

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi menjadi fenomena aktual yang harus dihadapi bangsa Indonesia. Karakteristik kemajuan yang tidak mengenal ruang dan waktu sehingga, mampu mengubah karakter masyarakat dalam kehidupan bermedia serta berimplikasi terhadap kehidupan manusia modern baik secara sosiologis ataupun secara individual psikologis. Kehadiran media baru atau sering disebut *new media*, implementasinya sangat cepat di berbagai bidang aktivitas manusia karena memiliki kecenderungan yang tidak mudah dikendalikan. Media baru dapat dikelompokkan mejadi tiga besar yaitu, pertama media baru diarahkan pada objek mengenai internet, muncul sebagai media yang memiliki karakter tidak mengenal batas. Kedua, media baru akan dikaitkan dengan proses digitalisasi yang sedang melanda konvensional seperti surat kabar, majalah, televisi, dan radio. Ketiga, media internet dan digitalisasi akan dikaitkan dengan area media telekomunikasi lebih spesifik yaitu mengenai pengaturan media ponsel yang biasa disebut *hand phone*.

Berbagai permasalahan mulai muncul akibat tidak sesuai harapan kemajuan teknologi bagi masyarakat sehingga perlu adanya kebijakan atau regulasi pemerintah Indonesia mengenai media yaitu Undang-Undang penyiaran sebagai langkah perbaikan situasi politik sejak pascareformasi hingga sekarang, Undang-Undang telekomunikasi yang mengatur mengenai penyelenggara

konsumen jaringan dan jasa telekomunikasi, dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi elektronik berupa internet yang menimbulkan bentuk kejahatan dunia maya (*cyber crime*) sebagai dasar munculnya Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Beberapa larangan terkait dengan internet yang bernuansa asusila, perjudian, pencemaran nama baik, serta pemerasan dan pengancaman. Larangan berikutnya adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk penyebaran berita bohong yang merugikan dan memicu permusuhan SARA ditunjukkan Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. pada pasal 28 dan pasal 29.

Hadirnya internet dengan media ponsel pada kehidupan manusia, mendorong terjadi perubahan sosial yang diikuti pola pikir atau perilaku warga negara (*citizen*) menjadi warga internet (*nitizen*). Dapat kita amati dalam lingkungan sekitar kita banyak hal yang berubah, mulai dari cara berkomunikasi, mencari informasi, hingga mencari hiburan. Jaringan media sosial seperti *friendster, facebook, my space, twitter, you tube, instagram, BBM, Line, path*, ternyata memiliki posisi yang sangat penting yaitu dapat menjadi mekanisme menghimpun aksi, protes, dan gerakan sosial masyarakat atau publik dapat berpartisipasi langsung dan *sharing* informasi dengan pihak-pihak yang dipercaya seperti teman dan keluarga.

Internet memberikan banyak kemudahan kepada penggunanya (*user*).Beragam akses terhadap informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia dapat di lihat melalui internet. Waktu dan ruang bukan menjadi alasan untuk tidak

dapat diakses oleh pengguna (*user*) siapa pun, kapan pun, dan dimana pun. Secara tidak langsung internet telah menciptakan budaya baru pada masyarakat modern yaitu budaya massa dan budaya digital yang interaktif. Akibat ketidakbatasan internet di era serba digital mampu memperjelas, mengaburkan identitas pengguna itu sendiri, menggandakan, ataupun menciptakan identitas-identitas yang baru.

Internet pada hakikatnya memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk berbicara dengan pengguna yang lainnya. Hak untuk mendapatkan informasi dan mengeluarkan pendapat baik secara lisan maupun tulisan yang bertujuan untuk memberikan atau menerima informasi merupakan hak asasi setiap manusia yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia ternyata pada kenyataannya kebebasan ini tidak berlaku secara luas karena adanya berbagai hambatan yaitu, persoalan informasi yang disajikan tidak semua memberikan manfaat positif sehingga mengecewakan pengguna (*user*). Warga internet (*netizen*) pada saat ini sedang khawatir disebabkan maraknya berita bohong (*hoax*) merupakan fenomena internet akibat banyaknya media yang dikelola tidak jelas, tidak berbadan hukum, membuat berita *hoax* mudah disebarkan kepada *netizen* yang kurang bijak menyaring informasi dengan benar. Menjadi masalah sekarang adalah dampak sosial yang timbul sehubungan dengan hadirnya berita *hoax* di media sosial.

