

Gema Keadilan

• AKTIF • DINAMIS • KRITIS •

ISSN: 0852-0011

No. 2 Tahun ke 42; 2017



Liputan Utama

Efektifitas UU ITE Dalam Penyelesaian Perkara di Pengadilan

Liputan Khusus

Ancaman Penyebaran Hoax Terhadap Keutuhan Bangsa Indonesia
Teknologi dan Kerusakan Yang Ditimbulkan



NO HOAX

No Berita Hoax

Teknologi Informasi diciptakan untuk memudahkan manusia, khususnya dalam hal memperoleh informasi. Internet adalah salah satu kemajuan teknologi yang membantu menyebarluaskan semua informasi ke seluruh dunia. Internet membantu para penggunanya dalam mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui media sosial. Media sosial merupakan situs dimana penggunanya dapat berinteraksi dengan pengguna lain. Masyarakat Indonesia banyak yang sudah menggunakan internet dan memakai berbagai macam media sosial di antaranya *facebook, twitter, path, line* dan sebagainya.

Kemudahan dalam melakukan interaksi komunikasi melalui media sosial ternyata bisa menimbulkan akibat positif dan negatif. Akibat negatifnya yaitu Berita bohong (*hoax*) di media sosial tumbuh subur pada kondisi masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam melakukan interaksi komunikasi. Berita bohong memang diproduksi tidak dengan memperhatikan kaidah penulisan berita yang menjadi panduan dalam penulisan berita pada pelaksanaan tugas jurnalistik media. Berita bohong melalui media sosial tidak boleh dibiarkan, karena kemampuan media sosial yang dimanfaatkan untuk menyajikan berita yang tidak dilandasi fakta peristiwa cenderung menimbulkan ketidakpastian informasi, mampu menciptakan opini publik yang tidak berlandaskan fakta berita, dan menyebabkan keresahan dalam masyarakat. Produksi berita perlu diberikan landasan regulasi terkini yang disesuaikan dengan fenomena penyajian berita yang terjadi di masyarakat. Penggunaan media sosial perlu diberikan landasan terbaru, agar dapat mengakomodasi praktik produksi berita yang beralih kegiatan jurnalistik dalam media sosial.

Kemajuan teknologi informasi seperti pedang bermata dua, di satu sisi bisa membantu manusia untuk mendapatkan informasi dan saling berinteraksi jarak jauh. Di lain sisi bisa menyebabkan penyebaran berita bohong (*hoax*), oleh karena itu, dalam majalah Gema Keadilan tahun 2017 ini mengangkat tema “Teknologi Informasi” yang ingin membahas upaya Pemerintah dalam mengatur penyebaran berita dengan pembuatan regulasi, efektifitas regulasi tersebut, dan aspek lain yang terkait dengan teknologi informasi.

Kami berterimakasih kepada seluruh pihak yang turut andil dalam pembuatan Majalah LPM Gema Keadilan tahun 2017 ini, sehingga akhirnya majalah ini bisa diterbitkan. Dalam perjalanan pembuatan majalah jauh dari kata sempurna, sehingga kami sangat mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan koreksi bagi kami.

Akhir kata, semoga dengan diterbitkannya Majalah LPM Gema Keadilan tahun 2017 ini bisa membawa manfaat bagi para pembaca, dan semoga kita bisa lebih bijak dalam menggunakan teknologi informasi.

Redaktur Pelaksana



Redaksi menerima berbagai naskah, artikel maupun kritik dan saran sejauh sesuai dengan misi Gema Keadilan. Berkas dapat diberikan dalam bentuk softcopy maupun hardcopy ke email kami redaksi.gk@gmail.com atau kotak saran yang terdapat pada mading Gema Keadilan. Semua tulisan, kritik, dan saran harus dilengkapi dengan data identitas diri yang masih berlaku. Redaksi berhak menyunting tulisan tanpa merubah esensi tulisan tersebut.

Daftar Isi

Liputan Utama

efektifitas UU ITE pada Proses Persidangan 01

Liputan Khusus

Dampak Penyebaran Hoax 03
Etika Berkomunikasi di Sosial Media 05

Rubrik Budaya:

Perubahan budaya akibat kemajuan teknologi 08

Rubrik Prestasi:

Dinda Saraswati

Galeri

13

Rubrik Pro Kontra:

Pro Kontra Hoax dan kebebasan berpendapat 15

Rubrik Opini Dosen:

catatan kecil mengenai berita hoax 18

Rubrik Opini Mahasiswa:

catatan kecil mengenai berita hoax 19

Rubrik Resensi:

Novel sebuah usaha melupakan 22

Rubrik Seni:

24

Gambar Sampul

Cover Depan

Oleh: nanik & serin

Cover Belakang:

Oleh: nanik

Layouter

Nanik Rofikoh



Cover Story

"Cover Depan"

Hoax Meracunimu

"Cover Belakang"

UU ITE Sebagai Harapan



STRUKTUR ORGANISASI LEMBAGA PERS MAHASISWA GEMA KEADILAN 2017:

Pemimpin Umum: Serin Putriningtyas **Sekretaris Umum:** Afifah Fauziah **Bendahara Umum:** Dara Kusuma **Dewan Redaksi:** Alif Abdurrahman, Tities Asrida, Maulida Indriani, Adisty Nurlita, Valeri M. P. Siringoringo, Mochamad Azwar, Brama Kuntoro **Pemimpin Redaksi:** Dwiyantri Putri **Sekretaris Redaksi:** Nurike Rindha **Redaktur Artistik:** Nanik **Redaktur Fotografi&GKTV :** M. Mizan **Staf Rigo, Aldira** **Redaktur Pelaksana Buku:** Evi Tri F **Redaktur Pelaksana Majalah&Jurnal:** Fitri, Kornelius **Redaktur Pelaksana Replik:** Ovidya, Endah **Redaktur Tabloid:** Iffatusi **Redaktur Pelaksana Media Online:** Ade Rizke, Habib **Staf Nadya** **Pemimpin Perusahaan:** Feliza Fabiola **Manager Rumah Tangga Keuangan:** Fitria **Staf:** Aril Pambayun, Bella, Della **Manager Iklan&Promosi:** Tria Kresti **Staf:** Tatak, Primas, Fadhillah **Manager Produksi&Distribusi:** Fauzia **Staf:** Nisa, Aninta Husna **Pemimpin Litbang:** Aqil Widi **Kasubdiv Riset&Kajian:** Meilani **Staf:** M. Iqbal, Satya, Rifka **Kasubdiv Survey&Olah Data:** Wahyu **Staf:** Amoghasiddi, Ricki Pratama, Puji Nugraha **Pemimpin PSDM:** Ika Dewi Ambarwati **Staf:** Oki Alviana, Rahmalita, Nonikca Florence, Haedar Ibnu, Hadidah Bahar, Idam Ramadhan, Rizkia, Fitra, Novi, Robert S. M., M. Hendri **Pemimpin Humas:** Fadhilurrahman Naufal **Staf:** Ray Angelia, Riko, Rizki Amalia, Viranda, Raras, Joko Susanto, Meilia, Sheldy, Anggia

Efektivitas UU ITE

Dalam Penyelesaian Perkara di Pengadilan

Seiring dengan perkembangan zaman, berkembang pula kebutuhan manusia. Salah satu kebutuhan manusia tersebut adalah kebutuhan akan informasi. Kebutuhan manusia akan informasi pada zaman sekarang sangatlah penting, hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu untuk memenuhi tuntutan kebutuhan manusia tersebut. Pada era modern ini banyak muncul media – media sosial yang fungsi utamanya adalah untuk mempermudah komunikasi. Media social tersebut seolah sudah menjadi kebutuhan pokok sebagian besar orang. Sebut saja *Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Google, Tumblr, Yahoo, Blog* dan masih banyak lagi. Media social tersebut digunakan banyak masyarakat untuk menyebarkan serta mendapatkan berbagai informasi dari berbagai belahan di dunia.

Bagi generasi milenial, mereka sangat mengandalkan media social dalam kegiatan sehari – harinya. Tidak sedikit dari mereka menggunakan media social sebagai sarana untuk memposting atau mengunggah kegiatan mereka sehari-hari. Sama dengan hal-hal lainnya, media social juga mempunyai sisi positif dan sisi negatif. Sisi positif media social ialah mempermudah komunikasi tanpa diperlukannya pertemuan secara langsung, sebagai media penyebaran informasi, memperluas jaringan pertemanan dan sebagainya. Namun, disamping sisi positif juga diikuti dengan sisi negatif. Sisi negatif media social diantaranya adalah menyebabkan orang-orang akan terlalu bergantung dengan media social dan akan menjadi malas untuk belajar berkomunikasi



di dunia nyata. Selain itu orang-orang akan menjadi malas untuk berinteraksi dengan dunia luar dan lebih memilih berinteraksi secara online, karena terdapat perbedaan besar dikala berinteraksi secara langsung dengan berinteraksi melalui media social yaitu tingkat pemahaman bahasa dan rentan terjadi kesalahpahaman. Selain itu media social juga menjadi lahan subur orang – orang yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan tindak kriminal seperti penipuan, judi, pornografi, *cyber crime* dan yang marak terjadi belakangan ini adalah penyebaran berita palsu (*Hoax*).

