

SKRIPSI
TINJAUAN HUKUM UNDANG-UNDANG NOMOR 19
TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-
UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK
(STUDI KASUS BERITA BOHONG
RATNA SARUMPAET)



PENULISAN HUKUM

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas
dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Menyelesaikan
Program Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Hukum

Oleh:

ANA CHAIRUN NISAK

NIM: 167010056

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS WAHID HASYIM SEMARANG
2020

HALAMAN PERSETUJUAN
TINJAUAN HUKUM UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11
TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK STUDI KASUS BERITA BOHONG RATNA
SARUMPAET

PENULISAN HUKUM

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna menyelesaikan program Sarjana (S1) Ilmu Hukum

Oleh:

ANA CHAIRUN NISAK
NIM: 167010056

Penulisan Hukum dengan judul diatas telah disahkan dan disetujui

Pembimbing I



Dr. Mastur, SH, MH
NPP. 08.00.0.0014

Pembimbing II



Pudjo Utomo, SH, MH
NPP. 09.02.2.0085

Mengetahui

Dekan Fakultas Hukum



Dr. Mastur, SH, MH
NPP. 08.00.0.0014

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**TINJAUAN HUKUM UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11
TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK (STUDI KASUS BERITA BOHONG RATNA
SARUMPAET)**

Dipersiapkan dan disusun oleh

ANA CHAIRUN NISAK
NIM: 167010056

Telah dipertahankan di dewan penguji pada :

Hari : Rabu

Tanggal : Februari 2020

Dewan Penguji

Penguji I



Dr. Mastur, SH, MH
NPP. 08.00.0.0014

Penguji II



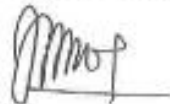
Pudjo Utomo, SH, MH
NPP. 09.02.2.0085

Penguji III



Dr. Suparmin, SH, M.Hum.
NPP. 09.06.1.0174

Dekan Fakultas Hukum



Dr. Mastur, SH, MH
NPP. 08.00.0.0014

BIODATA

DATA PRIBADI

1. Nama : Ana Chairun Nisak
2. Alamat : Desa Pulosari Jalan Anggrek No 25 RT 03
RW 01 Kecamatan Karang Tengah \
Kabupaten Demak
3. Tempat Tanggal Lahir : Demak, 17 April 1982
4. Kewarganegaraan : Indonesia
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Agama : Islam
7. Nomor Telephon : 0821 3481 3680
8. Email : deviastan9876@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. 1987 – 1994 SD N Pulosari 1 Demak
2. 1994 – 1997 SMPN 1 Karang Tengah Demak
3. 1998 – 2000 SMUN 1 Karang Tengah Demak
4. 2016 – 2020 Universitas Wahid Hasyim Semarang:

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya :

Nama : ANA CHAIRUN NISAK

NIM : 167010056

Fakultas : Fakultas Hukum Universitas Wahid Hasyim Semarang

Menyatakan bahwa penulisan hukum ini tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dengan judul **“TINJAUAN HUKUM UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (STUDI KASUS BERITA BOHONG RATNA SARUMPAET)”** disuatu perguruan tinggi lain dan sepanjang pengetahuan saya didalamnya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Februari 2020


ANA CHAIRUN NISAK

ABSTRAK

Aktivis Hak Asasi Manusia (HAM) sekaligus seniman, Ratna Sarumpaet ditangkap polisi terkait penyebaran berita bohong tentang penganiayaannya oleh oknum tertentu. Kebohongan penganiayaan Ratna Sarumpaet tersebut untuk menutupi bahwa Ratna telah melakukan operasi plastik yang tidak ingin Ia tunjukkan ke publik. Isunya menjadi sorotan media karena Ia juga merupakan Juru Kampanye Nasional pasangan calon presiden dan wakil presiden Prabowo-Sandiaga.

Cerita penganiayaan Ratna Sarumpaet menjadi kontroversi sebab kasus hoaks Ratna Sarumpaet sarat akan kepentingan politik antara kedua kubu caprescawapres Jokowi-Ma'ruf dan Prabowo-Sandiaga.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana tinjauan hukum undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2018 tentang informasi, transaksi elektronik dan apakah yang dimaksud dengan berita bohong dalam kasus ratna sarumpaet menurut UU tentang ITE

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepustakaan (Library Research) dengan type penelitian Yuridis Normatif yakni mengacu pada norma hukum yang terdapat pada peraturan perundang undangan dan kepustakaan peradilan serta norma-norma yang berlaku dimasyarakat atau kebiasaan yang berlaku dimasyarakat.

Hasil penelitian yang penulis laksanakan menghasilkan pengetahuan dan pengalaman dalam praktik hukum pidana sehingga menjadi sumbangan pemikiran yang membantu dalam mempelajari praktik-praktik hukum pidana,

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis berita politik kasus Hoaks Ratna Sarumpaet.

