimalisasi berita *hoax*, mengutip Firmansyah bisa dilakukan dengan memanfaatkan sistem aplikasi. Perlu adanya perancangan web klarifikasi berita untuk pengendalian penyebaran berita *hoax* yang diimplementasikan dengan bahasa

¹³ Iriantara, Yosol. *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009, 34.

pemrograman web PHP dan MySQL DBMS sebagai *Software Developing Tools*¹⁴.

E. Penutup

Dalam atmosfer ruang maya, penggunaan media teknologi sebagai *tools* telah mempengaruhi dan mengubah pola perilaku komunikasi masyarakat. Masyarakat dengan pengetahuan yang minim mudah digiring oleh opini melalui *hoax*. Faktor utama yang menyebabkan informasi palsu mudah tersebar di Indonesia adalah karakter masyarakat yang belum terbiasa berpendapat atau berdemokrasi secara sehat. Munculnya berbagai kasus yang terjadi dalam masyarakat sebagai akibat dari penyebaran *hoax*, sudah semestinya menjadi pelajaran berharga. Berbagai upaya pemerintah dalam memerangi *hoax* sebenarnya cukup komprehensif. Hal ini dapat dilihat dari kerangka regulasi yang sudah disusun pemerintah termasuk infrastruktur pendukungnya, seperti portal, aplikasi aduan, jejaring komunikasi, serta pembentukan *cyber troops*.

Solusi mengatasi persebaran *hoax* selain berasal dari *political will* pemerintah selaku pemegang otoritas, ada beberapa langkah strategis yang bisa dilakukan, yaitu *pertama*, pendekatan struktural melalui regulasi dari Pemerintah, khususnya lembaga yang mempunyai otoritas, yaitu Kemenkominfo. *Kedua*, upaya pendekatan sosiologis dan kebudayaan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat (melek informasi dan melek teknologi). *Ketiga*, pentingnya kesadaran pemanfaatan media sosial yang menyuguhkan cita rasa damai, aman, berimbang, akurat dan memelihara harmonisasi masyarakat. *Keempat*, perancangan web klarifikasi untuk pengendalian penyebaran berita *hoax*.

Pada akhirnya, selain pengambilan langkah penegakan hukum yang tegas dan adil terhadap penyebar *hoax* yang berbahaya terhadap keutuhan bangsa dan negara, maka *netizen* yang bijak, cerdas dan bertanggung jawab merupakan penentu utama agar penyebaran *hoax* dan sejenisnya tidak semakin masif dan merajalela.

¹⁴ R Firmansyah, "Web Klarifikasi Berita untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax". Jurnal Informatika 4, no. 2, (September 2017): 205.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

- Basuki, Udiyo. "Globalisasi, Konstitusi dan Hak Asasi Manusia: Pengaruh Globalisasi terhadap Pengaturan HAM dalam Konstitusi Indonesia". *Jurnal Supremasi Hukum* 2, no. 2 (Desember 2013): 257-281. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/Supremasi/article/download/1930/1404>.
- Firmansyah, R. "Web Klarifikasi Berita untuk Meminimalisir Penyebaran Berita Hoax". *Jurnal Informatika* 4, no. 2, (September 2017): 230-235. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=533651&val=10494&title=Web%20Klarifikasi%20Berita%20Untuk%20Meminimalisir%20Penyebaran%20Berita%20Hoax>.

Buku

- Ahmed, Akbar S., & Hastings. *Islam Globalization and Postmodernity*. London: Routledge, 1994.
- Amiruddin, & Zainal Asikin. *Pengantar Metode Penulisan Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Indonesia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2009.
- Barker, Chris. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, (terj. Nurhadi). Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2013.
- Iriantara, Yosol. *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009.
- Krensky, Stephen. *The Great Moon Hoax*. Minneapolis: Carolrhoda Books, 2014.
- Muhjad, Hadin, & Nunuk Nuswardani, *Penelitian Hukum Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Genta Publishing, 2012.
- Soekanto, Soerjono. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1985.

Internet

- Kaminska, Izabella. "A Module in Fake News from The Info-Wars of Ancient Rome". <https://www.ft.com/content/aaf2bb08-dca2-11e6-86ac-f253db7791c6> (diakses 30 Desember 2021).
- Posetti, Julia, & Alice Matthews. "A Short Guide to the History of 'Fake News' and Disinformation: A New ICFJ (International Center for Journalists) Learning Module". <https://www.icfj.org/nems/short-guide-history-fake-news-and-disinformation-new-icfj-learning-module> (diakses 30 Januari 2022).
- Schwartz, A. Brad. "The Infamous "War of The World" Radio Broadcast Was a Magnificent Luke". <https://www.smithsonianmag.com/history/infamous-war-worlds-radio-broadcast-was-magnificent-180955180> (diakses 30 Februari 2022).

Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Presiden Nomor 28 Tahun 2021 tentang Badan Siber dan Sandi Negara Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2015 tentang Pengelolaan Komunikasi Politik Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif.

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 83 Tahun 2012 tentang Pengelolaan Media Sosial Instansi Pemerintah.