Berita palsu atau *hoax* menjadi suatu isu dan perbincangan hangat di media massa maupun media social belakangan ini. Berita *hoax* tersebut dianggap meresahkan public dikarenakan informasi yang tersebar di media massa maupun media social tidak diketahui kebenarannya. *Hoax* memiliki banyak arti diantaranya yaitu tipuan, menipu, kabar burung, berita bohong, pemberitaan palsu, informasi palsu. Secara general atau umum *hoax* dapat diartikan sebagai sebuah pemberitaan palsu untuk menipu atau mengakali pembaca maupun pendengar dengan tujuan untuk mepercayai berita tersebut. Kebanyakan korban *hoax* adalah warga yang menggunakan internet. Hal ini bertujuan menggiring opini dan kemudian membentuk persepsi terhadap suatu

informasi. Orang yang menyebarkan berita *hoax* mempunyai kesenangan tersendiri seperti mencari sensasi di kalangan masyarakat, mencari popularitas, ingin lebih dikenal oleh masyarakat sekitar dan untuk menikmati kesenangan dalam kebohongan yang diciptakan tentunya dengan memanfaatkan teknologi yang serba canggih ini.

Oleh karena penggunaan teknologi informasi banyak disalahgunakan oleh masyarakat yang tidak bertanggung jawab, maka pemerintah membentuk undang-undang yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi yaitu Undang – Undang Nomor 40 Tahun 2016 j.o Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dibentuknya UU ITE ini bertujuan untuk memberikan perlindungan bagi masyarakat yang melakukan segala aktifitas yang berkaitan dengan teknologi informasi. Namun tidak sedikit orang yang mengatakan bahwa UU ITE membatasi kebebasan orang untuk berpendapat.

Salah satu hakim Pengadilan Negeri Semarang, Siyoto, S.H., M.H. mengemukakan pendapatnya terkait asumsi masyarakat yang menganggap bahwa UU ITE ini membatasi kebebasan berpendapat. “Menurut saya UU ini tidak membatasi kebebasan berpendapat, justru UU ITE dibuat untuk menjamin kebebasan orang untuk menyampaikan pendapat. Sepanjang pendapat yang disampaikan masih dalam koridor akurat, sesuai dengan norma. Menyampaikan pendapat harus dengan sopan dengan tata cara yang ada, dan memerhatikan norma-norma yang ada termasuk norma hukum.”

Hanya ada segelintir kasus pelanggaran UU ITE di Semarang. Terkait dengan efektifitas penyelesaian perkara pelanggaran UU ITE di Pengadilan, Pak Siyoto berpendapat bahwa, “Secara normative pengadilan tidak mempunyai kewenangan untuk menolak suatu perkara yang diajukan kepengadilan dengan dalih tidak ada suatu aturan yang mengatur, ketentuan mengenai hal ini diatur dalam UU kekuasaan

kehakiman. Kalau tidak ada aturan yang mengatur, hakim wajib menggali nilai – nilai keadilan yang ada di masyarakat termasuk norma dan aturan yang ada di masyarakat. Termasuk kearifan local dan norma adat kebiasaan. Kalau tidak ada *ya* menggunakan yurisprudensi.”

Dari pendapat Hakim PN diatas yaitu Bapak Siyoto, S.H., M.H. dapat disimpulkan bahwa tidak ada suatu undang-undang yang dibentuk tanpa tujuan. Dibentuknya suatu undang-undang sudah melalui berbagai tahapan yang kuat, diantaranya melalui tahapan pengkajian dan penyusunan naskah akademik dimana undang-undang yang dibuat harus memiliki nilai filosofi dan nilai sosiologi, sehingga tidak ada undang-undang yang dibuat tanpa tujuan yang baik. Begitu juga dengan UU ITE, dibuatnya UU ITE dimaksudkan untuk mengatur masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi dalam koridor yang benar, tidak melenceng, dan tidak merugikan pihak-pihak yang lain. UU ITE juga memberikan perlindungan kepada masyarakat dalam mengemukakan pendapat melalui media elektronik sepanjang pendapatnya dapat dipertanggungjawabkan, bukan justru membatasi pendapat. Apabila tidak ada UU yang mengatur tentang teknologi informasi justru dikhawatirkan akan menyebabkan kekacauan, sebab orang-orang akan mengemukakan pendapat melalui media baik media elektronik maupun media social sesuka hatinya tanpa memerhatikan norma-norma yang ada dan berlaku dalam masyarakat, termasuk norma hukum. **(Afi&Oki)**



ANCAMAN PENYEBARAN HOAX TERHADAP KEUTUHAN BANGSA INDONESIA



Saat ini banyak berita tentang berbagai kejadian yang beredar setiap harinya, baik melalui media cetak, siaran televisi, internet, atau dari mulut ke mulut kepada orang lain. Pada berita-berita tersebut terkadang ada berita yang masih diragukan kebenarannya, masyarakat sering menyebutnya *hoax*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V, *hoax* atau “hoaks” sebagai bentuk kata serapan dari bahasa asing. Namun untuk definisi yuridis dari *hoax* sendiri sampai sekarang belum ada. Jadi makna *hoax* itu tergantung pada siapa yang memaknai, tetapi dalam *hoax* itu sendiri ada unsur kebohongan, melebih-lebihkan ataupun menyesatkan.

“Berbicara mengenai dampak yang bisa ditimbulkan, berita *hoax* dapat menimbulkan kebencian hingga rasa persatuan dan kesatuan atau rasa hormat terhadap negara akan berkurang. Apalagi yang disebarkan adalah berita mengenai pimpinan negara yang bisa membuat masyarakat terpicu emosinya, sehingga masyarakat tidak menghormati proses hukum yang berjalan maupun keputusan atau kebijakan yang diambil pemerintah. Namun dampak utamanya adalah munculnya rasa was-was maupun kebencian.” ujar Rahmi Dwi Sutanti, S.H., M.H. dosen Fakultas Hukum Univertitas Diponegoro.

Hoax atau Hoaks sendiri diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Pasal 28 secara jelas menyatakan bahwa **Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi**

Elektronik. Pada ayat (2) yaitu **Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).**

Ditegaskan pula oleh Rahmi bahwa, rumusan pada Pasal 28 ayat (1) ini adalah rumusan delik materiil karena mengakibatkan kerugian yang sudah pasti, dimana menitikberatkan pada akibat yang dilarang yang mengakibatkan kerugian konsumen. Namun apakah *hoax* yang beredar pada umumnya di media sosial itu menyebabkan kerugian konsumen atau tidak, ini yang harus dikritisi. Apakah ketentuan Pasal 28 sudah mencakup seluruh perbuatan *hoax* ketika hanya menimbulkan kepanikan atau menjadi lebih-lebihkan tanpa ada konsumen yang dirugikan. Karena tidak semua pemberitaan *hoax* menimbulkan kerugian konsumen, padahal ketika itu menjadi suatu unsur pidana berarti itu harus ada untuk menyebutkan perbuatan tersebut menjadi sebuah tindak pidana.

“Di luar UU ITE, jauh sebelum kita merdeka dengan adanya undang-undang yang mengangkat *Wetboek van Strafrecht* (WvS) yang kemudian dikenal sebagai Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai peraturan hukum di Indonesia, ada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana. Di dalamnya sudah mengkriminalisasikan tentang berita bohong. Terdapat dalam Pasal 14 yang berbunyi ayat(1) barang siapa, dengan menyiarkan berita atau pemberitahuan bohong, dengan sengaja menerbitkan keonaran dikalangan rakyat, dihukum dengan hukuman penjara setinggi-tingginya sepuluh tahun. Ayat (2) barang

siapa menyiarkan suatu berita atau mengeluarkan pemberitahuan, yang dapat menerbitkan keonaran dikalangan rakyat, sedangkan ia patut dapat menyangka bahwa berita atau pemberitahuan itu adalah bohong, dihukum dengan penjara setinggi-tingginya tiga tahun, dan juga Pasal 15 yang berbunyi sebagai berikut barang siapa menyiarkan kabar yang tidak pasti atau kabar yang berkelebihan atau yang tidak lengkap, sedangkan ia mengerti setidak-tidaknya patut dapat menduga, bahwa kabar demikian akan atau mudah dapat menerbitkan keonaran dikalangan rakyat, dihukum dengan hukuman penjara setinggi-tingginya dua tahun. Menurut saya malah mungkin Pasal 2 lebih relevan tetapi apakah cukup atau kurang kriminalisasinya dengan kondisi saat ini. Dalam Pasal 14 terdapat kata “**dapat menerbitkan keonaran**” dimana ini masuk ke dalam rumusan delik formil karena yang dapat menimbulkan keonaran belum tentu akibatnya bisa saja timbul atau tidak tetapi berpotensi untuk timbul. Rumusan yang mengandung kata-kata 'dapat' artinya perbuatan yang nanti bisa atau mungkin tidak menimbulkan itu sudah dapat dipidana, karena dititikberatkan bukan pada akibat tetapi pada perbuatan yang dilarang. Sedangkan dalam Pasal 15 belum tentu menimbulkan keonaran.” lanjut Rahmi.