Kata kunci: Hoaks Aktivis Hak Asasi Manusia (HAM) juga seniman Ratna Sarumpaet

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan yang maha esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“TINJAUAN HUKUM UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (STUDI KASUS BERITA BOHONG RATNA SARUMPAET)”**.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (SI) Ilmu Hukum di Universitas Wahid Hasyim Semarang

Pada kesempatan kali ini pula penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Bapak Prof.Dr Mahmutarom, HR SH, MH selaku rektor Universitas Wahid Hasyim Semarang
2. Bapak Dr. Mastur, SH, MH selaku Dekan dan selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ijin kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak PudjoUtomo, SH, MH selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Selaku dosen wali, terima kasih atas saran dan masukan kepada penulis
5. Bapak dan ibu dosen fakultas hukum Universitas Wahid Hasyim Semarang yang telah memberikan ijin riset kepada penulis
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas budi baik semua

Semoga segala budi baik mereka senantiasa mendapat balasan dan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca, khususnya bagi mereka yang bergerak dalam bidang hukum.

Semarang, Februari 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
BIO DATA.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan umum tentang berita bohong (hoaks) menurut Undang-Undang ITE.....	8

2.1.1	Gambaran Teknologi Berbasis Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).....	8
2.1.2	Tinjauan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)	11
2.2	Tinjauan Umum Berita Bohong di Media Sosial	23
2.2.1	Media Sosial	23
2.2.2	Informasi Bohong (Hoax)	30

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
3.2	Sumber Data	34
3.2.1	Bahan hukum primer	34
3.2.2	Bahan hukum skunder	34
3.2.3	Bahan non hukum	35
3.3	Teknik Pengumpulan Data	35
3.4	Teknik Analisa Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Hukum Kasus Ratna Sarumpaet menurut UU ITE.....	37
4.1.1	Tinjauan Hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	37
4.2	Gambaran Berita Bohong dalam Kasus Ratna Sarumpaet	46
4.2.1	Profil, Ketokohan dan Kronologi Kasus Berita Bohong Ratna Sarumpaet	49

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....65
5.2 Saran67

DAFTAR PUSTAKA69



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan yang terjadi dalam bidang teknologi semakin menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Pada hakikatnya pemanfaatan yang dilakukan dengan menggunakan sarana teknologi mampu memberikan perubahan, salah satunya adalah perilaku setiap orang secara global saat ini. Perkembangan di bidang teknologi mampu merubah hubungan dunia seolah menjadi tanpa batasan-batasan (*borderless*) yang berhubungan dengan budaya, sosial dan ekonomi yang dinamis berlangsung dengan begitu cepat. Teknologi informasi tidak hanya mampu meningkatkan kemajuan pembangunan, kesejahteraan dan peradaban, tetapi juga dapat menimbulkan perubahan negatif yang tidak sesuai dengan aturan hukum yang sudah berlaku.¹

Keberadaan teknologi informasi awalnya hanya digunakan kalangan tertentu saja, namun sekarang hampir seluruh lapisan masyarakat sudah menggunakannya, baik instansi pemerintah maupun swasta. Memanfaatkan dan kecanggihan serta kepraktisan teknologi informasi dalam instansi pemerintah digunakan untuk mengelola semua jenis data, memberikan informasi dan juga fasilitas kemudahan misalnya pelayanan publik melalui situs pemerintah secara *online* dan lain-lain. Demikian juga

¹ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Jakarta: Penerbit Kencana, 2013, h. 29

halnya dengan instansi swasta atau badan usaha yang menggunakan teknologi informasi untuk mengelola semua jenis data dengan melakukan transaksi penjualan secara *online (e-commerce)*.

Dampak perkembangan dan kemajuan teknologi informasi sedemikian pesat yang dirasakan telah melanda dunia, termasuk Indonesia. Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia. Hal ini menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru yang berkaitan dengan teknologi informasi. Penyerangan terhadap kepentingan orang melalui pemanfaatan teknologi di Indonesia diatur dalam Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) yang dikenal sebagai dasar hukum terkait telematika atau *cyber law*. UU ITE sempat mengalami perubahan dengan pertimbangan dapat menjamin penghormatan, pengakuan dan kebebasan terhadap hak yang dimiliki setiap individu, serta untuk melindungi korban kejahatan ITE yang sangat rawan terjadi. Salah satunya yaitu tentang kejahatan kesusilaan yang obyeknya berhubungan dengan informasi atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perbuatan kesusilaan dengan menggunakan sarana komputer dan lainnya.²

Salah satu kasus riil *pelanggaran* hukum berdasarkan Undang-Undang ITE adalah perbuatan dan penyebaran berita bohong yang dilakukan oleh Ratna Sarumpaet, yakni seniman yang juga aktivis Hak

²Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Malang: Bayumedia Publishing, 2011, h. 32

Asasi Manusia (HAM).³ Kasus ini bermula saat foto Ratna Sarumpaet dengan wajah bengkok dan memar beredar viral di media sosial. Foto yang di-upload Ratna tersebut menimbulkan reaksi banyak kalangan, karena posisi Ratna pada saat itu menjadi bagian dari salah satu Juru Bicara Badan Pemenangan Nasional (BPN) Prabowo Subianto-Sandiaga Uno dalam perhelatan Pemilihan Presiden (Pilpres) 2019. Kabar penganiayaan pada saat itu mendapatkan respon keras dari Kubu BPN Prabowo-Sandiaga. Mereka mengutuk kejadian ini dengan menyebut sebagai perbuatan biadab. Bahkan Ratna mengaku kepada Prabowo secara langsung bahwa dirinya dianiaya sekelompok orang. Dirinya mengaku dianiaya di sekitar Bandara Husein Sastranegara, Bandung, Jawa Barat pada 21 September 2018.⁴

Ratna mengaku bahwa dirinya dihajar oleh tiga orang bersama dua temannya dari Sri Lanka dan Malaysia usai menghadiri acara di sebuah hotel di Bandung. Namun setelah pengakuan Ratna menjadi ramai di kalangan masyarakat, beberapa pihak justru membantah atas kejadian penganiayaan tersebut. Sanggahan dilayangkan oleh Satuan Polisi Militer (Satpom) AU Bandara Husein Sastranegara hingga General Manajer Bandara Husein Sastranegara PT. Angkasa Pura II Andika Nuryaman.⁵

Hasilnya, ditemukan fakta bahwa lebam pada wajah Ratna bukanlah akibat dipukul, melainkan akibat operasi sedot lemak di RSK Bina Estetika. Ratna melakukan operasi di Rumah Sakit Bina Estetika di Menteng, Jakarta Pusat, pada (21/9/2018). Beberapa jam setelah konferensi pers yang

³Harian *Tribun Pos*, edisi 6 Oktober 2018. 13.06

⁴Harian *Tribun Pos*, edisi 28 Pebruari 2019. 10.03

⁵*ibid*

dilakukan oleh pihak kepolisian, Ratna juga memberikan keterangan bahwa dirinya berbohong di kediamannya, Kampung Melayu Kecil V, Tebet, Jakarta Selatan, Rabu (3/10/2018). Demikian pula dengan Calon Presiden Prabowo, juga turut kembali menggelar jumpa pers untuk meminta maaf kepada publik sekaligus meminta Ratna mengundurkan diri dari Badan Pemenangan Nasional (BPN) Prabowo Subianto-Sandiaga Uno.

Ratna Sarumpaet ditangkap pada 4 Oktober 2018 di Bandara Internasional Soekarno-Hatta saat sedang melakukan perjalanan ke Cile. Atas berita bohongnya, Ratna ditetapkan sebagai tersangka dengan dakwaan pelanggaran Pasal 11 Undang-undang No. 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Pidana dan Pasal 28 Juncto Pasal 45 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan demikian Ratna Sarumpaet terancam hukuman 10 tahun penjara.⁶

Kasus yang menimpa Ratna Sarumpaet merupakan bagian dari tindak pidana pelanggaran Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun aturan yang menjerat Ratna Sarumpaet itupun masih tumpang-tindih, serta banyak hal yang melatarbelakanginya. Meski demikian, sidang telah memutuskan sanksi terhadap Ratna Sarumpaet dengan dakwaan pelanggaran UU ITE. Untuk itulah kasus Ratna menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan penyelidikan secara lebih lanjut. Terlebih, tidak banyak peneliti yang meneliti kasus berita bohong

⁶*Ibid*

serta kaitannya dengan pelanggaran UU ITE. Agar penelitian ini lebih fokus pada tema yang diangkat maka peneliti memberikan judul penelitian ini: *“Tinjauan Hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Kasus Berita Bohong Ratna Sarumpaet”*

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan hukum kasus Ratna Sarumpaet menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?
2. Apakah yang dimaksud dengan berita bohong dalam kasus Ratna Sarumpaet ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan disusunnya penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut di bawah ini.

1. Mengetahui dan menganalisis tentang tinjauan hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Mengetahui dan menganalisis tentang gambaran berita bohong dalam kasus Ratna Sarumpaet.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Kegunaan teoritis

Hasil dari penulisan ini diharapkan memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bidang hukum pidana pada khususnya. Dengan penelitian ini harapannya para pembaca akan mengetahui informasi aktual bahwa penyebaran berita bohong merupakan pelanggaran tindak pidana serta melanggar Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1.4.2 Kegunaan praktis

1. Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam praktik bidang hukum khususnya hukum pidana. Selain itu juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi mahasiswa dalam pembuatan penulisan yang lain.