Dapat kita lihat, Media sosial dewasa ini sangat digemari masyarakat. Munculnya pihak-pihak yang mengacaukan ketentraman masyarakat merupakan efek samping dari internet terkhusus dunia maya facebook sebagai wadah gosip

dan media sosial lainnya menjadi alat komunikasi politik kotor. Misalnya, untuk mendapatkan dukungan politik berbagai kampanye *hoax* bernuansa Suku, Agama, Ras, Antar Golongan (SARA) mulai muncul di media sosial. Hal ini pengguna media sosial semakin terperdaya, terprovokasi, bahkan terjadinya konflik di media sosial seperti fitnah, ujaran kebencian, pencemaran nama baik, dan berbagai masalah media sosial yang menghancurkan tatanan demokrasi. Pentingnya penegakan hukum terhadap penyalahgunaan media sosial untuk menyebar kebencian dan fitnah menjadi kebutuhan utama karena, kejahatan ini sudah tergolong parah jika dilihat dari perspektif hukum, sosial-budaya, politik, pembangunan ekonomi, Hak Asasi Manusia, dan keamanan *cyber*.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah resmi direvisi berlaku sejak disahkan pada tanggal 27 oktober 2016 kepala biro humas Kemenkoinfo mengatakan ada beberapa poin perubahan UU ITE yaitu pertama, untuk menghindari multitafsir terhadap ketentuan penghinaan/pencemaran nama baik pada pasal 27 ayat (3) menurunkan ancaman pidana pencemaran nama baik dari paling lama 6 tahun menjadi 4 tahun dan denda dari 1 miliar menjadi 750 juta. Kedua, menurunkan ancaman pidana kekerasan pasal 29 dari paling lama 12 tahun penjara menjadi 4 tahun dan denda dari RP 2 miliar menjadi Rp 750 juta. Ketiga, menambahkan penjelasan pasal 5 terkait keberadaan informasi elektronik sebagai alat bukti. Keempat, sinkronisasi hukum acara pengeledahan, penyitaan, penangkapan dan penahanan dengan hukum acara KUHP. Kelima, memperkuat peran PPNS UU ITE untuk memutuskan akses terkait tindak pidana TIK. Keenam, kewajiban menghapus konten yang tidak relevan bagi

penyelenggara sistem elektronik dan memperkuat peran pemerintah untuk mencegah penyebaran konten negatif. (<https://news.detik.com/berita/d-3330752/ini-7-poin-penting-di-revisi-uu-ite-yang-disahkan-dpr>) diakses pada hari Selasa tanggal 07 Februari 2017.

Pada pasal revisi UU ITE masih terdapat ancaman hukuman yang meringankan para pelaku kejahatan teknologi dan informasi elektronik terutama pelaku penyebar *hoax* jika dibandingkan dengan negara Jerman yang menjatuhkan denda Rp 7 miliar bagi pengunggah *hoax*. Indonesia masih jauh ketinggalan pada ketegasan hukum. Pengelolaan semua aktivitas internet di Indonesia melibatkan pemerintah, swasta, organisasi masyarakat, akademisi (mahasiswa) dan paling ditekankan adalah tanggung jawab perusahaan penyedia aplikasi terutama *facebook* yang digunakan oleh *netizen* lebih dari 1,75 miliar di dunia yang identik wadah penyebaran berita *hoax*. (<http://tekno.liputan6.com/read/2685577/jerman-bakal-denda-facebook-rp-miliar-untuk-satu-berita-hoax>) di akses pada tanggal 07 Februari 2017.