Beliau juga menambahkan bahwa dengan berbagai dampak yang bisa ditimbulkan dari tersebarnya berita bohong ke berbagai lapisan masyarakat dibutuhkan solusi untuk memecahkan masalah ini, salah satunya adalah adanya perubahan UU ITE, karena di dalam undang-undang tersebut hanya menitikberatkan pada kerugian konsumen, tidak relevan dengan *hoax* yang terjadi pada akhir-akhir ini dimana tidak selalu ada konsumen yang dirugikan, tidak masalah jika memang ada konsumen yang dirugikan tetapi bagaimana dengan yang hanya menimbulkan rasa was-was maupun kebencian sehingga susah untuk dipidana dengan dasar apa, karena adanya kekurangan kriminalisasi maka seharusnya ada kriminalisasi tentang *hoax*.

Seharusnya berita bohong ini dapat diberhentikan penyebarannya dimulai dari mengedukasi masyarakat tentang *hoax* tersebut agar tidak mudah percaya akan berita yang belum jelas mengenai sumbernya maupun perusahaan yang mempunyai media sosial itu sendiri yang akan lebih baiknya mempunyai mekanisme untuk memfilter berita yang tersebar sehingga ketika ada berita bohong yang tersebar menjadi tidak tersebar dan juga memblokir akun penyebar berita bohong. (Aril Pambayun&Dara Citra)



TEKNOLOGI DAN KERUSAKAN YANG DITIMBULKAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, dan sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi, masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Di zaman seperti sekarang ini pengguna *gadget* dan media sosial sudah sangat banyak. Menurut data yang disampaikan oleh Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Tengah, Dadang Somantri, ATD, MT per Juli 2017 pengguna *gadget* dengan jumlah nomor aktif sudah mendekati angka hampir 300.000.000 dari jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 250.000.000 termasuk bayi. Beliau juga mengatakan bahwa lebih dari 50% dari para pengguna *gadget* memiliki 2 nomor aktif atau 2 *handphone*.

Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* sekarang bukan lagi dikategorikan sebagai barang mewah seperti dulu. Hal ini tentu saja harus dapat diantisipasi oleh orang tua karena para orang tua harus bijak dalam mengenalkan teknologi kepada anak-anaknya. Menurut beliau sekarang ini dengan perkembangan teknologi juga dibarengi oleh *software-software* untuk membatasi dimana *gadget* dapat *lock* dan disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak saja. Yang terpenting ialah pembelajaran di rumah karena *gadget* sudah merubah perilaku sosial kita dalam kesehari-harian. Data-data menunjukkan bahwa kadang dalam satu keluarga ketika berkumpul bersama semua anggota keluarga malah asik dengan *gadget* mereka masing-masing yang menyebabkan interaksi sosial antar anggota keluarga menjadi berkurang, bahkan terkadang ada keluarga yang berada dalam satu lokasi misalnya rumah mereka memilih berkomunikasi dengan *gadget*. Hal tersebut sangat memprihatinkan.

Hal yang tidak boleh diunggah di media sosial menurut Pak Dadang sekarang-sekarang ini sedang marak berita bohong atau yang dikenal dengan berita *hoax*. Istilah *hoax* sendiri baru ada sekitar 1996 yang diambil dari salah satu judul film yang diadaptasi dari novel. Tetapi berita bohong sudah muncul jauh sebelum itu. Sekarang pemilik *gadget* bisa menjadi seorang redaktur, kontributor, juga bisa menjadi pembaca berita. Batasannya tinggal kembali pada ajaran agama masing-masing dikatakan bahwa berita bohong itu bukan berita yang kecil, berita bohong dapat menimbulkan dampak yang sangat luar biasa dan dapat menjerumuskan. Kita lihat pada saat ramainya pesta demokrasi pilkada bagaimana begitu masifnya orang membuat berita-berita hanya untuk menjatuhkan. Jadi yang dilarang untuk diunggah di media sosial yaitu berupa berita bohong atau *hoax*, yang berisi tentang pornografi, fitnah.

Pak Dadang menerangkan bahwa bohong itu belum tentu fitnah tetapi apabila fitnah sudah pasti itu sebuah kebohongan. Secara garis besar 3 hal diatas yang sebenarnya tidak boleh diunggah dan disebarluaskan. Ada pula berita bagus yang tidak bermanfaat seperti guyonan, beliau juga berharap agar tidak mengeksploitasi

anak-anak karena dengan *gadget* sangat mudah sekali untuk melacak keberadaan kita karena *gadget* juga mudah sekali untuk disadap.

Sosial media bagaikan dua sisi mata uang yang berbeda, disatu sisi sosial media sangat membantu untuk mengetahui teknologi dan informasi, namun disisi yang lain sosial media dapat menyebabkan ketergantungan dan ketagihan serta jika tidak memperhatikan konten yang akses oleh pengguna, masih sangat banyak ditemukan konten negatif yang bebas di akses pada sosial media.

Dalam penggunaannya, tentu kita di berikan kebebasan agar bisa berkomunikasi dengan siapa saja. Namun yang sering di salahartikan disini adalah, bebas bukan berarti tanpa etika. Alangkah baiknya apabila kita mengetahui etika apa saja yang harus di perhatikan pada saat menggunakan jejaring sosial. Tidak sedikit permasalahan sosial yang terjadi akibat kurangnya kesadaran masyarakat dalam beretika dalam sosial media. Justru para pengguna terkadang dibutakan oleh berita yang tidak benar akibat dari hasutan yang beredar pada media sosial. Berikut beberapa hal penting mengenai etika dalam menggunakan media sosial.

1. Etika berkomunikasi

- Gunakan kata-kata yang layak dan sopan
- Sesuaikan bahasa dengan siapa kita berinteraksi

2. Hindari penyebaran SARA, pornografi dan aksi kekerasan, sebarlah hal-hal yang tidak menyebabkan konflik antar sesama pada situs jejaring

3. Kroscek kebenaran berita

4. Menghargai hasil karya orang lain, dengan mencantumkan sumber informasi

5. Jangan terlalu mengumbar informasi pribadi anda

Beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi dalam menggunakan media sosial

1. Adanya pemberitaan *hoax*

2. Sebarlah informasi yang sudah pasti akurasi, kebenarannya dan manfaatnya

3. Jangan mencari perhatian di internet dengan tulisan yang berlebihan

4. Saat menulis di media sosial, fokus pada masalah, tidak melebar kemana-mana, dukung dengan fakta dan data

5. Jangan sekedar mengkritisi tetapi berikan solusi terhadap masalah yang dikritisi

6. Pengguna media sosial harus terbuka pada saran dan masukan

7. Jangan ragu meminta maaf apabila tulisan kita menimbulkan dampak yang merugikan orang lain

8. Jadi pembaca yang baik, jangan mudah terprovokasi

9. *Speed rider*, hanya membaca tagline/judulnya saja dengan membuat judul yang menarik

Di Indonesia telah ada peraturan yang mengatur tentang teknologi yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dimana didalamnya tertulis bahwa pengiriman informasi elektronik berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti dipidana penjara 12 (dua belas) tahun dirubah menjadi paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda dari paling banyak 2 (dua) milyar.

Ada beberapa aktivitas yang sebaiknya jangan dilakukan di media sosial, jika tidak ingin terjerat hukuman dari UU ITE :

1. Konten yang melanggar kesusilaan (maksimal 6 tahun penjara)
2. Konten perjudian (maksimal 6 tahun penjara)
3. Konten yang memuat penghinaan dan/atau pencemaran nama baik (maksimal 4 tahun penjara)
4. Konten pemerasan atau pengancaman (maksimal 4 tahun penjara)

5. Konten yang merugikan konsumen (maksimal 6 tahun penjara)
6. Konten yang menyebabkan permusuhan isu SARA (maksimal 6 tahun penjara)

Adapun solusi yang dapat dikembangkan dalam meminimalisir dampak negative dari perkembangan teknologo informasi antara lain masyarakat harus diberikan pemahaman tentang cara menggunakan teknologi informasi dengan baik dan tidak melanggar etika. Sehingga teknologi dapat dimanfaatkan dengan semestinya. Lalu pemerintah harus menindak tegas terhadap setiap pelanggaran pengguna teknologi informasi yang merugikan orang lain dan negara. Dan masyarakat juga harus diberi penyuluhan untuk menggunakan teknologi yang dikuasai untuk menjalani hubungan yang lebih intens dengan teman atau orang-orang yang sebelumnya telah dikenal di dunia maya. Jangan terobsesi untuk mencari teman-teman baru di Facebook, Twitter, atau sosial media yang lain karena kecendrungan yang terjadi, mereka yang hanya anda kenal didunia maya tidak akan memberikan nilai persahabatan yang mutualisme atau saling *mensupport* antara satu dan yang lain didunia nyata.

Jadi pergunakanlah media sosial sebaik dan sebijak mungkin terlebih lagi dalam hal penyebaran informasi harus dicari dahulu kebenarannya. Biasakan untuk selalu berpikir terlebih dahulu sebelum anda bertindak.

Ika Dewi & Joko Susanto



Nongkrong di Era Digital

By: Rigo&Habib

Saling bertemu dan berkumpul dengan saudara, kerabat, maupun rekan kerja merupakan salah satu cara untuk mendekatkan diri agar terjalin hubungan yang dapat merekatkan satu dengan yang lain. Jika dilihat kepada kebiasaan masyarakat Indonesia yang sampai saat ini masih dilakukan untuk menjalin dan merekatkan tali persaudaraan dan keakraban, salah satunya ialah dengan bersilaturahmi. Masyarakat Indonesia sudah sejak dahulu melakukan hal yang dapat dikatakan membudaya ini, biasanya bersilaturahmi dilakukan pada hari-hari besar keagamaan maupun hari-hari besar lainnya yang dianggap sacral dan biasanya diiringi makan besar bersama sanak keluarga maupun kerabat, serta dilakukan pula tradisi-tradisi lainnya.

Kebiasaan ini pun bergerak kearah hal-hal yang dapat dikatakan intensitasnya jauh lebih sering dari bersilaturahmi pada hari-hari besar. Kegiatan berkumpul ini memiliki tujuan yang sama, yakni saling merekatkan. Budaya ini pun juga dapat dikatakan sebuah budaya yang cukup lama, namun dalam lingkup tidak begitu formal bahkan dapat dikatakan tidak formal.

Kebiasaan ini biasa dikenal dengan Nongkrong/Kongkow. Kata tersebut merupakan kata yang berasal dari bahasa silang, dimana dalam keseharian, nongkrong memiliki makna berkumpul disuatu tempat sambil membicarakan pembicaraan-pembicaraan ringan. Namun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), nongkrong sendiri diartikan dengan duduk jongkong. Memang sangat terlihat perbedaan dari arti kata yang diberikan KBBI dengan bahasa yang

digunakan sehari-hari.



Dok. Hipwae

Dalam keseharian anak-anak muda, hingga orang tua sekalipun, Nongkrong menjadi suatu kebiasaan yang dapat menjadi sebuah rutinitas bagi kalangan tertentu. Bahkan, kegiatan ini menjadi kebutuhan bagi mereka yang ingin mengisi waktu luang atau sebagai pelepas penat setelah melakukan berbagai rutinitas. Berkumpul/bertemu dengan kerabat menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi orang-orang yang sangat menikmati nongkrong, yang biasanya Nongkrong sendiri diisi dengan makan di suatu tempat bisa di sebuah *restaurant* hingga tempat makan yang lebih sederhana lagi, atau diisi dengan hanya sekedar minum-minum di *café* hingga warung kopi (Warkop). Kegiatan yang dapat dikatakan wajib saat nongkrong adalah berbincang-bincang, yang terkadang disertai dengan candaan yang mencairkan suasana, sehingga timbul keakraban satu sama lain.

Kebiasaan ini menjadi sangat dimudahkan dengan berkembangnya teknologi dan informasi. Mulai dari mudahnya mengajak kerabat-kerabat untuk menentukan waktu maupun tempat

nongkrong hanya dengan menggunakan gadget melalui berbagai platform media sosial, sehingga pada zaman milenial ini, intensitas anak muda dalam nongkrong jauh lebih sering dari zaman ketika teknologi dan informasi belum secanggih seperti sekarang dimana nongkrong yang bersifat mendadak sangat jarang dilakukan, walaupun sering dilakukan biasanya hanya kebetulan bertemu di suatu Warkop. Kemudahan ini sekali lagi sangat memanjakan anak muda pada saat ini untuk memenuhi kebutuhannya, dan dapat meningkatkan intensitas dari nongkrong itu sendiri.

Kemajuan teknologi dan informasi, selain memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, juga memberikan dampak yang buruk pada mental manusia saat ini, khususnya pada anak muda. Kebiasaan terlalu mementingkan gadget dan media social seakan melepaskan mereka pada dunia nyata sehingga sulit adanya bahkan dapat dikatakan tidak ada interaksi para penikmat teknologi ini dengan orang disekitarnya. Dampak dari teknologi ini juga berimbas pada kebiasaan nongkrong yang awalnya diperuntukkan untuk saling berbincang-bincang, melepas kerinduan, dan saling mengakrabkan diri, namun timbulnya budaya “menunduk” ini dirasa menghilangkan esensi dan tujuan dari nongkrong tersebut. Jika esensi dan tujuan dari nongkrong itu telah hilang dan hanya menjadi kegiatan berkumpul serta hanya focus terhadap “dunianya masing-masing”, maka saat ini, apa tujuan dari nongkrong tersebut?

Melihat hal ini, kami mewawancari beberapa orang yang dapat dikatakan intensitas kegiatan nongkrong cukup sering, walau tidak setiap hari. Dari narasumber-narasumber yang kami wawancarai, nongkrong menjadi salah satu aktivitas untuk melepaskan kejenuhan padatnya rutinitas yang telah dijalani. Tujuan utama dari aktivitas ini tak lain, untuk saling mengakrabkan diri antara satu dengan yang lain ketika bertemu. Dengan berbincang-bincang baik hal-hal ringan maupun hal-hal berat atau serius sekalipun, serta dengan canda dan tawa,

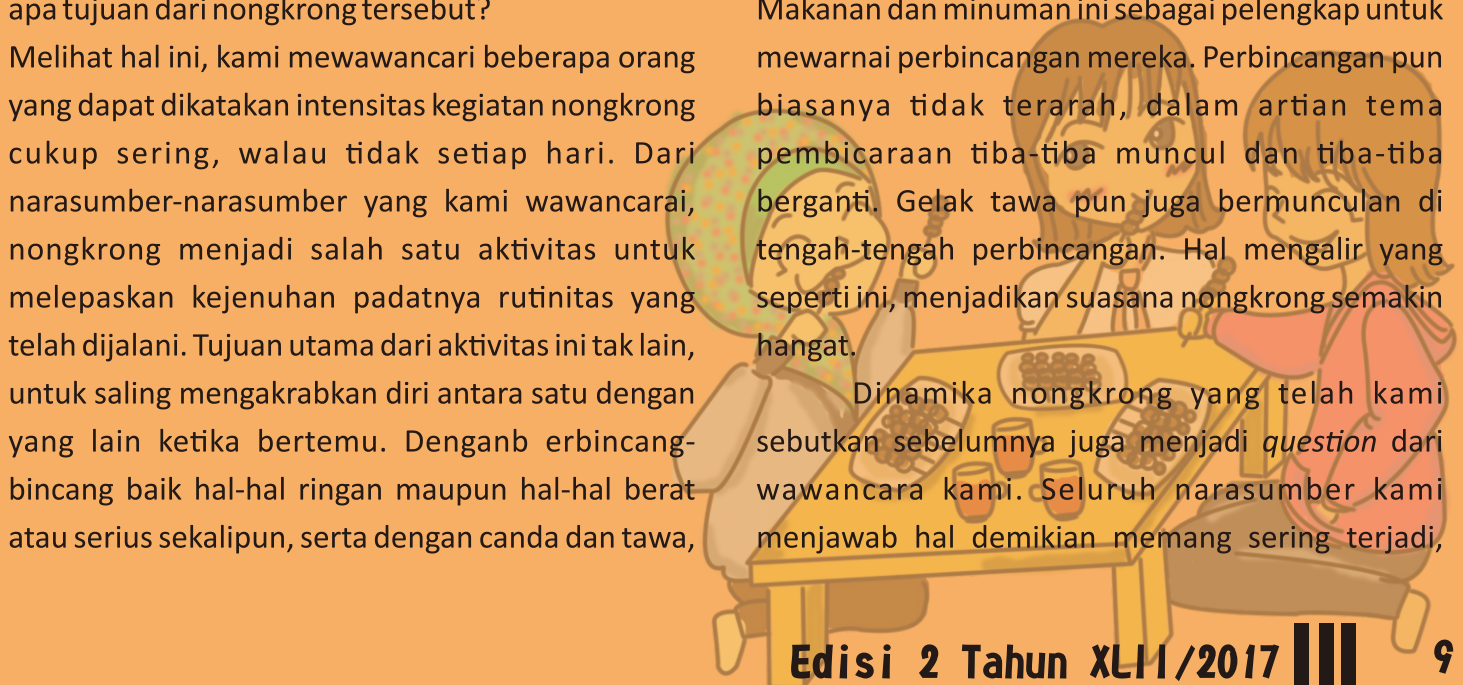
memberikan tanggapan bahwa suasana inilah yang semakin menguatkan ikatan mereka. Nongkrong juga dapat dijadikan sebagai sarana pelepas rindu bagi mereka yang telah cukup lama tak bersuara karena padatnya suatu rutinitas. Dengan isi nongkrong yang sama, menjadikan mereka semakin akrab walau tidak sering bertemu.

Disamping nongkrong dijadikan aktivitas yang hanya sekedar melepas penat, beberapa narasumber kami juga menyatakan bahwa nongkrong dapat dijadikan sarana untuk hal yang sifatnya lebih serius, yakni salah satunya rapat, walaupun rapat dibalut pula suasana yang lebih santai. Karena suasana lebih santai ini, harapannya mereka tidak jenuh dengan suasana rapat pada suasana yang kaku, dimana akan bermanfaat pula untuk mengangkrabkan satu sama lain.

Dengan kata lain, nongkrong dapat dimanfaatkan untuk tujuan hanya sekedar melepas kejenuhan dan untuk hal-hal yang penting seperti rapat, yang akhirnya mempunyai harapan untuk saling mengakrabkan satu sama lain.