Pada kelompok terdidik dan intelektual yang seharusnya lebih kritis menyaring informasi di media sosial masih dapat menjadi sasaran berita *hoax* salah satunya adalah mahasiswa sebagai generasi muda yang memiliki tingkat emosional tinggi. Di Universitas Negeri Medan menerapkan *the character building university* dengan enam pilar karakter bukan hanya yang digunakan untuk membangun moral dan integritas mahasiswa. Ke enam pilar tersebut dapat juga digunakan mahasiswa sebagai pedoman dan etika menggunakan media sosial. Tetapi dalam pelaksanaannya seringkali mahasiswa menggunakan media

sosial tanpa etika, menerima dan menyebarkan informasi bohong di media sosial ujaran kebencian dan fitnah terhadap seseorang misalnya, mahasiswa memposting status di media sosial mencaci maki dengan bahasa-bahasa kasar, bahkan dapat mengakibatkan tindak pidana kejahatan media sosial (cyber crime) yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Mahasiswa jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang diharapkan mampu menjadi warga negara yang memiliki pandangan terhadap nilai-nilai demokrasi, berpartisipasi dalam upaya mencegah dan menghentikan berbagai tindak kekerasan atau konflik di masyarakat, serta mampu meletakkan nilai-nilai dasar yang bijak. Namun, munculnya berita-berita *hoax* di media sosial dapat mengubah pola pikir mahasiswa memandang segala hal dari sudut negatif sehingga berakibat pudarnya rasa persaudaraan, intoleransi, bahkan berpotensi mengancam persatuan bangsa.

Pada uraian tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Berita *Hoax* Terhadap Pengguna(*User*) Media Sosial Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Negeri Medan Fakultas Ilmu Sosial Jurusan PPKn Angkatan 2013)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam setiap penelitian, penentuan permasalahan merupakan hal yang paling utama dan diiringi dengan cara bagaimana pemecahannya. Sebelum hal ini dilakukan, maka identifikasi masalah perlu dilaksanakan. Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh berita *hoax* terhadap perilaku pengguna (*user*) media sosial pada kalangan Mahasiswadi Universitas Negeri Medan jurusan PPKn.
2. Semakin meluasnya berita *hoax* di media sosial dapat menimbulkan konflik, ujaran kebencian, pencemaran nama baik, fitnah bahkan terjadi serangan fisik dikalangan mahasiswa Jurusan PPKn
3. Belum tercapainya pelaksanaan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
4. Hambatan-hambatan pemerintah dalam membersihkan berita *hoax* di media sosial.
5. Kurangnya sosialisasi pemerintah tentang berita *hoax* terhadap kalangan masyarakat terutama mahasiswa Jurusan PPKn.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah sangat diperlukan untuk memberikan arah pada pembahasan penelitian guna menghindari ruang lingkup permasalahan yang terlalu luas. Dengan demikian yang menjadi batasan masalah adalah pengaruh berita *hoax* terhadap Mahasiswa Jurusan PPKn sebagai pengguna

(*user*) media sosial ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan bagian yang sangat penting dari masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut bagaimana pengaruh berita *hoax* terhadap Mahasiswa Universitas Negeri medan Fakultas Ilmu Sosial Jurusan PPKn sebagai pengguna(*user*) media sosial ditinjau dari UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian harus mempunyai tujuan, yang tidak terlepas dari pokok permasalahan yang dibahas. Tujuan penelitian merupakan langkah utama agar dapat menentukan kearah sasaran yang dicapai dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh berita *hoax* terhadap Mahasiswa Universitas Negeri Medan Fakultas Ilmu Sosial Jurusan PPKn Sebagai pengguna(*user*) mediasosial ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## F. Manfaat Penelitian

Pada hakekatnya penelitian ini memiliki manfaat yang baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah

1. Bagi penulis, sebagai bahan untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi diri penulis khususnya pengetahuan pengaruh berita *hoax* di media bagi pengguna (*user*) media sosial.
2. Bagi pengguna (*user*) media sosial terkhusus mahasiswa Universitas Negeri Medan, dengan mengetahui pengaruh berita *hoax* terhadap perilaku pengguna media sosial di tinjau dari Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik untuk lebih bijak dalam menyaring berita di media sosial.
3. Bagi pemerintah, dengan ditetapkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan transaksi Elektronik diharapkan dapat lebih memahami dan melaksanakan tugasnya dan perannya dengan baik.
4. Bagi Jurusan/Fakultas, Untuk dijadikan bahan bacaan dan menambah literatur di Jurusan PPKn perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan perpustakaan Universitas Negeri Medan.