Bagi mereka yang menjadikan nongkrong sebagai sarana untuk pelepas penat, suasana nongkrong biasanya juga melakukan makan bersama, yang sifatnya bukan makan besar, namun hamper semuanya dating memesan makanan. Jika tidak dengan makanan, biasanya hanya sekedar minum-minuman yang dapat mendukung suasana nongkrong tersebut seperti dengan teh atau kopi. Makanan dan minuman ini sebagai pelengkap untuk mewarnai perbincangan mereka. Perbincangan pun biasanya tidak terarah, dalam artian tema pembicaraan tiba-tiba muncul dan tiba-tiba berganti. Gelak tawa pun juga bermunculan di tengah-tengah perbincangan. Hal mengalir yang seperti ini, menjadikan suasana nongkrong semakin hangat.

Dinamika nongkrong yang telah kami sebutkan sebelumnya juga menjadi *question* dari wawancara kami. Seluruh narasumber kami menjawab hal demikian memang sering terjadi,



namun mereka beranggapan hal tersebut masih dikatakan lumrah-lumrah saja dengan suatu batasan tertentu. Seluruh narasumber sepakat, hal tersebut tidak menjadi masalah jika hal yang menjadi focus rekan nongkrongnya merupakan hal yang penting atau membutuhkan respon yang cepat. Yang tidak mereka setuju atau senangi adalah jika focus kepada gadgetnya dalam hal-hal yang biasa dilakukan diluar nongkrong, seperti bermain *game*. Mereka masih maklum jika rekannya sesekali melihat gadgetnya, karena dalam suasana nongkrong adakalanya perbincangan sejenak terhenti, dan ketika perbincangan dimulai kembali semua kembali focus pada forum nongkrong tersebut.

Keberadaan fasilitas seperti staker dan/atau wifi selain dapat memberikan fasilitas tambahan, dirasa juga berpengaruh apakah seseorang ketika nongkrong dapat beralih fokus. Para narasumber kami juga mengiyakan bahwa tambahan fasilitas tersebut dapat memberikan kemungkinan yang lebih besar untuk focus kegadget masing-masing. Hal ini juga memberikan peluang lebih besar kepada orang yang gemar bermain *game online* di *handphone*. Biasanya, tindakan yang dilakukan kepada rekan yang hanya focus dan bermain game pada gadget adalah teguran.

Jika melihat padato leransi yang diberikan terhadap focus seseorang pada saat nongkrong adalah karena hal yang penting dan tidak dapat ditinggalkan, menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat berdampak pula pada kesibukan seseorang. Masih tetap berlanjut hingga harus adanya respon yang cepat melalui sebuah gadged.



Mengenal Lebih Dekat Dinda Saraswati Runner Up 1 Miss Internet Indonesia

Seperti kita tahu internet mempunyai daya tarik tersendiri bagi para anak muda pada jaman sekarang, banyak informasi yang kita dapat dari internet mengenai pendidikan, pergaulan, dan gaya hidup. Salah satunya adalah sosial media, tidak bisa di pungkiri sosial media saat ini menjadi prioritas bagi kebanyakan khalayak muda. Para pengguna sosial media bisa dengan mudah berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan hal baru yang bermanfaat bahkan menghasilkan uang bagi penggunanya.

Ajang *Miss Internet Indonesia 2017* yang dilaksanakan pada April di Bali ini merupakan acarayang pertama kali di gelar secara nasional dan diikuti oleh finalis dari masing-masing provinsi. Masa karantina selama 7 hari pemilihan *Miss Internet Indonesia 2017*, juga sudah terhitung dengan sesi *GrandFinal*, memberikan cukup banyak pengalaman bagi para peserta. Tujuan dari acara ini bukan untuk membahas tentang teknis Internet itu sendiri, melainkan mengajak serta mengedukasi para pengguna Internet untuk menggunakannya secara sehat, aman, dan produktif. *Miss Internet Indonesia 2017* adalah inisiasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

Dinda Saraswati, *RunnerUp 1 Miss Internet Indonesia 2017* yang berasal dari Semarang berhasil mengharumkan nama Kota Semarang dengan prestasinya. Mahasisiwi dari UDINUS (Universitas Dian Nuswantoro) ini mengikuti seleksi Provinsi Jawa Tengah yang diselenggarakan di aula TVKU UDINUS. Dimulai dari pengumpulan esai dengan tema Internet Sehat; Internet Aman; Internet Produktif; atau penggabungan dari ketiga nya, Dinda memilih *Digital*



Dok. Tribun jateng

Entrepreneurship untuk diangkat sebagai tema dalam penulisan esainya. Selain pengumpulan esai, Dinda juga mengikuti *interview* mengenai tujuan esai itu dibuat dan juga *catwalk*.

Dari masing-masing provinsi, dipilih 12 kandidat kemudian dikerucutkan kembali menjadi 3 kandidat Finalis *Miss Internet Provinsi*, lalu 3 kandidat Finalis *Miss Internet Provinsi* tersebut dikirim ke tingkat Nasional yang akan dilombakan di Bali. Pada tingkat nasional, para kandidat memperebutkan gelar *Miss Internet* wilayahnya masing masing, setelah itu akan didapatkan Juara secara Nasional yang terdiri dari *WinnerMiss Internet Indonesia 2017*, *RunnerUp 1 Miss Internet Indonesia 2017*, *RunnerUp 2 Miss Internet Indonesia 2017*, dan *Favorit Miss Internet Indonesia 2017*.

"Awalnya saya mengikuti *Miss Internet Indonesia* sempat tidak berharap lebih untuk menang, yang saya cari adalah pengalaman, karena untuk mengikuti *beautypageant* bagi wanita berhijab itu kemungkinan menang sangat kecil, tapi ternyata di *Miss Internet Indonesia* sendiri yang dinilai secara fisik adalah *goodlooking* dan yang terpenting bagaimana cara penyampaian kita untuk membranding internet dengan internet sosial yang sehat, aman, dan produktif." ujar wanita berhijab yang lahir 18 September 1997 ini.

Kemajuan IT di Indonesia sendiri sangat pesat saat ini, karena teknologi merupakan kebutuhan primer bagi penggunanya, dengan kata lain terkadang orang tidak bisa hidup tanpa teknologi. Pemanfaatan dunia digital di Indonesia masih kurang penyuluhan dan pendampingan, banyak pengaruh negatif maupun

positif yang didapat dari perkembangan teknologi tersebut, tetapi kurang dimaksimalkan dalam bentuk yang bermanfaat oleh para pengguna. Pengaruh positif dari teknologi internet sangat berpengaruh pada dunia kita saat ini, untuk mencari berbagai hal informasi, perluasan jaringan *networking*, dan sarana untuk mendapatkan penghasilan. Sedangkan disisi lain yaitu pengaruh negatif dari teknologi internet misalnya, banyak anak muda sekarang yang sangat kritis, bahkan *saking* kritisnya anak muda tersebut menyebarkan berita yang belum tentu kebenarannya, dan juga tidak bisa membedakan mana berita yang nyata kebenarannya atau hanya *hoax* belaka.

Untuk itu, Dinda mengadakan penyuluhan tentang internet ke SMP dan SMA, juga kepada para mahasiswa yang biasanya diadakan lewat seminar. Pada saat penyuluhan dan seminar tersebut, Dinda menghimbau untuk jangan terlalu percaya dengan suatu informasi berita yang belum tentu kebenarannya (*hoax*), dan jangan langsung disebarluaskan di sosial media karena akan mempengaruhi opini masyarakat yang akan menimbulkan pro kontra.

Banyak anak muda Indonesia yang mempunyai potensi, ide kreatif, atau bakat terpendam dalam dirinya, tinggal bagaimana cara penyalurannya, apalagi dengan maju nya teknologi internet yang bukan hanya berorientasi dengan uang tetapi bagaimana kita juga memberikan pengetahuan yang lebih bermanfaat yang juga sebagai alat pengembangan diri sesuai potensi melalui sosial media

Dinda Saraswati sebagai salah seorang *influencer* mempunyai cara tersendiri untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, dan menekuni potensinya tersebut, dengan tetap fokus dalam dunia digital. Serta setiap ada peluang besar yang terasa sesuai dengan potensi kita jangan ragu untuk masuk ke peluang tersebut dan belajar lebih lanjut untuk kedepannya, maka rejeki juga akan datang dengan sendirinya.

Tita&Feliza

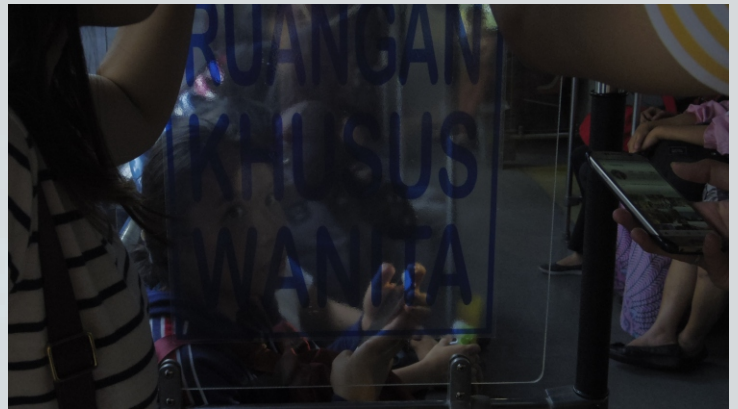


MATA LENSA

By: Faldy



Pemberhentian Untuk Melihat



Khususnya Terperanjat



Good Parenting



Merah Putih Dalam Genggaman



Miskomunikasi



Hadirkan Keramaian



Celingak-Celinguk



Bercakap-cakap Dengan Tembok

HOAX DAN KEBEBASAN BERPENDAPAT DI MEDIA SOSIAL

Mengapa banyak yang mengatakan jika *hoax* itu adalah bentuk kebebasan berpendapat? Sebelum membahas hal tersebut, marilah kita membahas apa itu *hoax*. *Hoax* merupakan istilah asing yang dalam Bahasa Indonesia artinya pemberitaan palsu. *Hoax* adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya. Kebebasan menyatakan pendapat merupakan hak asasi setiap manusia dimana kebebasan berpendapat merupakan keadaan bebas untuk mengemukakan isi pikiran di segala media demi terjaminnya martabat manusia.

Menurut survei yang kami lakukan terhadap 74 responden, banyak pro dan kontra mengenai *hoax* dan kebebasan berpendapat di media sosial. Sebanyak 42,5% masyarakat sering menyatakan pendapat melalui media sosial, dan sebanyak 94,6% masyarakat pernah menerima berita *hoax*. Dari presentase di atas, rata-rata masyarakat Indonesia pernah menerima berita *hoax*. Lantas bagaimana berita *hoax* tersebut dapat menyebar? Keterbatasan rentang perhatian manusia ditambah dengan informasi yang sangat deras di media sosial dianggap menjadi penyebab *hoax* gampang menyebar. Penelitian menyebutkan, seseorang cenderung melihat "bias informasi" dan hanya menaruh perhatian, serta menyebarkan informasi yang sesuai dengan kepercayaannya. Bahkan meski informasi tersebut palsu.

Menurut survei yang kami lakukan, banyak tanggapan dari masyarakat mengenai bagaimana berita *hoax* dapat menyebar, diantaranya kebanyakan dari mereka tidak mengecek valid atau tidaknya berita tersebut dan langsung ikut menyebarkan, oknum tidak bertanggung jawab

membuat berita palsu untuk kepentingannya sendiri, *share* tanpa tahu benar atau tidak, dan minimnya pengetahuan pembaca yang hanya tahu sedikit saja, tidak menyeluruh. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengetahuan dari penyebar berita tentang kebenaran berita yang dibacanya, sehingga memenuhi kepentingan oknum yang tidak bertanggungjawab.

Sedangkan berdasar survei yang kita buat tentang apa yang mendasari kebebasan berpendapat di media sosial? Banyak tanggapan dari masyarakat, diantaranya karena kebebasan berpendapat merupakan hak asasi manusia, untuk menyalurkan ide dan pemikiran kita tentunya kearah yang lebih baik dan solutif, karena media sosial adalah tempat untuk berinteraksi dengan orang lain pada era digital ini. Hal diatas merupakan tanggapan dari masyarakat mengenai kebebasan berpendapat di media sosial. Dapat disimpulkan bahwa kebebasan berpendapat merupakan hak setiap manusia. Kebebasan berpendapat merupakan hak asasi manusia. Tetapi kebebasan berpendapat di media sosial harus didasari kebenaran agar tidak memicu keributan antar masyarakat.

Lantas bagaimana kita dapat mengetahui berita tersebut merupakan berita *hoax*? Kementerian komunikasi dan informasi dalam websitenya menjelaskan bagaimana cara kita dapat mengetahui berita tersebut benar atau tidak, cara tersebut antara lain:

1. Hati-hati dengan judul provokatif

Berita *hoax* sering kali menggunakan judul sensasional yang provokatif, misalnya

dengan langsung menudingkan jari kepihak tertentu. Isinya pun bias diambil dari berita media resmi, hanya saja diubah-ubah agar menimbulkan persepsi sesuai yang dikehendaki sang pembuat *hoax*. Oleh karenanya, apabila menjumpai berita dengan judul provokatif, sebaiknya anda mencari referensi berupa berita serupa dari situs *online* resmi, kemudian bandingkan isinya, apakah sama atau berbeda. Dengan demikian, setidaknya anda sebagai pembaca bias memperoleh kesimpulan yang lebih berimbang.

2. Cermati alamat situs

Untuk informasi yang diperoleh dari *website* atau mencantumkan *link*, cermatilah alamat URL situs yang dimaksud. Apabila berasal dari situs yang belum terverifikasi sebagai institusi pers resmi—misalnya menggunakan domain blog, maka informasinya bias dibilang meragukan. Menurut catatan Dewan Pers, di Indonesia terdapat sekitar 43.000 situs di Indonesia yang mengklaim sebagai portal berita. Dari jumlah tersebut, yang sudah terverifikasi sebagai situs berita resmi tak sampai 300. Artinya terdapat setidaknya puluhan ribu situs yang berpotensi menyebarkan berita palsu di internet yang mesti diwaspadai.

3. Periksa fakta

Perhatikan dari mana berita tersebut berasal dan siapa sumbernya. Apakah dari institusi resmi seperti KPK atau Polri? Sebaiknya jangan cepat percaya apabila informasi berasal dari pegiat ormas, tokoh politik, atau pengamat. Perhatikan keberimbangan sumber berita. Jika hanya ada satu sumber, pembaca tidak bisa mendapatkan gambaran yang utuh. Hal lain yang perlu diamati adalah perbedaan antara berita yang dibuat berdasarkan fakta dan opini. Fakta adalah

peristiwa yang terjadi dengan kesaksian dan bukti, sementara opini adalah pendapat dan kesan dari penulis berita sehingga memiliki kecenderungan untuk bersifat subjektif.

4. Cek keaslian foto

Di era teknologi digital saat ini, bukan hanya konten berupa teks yang bias dimanipulasi, melainkan juga konten lain berupa foto atau video. Ada kalanya pembuat berita palsu juga mengedit foto untuk memprovokasi pembaca. Cara untuk mengecek keaslian foto bias dengan memanfaatkan *Google*, yakni dengan melakukan *drag-and-drop* ke kolom pencarian *Google Images*. Hasil pencarian akan menyajikan gambar-gambar serupa yang terdapat di internet sehingga bias dibandingkan.

5. Ikut serta grup diskusi anti-*hoax*

Di *Facebook* terdapat sejumlah *fanpage* dan grup diskusi anti-*hoax*, misalnya Forum Anti Fitnah, Hasut, dan Hoax (FAFHH), *Fanpage&Group Indonesian Hoax Buster*, *Fanpage Indonesian Hoaxes*, dan Grup Sekoci. Di grup-grup diskusi ini, netizen bias ikut bertanya apakah suatu informasi merupakan *hoax* atau bukan, sekaligus melihat klarifikasi yang sudah diberikan oleh orang lain. Semua anggota bias ikut berkontribusi sehingga grup berfungsi layaknya *crowdsourcing* yang memanfaatkan tenaga banyak orang.

Lantas bagaimana cara melaporkan sebuah berita jika beritanya terbukti *hoax*? Kominfo juga menjelaskan tentang cara melaporkan berita *hoax* di halaman resminya yaitu:

- 1) Untuk media sosial *Facebook*, gunakan fitur *Report Status* dan kategorikan informasi *hoax* sebagai *hate speech/ harassment /rude/threatening*, atau kategori lain yang sesuai. Jika ada banyak aduan

dari netizen, biasanya *Facebook* akan menghapus status tersebut.

- 2) Untuk *Google*, bias menggunakan fitur *feedback* untuk melaporkan situs dari hasil pencarian apabila mengandung informasi palsu. Twitter memiliki fitur *Report Tweet* untuk melaporkan cuitan yang negatif, demikian juga dengan Instagram.
- 3) Kemudian, bagi pengguna internet anda dapat mengadukan konten negative ke Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan melayangkan *e-mail* ke alamat aduankonten@mail.kominfo.go.id.
- 4) Masyarakat Indonesia Anti Hoax juga menyediakan laman data.turnbackhoax.id untuk menampung aduan *hoax* dari netizen. Turn Back Hoax sekaligus berfungsi sebagai *database* berisi referensi berita *hoax*.

Dari artikel diatas semoga masyarakat dapat memilah berita sebelum menerima seutuhnya agar tercipta masyarakat yang cerdas dan bebas dari *hoax* karena dapat menimbulkan perpecahan bagi kita jika kita sembarangan menyebarkan berita tersebut. Mulailah dari diri sendiri untuk tidak sembarangan menyebarkan berita yang tidak tahu faktanya. Untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran.

Naufal&Iqbal



Catatan Kecil Mengenai Berita Hoax

By: Aqil

Drs. Wiwid Noor Rakhmad, M.I.Kom

(Dosen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik)



"Menegakkan hukum terkait dengan penyebaran *hoaks* adalah dengan menangkap pembuatnya, bukan hanya orang yang menyebarkan kabar tersebut," ucapnya. Apalagi, Indonesia memiliki sejumlah instrumen hukum untuk mengatasi berita bohong, seperti UU ITE dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pada kesempatan itu dia juga mengingatkan akan sanksi yang ada di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Dalam Pasal 28 Ayat (1) UU ITE, disebutkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi

elektronik, dapat dituntut di sidang pengadilan.

"Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 Ayat (1) atau Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah," katanya lagi

Gunawan Permadi

Untuk mengetahui apakah informasi itu *hoaks* atau tidak, ciri-cirinya, yakni tidak mengikuti kaidah 5W + 1H (what, where, when, who, why, how); ajakan kirimkan, "*share*", "*like*", Ciri lainnya: bahasa terlalu berempati; huruf kapital; tanda seru yang over; tidak ada di media resmi; narasumber tidak jelas, tanpa otoritas; bahasa tidak baku. Dengan mengetahui ciri-ciri tersebut, semoga masyarakat tidak terjebak dengan *hoaks*, apalagi terkait dengan SARA dan pemerintahan.

Dr. Sukirno, S.H., M.Si.

(Dosen bagian Hukum Perdata)



Di sela-sela pembelajaran Antropologi hukum, beliau mengatakan, "Berita *Hoax*, bisa menjadi sumber sengketa atau konflik, terutama konflik kepentingan. Adanya kepentingan sehingga diimplementasikan dalam bentuk politik untuk memenuhi kepentingan tersebut. Oknum tertentu sengaja menyebarkan berita *hoax* melalui media sosial, untuk kepentingan mereka sendiri." Ia juga menambahkan bahwa penyebaran berita *hoax* melalui media masa saat ini, sangat rentan terhadap generasi milenial, hal ini dikarenakan generasi milenial banyak menghabiskan waktunya dengan gadget dan membuka sosial media mereka.

Catatan Kecil Mengenai Berita Hoax

By: Nadya Togi

Rafika Ariana

Fakultas Hukum angkatan 2015

Teknologi informasi yang digunakan adalah telepon genggam (*handphone*), televisi dan komputer. Akan tetapi dari ketiga teknologi tersebut, telepon genggam paling sering digunakan. Hal ini karena telepon genggam memiliki berbagai fitur seperti aplikasi *chating* dan lain sebagainya. Tak hanya itu, telepon genggam juga mudah dibawa sehingga sangat cepat dalam memperbaharui informasi dan telepon genggam mudah menghubungkan antara orang yang jauh seperti menelepon orang tua dan lain sebagainya.

Rafika mengaku bahwa ia sering menggunakan teknologi informasi bahkan hampir setiap saat menggunakannya. Mahasiswi fakultas hukum ini juga merasa telah menggunakan teknologi informasi ini dengan baik. Menurutny, seorang mahasiswa sangat memerlukan teknologi informasi untuk mengetahui perkembangan informasi di lingkungannya. Tak hanya itu, keberadaan teknologi akan membantu mahasiswa untuk menggunakan ilmu yang dimilikinya dengan lebih baik lagi. Keberadaan teknologi informasi juga sangat membantu mahasiswa untuk lebih membuka wawasan terhadap dunia luar serta membantu dalam menjawab berbagai pertanyaan yang sulit ditemukan dalam buku dan media cetak.

Tentunya sisi positif akan selalu berdampingan dengan sisi negatif. Keberadaan teknologi informasi yang canggih juga tentunya memiliki dampak negatif bagi penggunaanya. Menurut Rafika, keberadaan teknologi informasi yang canggih membuatnya menjadi mahasiswi yang malas dalam membaca buku ataupun media informasilainnya seperti majalah dan koran. Hal ini terjadi karena teknologi informasi dapat dibaca kapanpun dan dimanapun serta tidak membutuhkan ruang yang besar untuk membawanya. Tak hanya itu, teknologi informasi yang canggih juga lebih hemat biaya karena lebih murah dibanding membeli koran. Akan tetapi, Rafika menganggap bahwa hal ini kurang baik karena kevalidan data yang disajikan oleh media *online* kurang bila dibandingkan dengan media cetak seperti buku. Selain itu, membaca media cetak lebih baik dibandingkan membaca melalui teknologi yang canggih.

Bagi mahasiswa, penggunaan teknologi informasi harus diperhatikan dengan baik. Dengan memperhatikan jangka waktu pemakaian teknologi informasi dengan baik dan teratur makamahasiswa dapat melakukan kegiatan sehari-harinya dengan baik. Terlalu asik sendiri dengan teknologi informasi akan membuat kita lupa dengan berbagai pekerjaan, tanggung jawab bahkan melupakan lingkungan sekitar. Selain itu, mahasiswa juga jangan mudah percaya dengan apa yang sudah tersedia di *website* atau media *online*. Alangkah lebih baik, sebelum menggunakan data tersebut, mahasiswa mencari kebenaran data tersebut. Hal yang perlu diingat dalam menggunakan teknologi informasi adalah jangan terlalu bergantung pada media tersebut karena keberadaan media untuk mempermudah kita bukan untuk memperbudak kita menjadi pribadi yang konsumtif. Oleh karena itu, cobalah menjadi lebih bijak dalam menggunakannya.

Kevin Simon

Fakultas Teknik angkatan 2015

Teknologi informasi yang sering digunakan adalah telepon genggam dan komputer. Media yang digunakan dalam teknologi tersebut seperti aplikasi *Line*, *Google Drive* dan *Email*. Menurutnya, telepon genggam dan komputer sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sebagai mahasiswa, Kevin mengaku menggunakan teknologi informasi setiap saat, khususnya dalam menggunakan telepon genggam. Hal ini karena telepon genggam mudah dibawa kemanapun.

Mahasiswa sangat membutuhkan teknologi untuk mendukung pembelajarannya dalam perkuliahan. Tak hanya untuk saling bertukar informasi antar sesama mahasiswa tentang perkuliahan, tetapi juga sistem di Universitas Diponegoro sudah banyak menggunakan akses internet sehingga kebutuhan akan teknologi informasi makin tinggi. Dengan teknologi informasi yang ada saat ini, informasi dapat diperoleh dengan cepat dan hanya mengeluarkan biaya yang cukup murah. Selain itu, teknologi informasi yang canggih ini juga membantu mahasiswa untuk melakukan *sharing* data tanpa harus menggunakan *flash disk* yang beresiko membuat *flash disk* rusak.

Menurut Kevin, ia belum menggunakan teknologi informasi dengan baik. Hal ini karena keberadaan teknologi informasi malah lebih sering membuat penggunaanya gagal fokus. Dari yang seharusnya mengerjakan tugas dan mencari data di media online maupun dari teman menjadi menonton film dan lain sebagainya. Untuk menangani hal ini, Kevin belum memiliki solusinya akan tetapi ia selalu berusaha mengingatkan dirinya agar mendahulukan pekerjaannya dibanding bermain sosial media.

Yosephin Situmorang

Fakultas Hukum angkatan 2015

Teknologi informasi yang sering digunakan adalah telepon genggam, komputer dan televisi. Dalam menggunakan teknologi ini, Yosephin menggunakannya sangat sering kecuali sebelum tidur malam. Menurutnya, mahasiswa sangat membutuhkan teknologi informasi untuk mendapatkan informasi, menambah wawasan/pengetahuan, serta untuk memperoleh hiburan agar tidak stres dalam menjalani kehidupan sebagai mahasiswa. Penggunaan teknologi informasi dapat menjadi bumerang bagi yang menggunakannya. Terlebih lagi jika teknologi informasi digunakan tanpa batas tertentu. Ia mengaku bahwa ia lebih sering menggunakan teknologi informasi untuk membuka media sosial dan berbincang dengan keluarga dan teman dibandingkan untuk menemukan informasi untuk memperluas wawasan. Keberadaan teknologi ini membuatnya menjadi malas beraktivitas. Tak hanya itu, saat ini, khususnya Indonesia, banyak informasi yang negatif, yang mengandung SARA dan *hoax* beredar di kalangan masyarakat. Untuk menghilangkan kebiasaan buruk, Yosephin sering mengingatkan dirinya untuk menggunakan teknologi tersebut seperlunya saja. Tak hanya itu, ia juga menyarankan agar mahasiswa tidak langsung menerima sebuah berita tetapi harus mencari kebenaran berita tersebut sebelum mempercayainya.

Andreas Emil

Fakultas Teknik angkatan 2015

Teknologi informasi yang sering digunakan adalah telepon genggam dan televisi. Menurut Andreas, ia menggunakan teknologi informasi saat ada waktu saja. Teknologi informasi memiliki dampak penting dalam kehidupan mahasiswa seperti untuk memperdalam pengetahuan umum, mengetahui banyak informasi dan masalah yang sedang terjadi di dalam maupun luar negeri. Sebagai mahasiswa, menurutnya ia telah menggunakan teknologi informasi dengan cukup baik. Tentunya informasi yang tersedia dalam berbagai media informasi sangat banyak dan belum tentu semua informasi yang tercantum dalam media tersebut adalah informasi yang benar karena tak jarang ia menemukan berbagai berita *hoax*. Tak hanya itu, media informasi juga

sering tidak akurat karena adanya keberpihakan penulisnya kepada suatu kelompok atau orang tertentu. Ia berharap agar dalam menggunakan teknologi informasi, mahasiswa ataupun berbagai lapisan masyarakat lain dapat memilih sumber-sumber informasi yang sudah memiliki *track record* bagus dan sumber tersebut dapat mempertanggungjawabkan informasi yang diberikan.

Lina Noerma

Fakultas Ekonomi dan Bisnis angkatan 2015

Teknologi Informasi yang sering ia gunakan adalah telepon genggam karena di dalamnya terdapat berbagai aplikasi seperti *Line*, *Whatsapp*, *Google Chrome*, *Instagram*, dan *E-mail*. Menurutnya, mahasiswa sangat membutuhkan teknologi informasi untuk menambah referensi dan wawasan. Tak hanya itu, melalui teknologi informasi, mahasiswa dapat mengetahui hal-hal yang sebelumnya ia tidak tahu serta menemukan pemahaman yang benar dari pemahaman yang salah sebelumnya.

Lina mengaku menggunakan teknologi informasi setiap saat dan menurutnya, ia telah menggunakan teknologi informasi dengan baik. Akan tetapi, dalam menggunakan teknologi informasi sebaiknya mahasiswa maupun pengguna lainnya harus menggunakannya dengan baik karena tak jarang adanya penipuan yang dapat merugikan pengguna teknologi informasi baik secara materiil maupun waktu. Selain itu, banyak informasi yang tidak akurat muncul dalam teknologi informasi yang canggih ini sehingga mahasiswa harus membuktikan kebenaran dari informasi yang diperoleh sebelum mempercayainya.

Jeremy Baron

Fakultas Hukum angkatan 2015

Teknologi Informasi yang sering ia gunakan adalah *smartphone* dan laptop. Media ini ia gunakan untuk berkomunikasi melalui aplikasi *Line*, menulis di *blog* pribadinya menggunakan aplikasi dan *tumblr*, sebagai media hiburan melalui *youtube*, *instagram*, dan *spotify*. Selain itu, ia menggunakan *Gmail* untuk kebutuhan *sharing* data serta *Flat Tomato* sebagai alat bantu untuk belajar. Menurutnya seorang mahasiswa tidak dapat lepas dari teknologi informasi. Hal ini dikarenakan teknologi informasi memuat informasi dengan lebih lengkap serta menambah wawasan, akan tetapi hal ini bukan berarti dapat membuat mahasiswa bergantung secara terus menerus atas sumber - sumber pengetahuan yang terdapat di internet maupun teknologi informasi lainnya. Mahasiswa harus ingat bahwa teknologi hanya sekedar membantu dan melengkapi kebutuhan mahasiswa akan informasi. Selain itu, karena mudahnya memperoleh informasi dengan menggunakan teknologi informasi, banyak informasi yang salah.

Jeremy adalah seorang pengguna aktif teknologi informasi dan menurutnya ia sudah sangat baik melakukan manajemen waktu dalam menggunakan teknologi informasi. Menurutnya, penggunaan teknologi informasi yang berlebihan akan membuat seseorang menjadi cepat bosan, gampang pusing, malas, menjadi kurang tidur atau insomnia, dan emosian. Ia berharap mahasiswa lainnya tidak langsung membuka *smartphone* setelah bangun pagi, agar tidak merusak penglihatan dan tidak mengurangi produktivitas pada pagi hari. Selain itu, ia berharap agar pengguna teknologi informasi lainnya sebelum tidur tidak menggunakan teknologi informasi karena dapat menyebabkan kurang tidur bahkan insomnia. Alangkah lebih baik jika membaca novel, buku atau koran.

Sebuah Usaha Melupakan Novel by Boy Chandra



“Setelah hari-hari yang sedih berlalu. Bulan-bulan pahit memulihkan diriku. Aku menyadari satu hal; yang bukan untukku, sekeras apapun kupaksakan tetap saja tak akan menjadi milikku. Yang kuperjuangkan sekuat usahaku, jika kau tak memperjuangkanku sepenuh hatimu, tetap saja kita akan berlalu. Hidup terlalu pendek untuk dihabiskan dengan kesedihan berkepanjangan. Aku belajar menerima diri; bahwa aku memang bukan orang yang kau inginkan. Kelak, suatu hari nanti kau juga harus belajar menyadari. Bahwa kau sudah kulupakan dan bukan orang yang kemudian.”

Begitulah bunyi sinopsis buku novel terbitan 2016 yang ditulis oleh penulis puitis muda yang dikenal para pembaca remaja laki-laki dan pembaca remaja putri.

Boy Candra namanya, pria kelahiran tahun 1989 yang menetap dan proses di Padang.

Buku ini terbitan ke-9 setelah 1. Origami Hati. 2. Setelah Hujan Reda. 3. Catatan Pendek Untuk Cinta Yang Panjang. 4. Senja, Hujan, dan Cerita Yang Telah Usai. 5. Sepasang Kekasih Yang Belum Bertemu. 6. Surat Kecil Untuk Ayah. 7. Suatu Hari Di 2018. 8. Kuajak Kau Ke Hutan dan Tersesat Berdua.

Terdiri dari banyak bab yang beberapa diantaranya adalah *Seseorang itu kamu, Meski kadang kita tak sepemikiran, Menjadikanmu teman berbagi, Menemukanmu membuat aku merasa cukup, Hatimu adalah hal yang aku cintai, Belajar menyesuaikan diri dengan jarak ini*, dan masih banyak lagi bab yang tercantum dalam buku ini.

Isi buku ini menceritakan *diary* asmara sang penulis Boy Candra yang ditulis dengan alur maju-mundur sesuai dengan tanggal kejadian-kejadian yang dilalui selama menjalin hubungan. Namun seringkali Boy *flashback* ke cerita masa lalunya. Boy Candra telah menjalin hubungan asmara dengan kekasihnya selama kurang lebih tiga tahun sebelum pada akhirnya menjadikan mereka sebagai seorang mantan kekasih.

Kisah Boy yang setia dan terus memperjuangkan hubungan jarak jauh (*Long distance relationship*) Jakarta-Padang diantara mereka untuk menjaga hati, kepercayaan, janji, serta cita-cita masa depan yang telah mereka buat, namun tragisnya sang kekasih tergoda akan rayuan pria lain dan akhirnya berpaling seakan menyerah dengan hubungan jarak jauh yang sudah dijalani selama bertahun-tahun. Perjuangan Boy tidak hanya sampai disitu, meski sang mantan kekasih mengakhiri begitu saja dengan hilang kontak (*Lost Contact*) dalam waktu yang cukup lama dan belum pernah terjadi sebelumnya. Namun, Boy tetap memperjuangkan untuk memperbaiki hubungan mereka.

Setiap sebuah bukutak luput dari adanya kekurangan, begitupula dengan buku ini. Pembaca mungkin akan merasa kecewa karena ekspektasi cerita kurang sesuai dengan judul dan sinopsis yang tertulis dibelakang buku. Sinopsis seakan menceritakan tentang sebuah usaha yang benar-benar dilakukan untuk melupakan kisah masa lalu, dalam sebuah cerita bukan dalam bentuk *diary*. Awalnya begitu menarik, namun

lambat laun mulai kurang menari karena cerita terlalu monoton mengenai kisah pilu asmara seorang Boy Candra dan kembali menarik lagi pada bab-bab terakhir.

Disamping kekurangan tersebut, kelebihan buku ini dapat memberikan motivasi yang cukup terasa untuk para pembaca yang baru merasakan patah hati ataupun yang belum bisa menghapus rasa sakit hati akan putus cinta serta memberikan semangat dalam memperjuangkan cintanya yang dituangkan dalam kalimat-kalimat ajaib *"Quotes"* Boy Candra. Selain itu Boy Candra juga mencerminkan sikap tidak mudah menyerah dengan suatu hubungan yang telah dilalui bersama-sama. Namun apabila perpisahan harus terjadi, buku ini mengajarkan untuk tetap tegar, optimis untuk menjalani hidup, semangat untuk segera bangkit dari keterpurukan, dan menata ulang kembali hati yang telah hancur akan kehilangan seseorang yang dicintai selama bertahun-tahun. **(Rahmalita Fadhila)**





M. Aldira



FLO RISTA
Paper Flower



📍
Tembalang, Semarang
Boja, Kendal

- ✓ Order minimal H-3
- ✓ Tahan lama (Bahan kertas)
- ✓ Made by request
- ✓ Harga terjangkau (Start from 10k)

📞 089618324370 📷 florista_id 📠 @lot9559h

M.O.S



M.O.S

Ig : MensOriginalStuff

YOU LOOK AWESOME TODAY
@AZT4648F
0821 8639 4185

**NOTEBOOK
Sticker
BIRTHDAY
GRADUATION GIFT**

**Campanella
project**

📷 @campanellaproject 📠 @azumayamiyuki
0897-1937-440

Bingung cari hijab motif?

FAMELIA.ID
Hijab motif yang ga pasaran

Hijab is our crown

Lokasi : Yogyakarta
Untuk pemesanan bisa line @cdw9521b
Follow Instagram Famelia.id

SALAM SEMANGAT JUANG PERS MAHASISWA!!!

PRODUK LPM GEMA KEADILAN:

-Buletin

-Mading

-Press Release

-Majalah

-Tabloid

-Jurnal

-Website



Youtube

LPM Gema Keadilan

E-mail

redaksi.gk@gmail.com

facebook

gemakeadilan

twitter

@gemakeadilan

Instagram

gemakeadilan

Website

lpmgemakeadilan.fh.undip.ac.id



Beauty in projection and perceiving is 99.9% attitude



Line : iffatusy01



Wa : 081228033907



Line@ : @kpu6238z





**Majalah Mahasiswa Fakultas Hukum
Universitas Diponegoro**