2. Bagi pihak akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran yang membantu dalam mempelajari praktik-praktik hukum pidana, khususnya berkaitan dengan masalah penyebaran berita bohong yang merupakan bagian dari pelanggaran hukum yakni diatur dalam

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dipahami, sistematika dalam penelitian ini dibagi dalam berbagai bab.

Bab I Pendahuluan, terdiri atas: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, terdiri atas Tinjauan Umum Berita Bohong yang meliputi: pengertian berita bohong yang terdiri atas pengertian umum, definisi serta regulasi hukum tentang berita bohong. Pada tinjauan pustaka juga akan membahas Tinjauan Hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Bab III Metodologi Penelitian, terdiri atas: jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan. Bagian ini terdiri dua sub bab utama yakni: gambaran berita bohong dalam kasus Ratna Sarumpaet serta tinjauan hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Adapun Bab V Penutup, yakni terdiri dari atas kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan umum tentang berita bohong (hoaks) menurut Undang-Undang ITE.

2.1.1 Gambaran Teknologi Berbasis Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Teknologi informasi memegang peran penting, baik di masa kini maupun di masa mendatang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia.⁷ Kegiatan teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana saling berkomunikasi, penyebaran, dan pencarian data, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Hadirnya teknologi informasi merupakan agenda penting masyarakat pada saat ini, dengan pemanfaatannya yang semakin meluas dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia, bukan saja di negaranegara maju, tapi juga di negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Adanya teknologi informasi maka berbagai informasi dapat diperoleh dari internet, mulai dari informasi ekonomi, bisnis, pendidikan, hiburan, dan lain-lain.⁸ Perkembangan teknologi informasi pada saat ini maju sangat pesat dari abad ke 19, 20, dan dapat diprediksikan bahwa abad ke 21 akan mempunyai perkembangan teknologi yang lebih mutakhir yang akan lebih bermanfaat

⁷ Agus Rahardjo, *Cybercrime, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: Cirta Aditya Bakti, 2002, hlm.1

⁸ Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung: Citra Aditya, 2001.

bagi manusia. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru. Lebih lanjut, perkembangan pemanfaatan teknologi informasi ditandai internet terwujud dalam berbagai kegiatan, yaitu *E-Commerce*, *E-Banking*, *E-Government*, *E-Learning*, *E-Legislative*. Dengan demikian, tak terelakkan lagi semua kegiatan manusia di bidang ekonomi, politik, sosial, dan budaya selalu memanfaatkan teknologi informasi dengan mendasarkan bekerjanya secara elektronik pada internet. Selain pemanfaatan untuk kemslakatan, sekarang pun marak pemanfaatan teknologi informasi untuk tujuan yang *mudharat*.

Perkembangan Teknologi Informasi sudah sedemikian pesatnya, sehingga sulit dikontrol. Hampir setiap detik produk teknologi informasi tercipta di seluruh belahan dunia. Perkembangan teknologi informasi ini patut diapresiasi karena tentunya akan semakin membantu kehidupan manusia. Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi

sarana efektif perbuatan melawan hukum. Dampak positif dan negatif pemanfaatan IT sudah pasti ada dan sudah sewajarnya diwaspadai. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan peraturan perundang-undangan demi kepentingan nasional.⁹

Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan tentang informasi dan transaksi elektronik di tingkat nasional sebagai jawaban perkembangan yang terjadi baik di tingkat regional maupun internasional. Berdasarkan kondisi tersebut, maka Pemerintah Negara Republik Indonesia telah mengundang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat UU ITE) dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. UU ITE untuk mengatur penggunaan teknologi informasi secara luas dan terarah demi terciptanya masyarakat elektronik yang selalu menerapkan moral dan etika dalam segala aspek kehidupannya. Dalam hal ini antara lain, termasuk penggunaan teknologi informasi di perguruan tinggi di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya pengelolaan informasi dan

⁹Ria Safitri, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bagi Perguruan Tinggi, *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I "Salam"*, Vol. 5 No. 3 (2018), pp.197-218, hlm. 199-200

transaksi elektronik mempunyai peran penting dalam meningkatkan dan mengembangkan perguruan tinggi di Indonesia.¹⁰

2.1.2 Tinjauan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat UU ITE) diundangkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58 , tanggal 21 April 2008. UU ITE terdiri atas 13 bab, 54 pasal, yang sistematikanya sebagai berikut:

BAB I KETENTUAN UMUM (Pasal 1, 2); BAB II ASAS DAN TUJUAN (Pasal 3, 4); BAB III INFORMASI, DOKUMEN, DAN TANDA TANGAN ELEKTRONIK (Pasal 5 – 12); BAB IV PENYELENGGARAAN SERTIFIKASI ELEKTRONIK DAN SISTEM ELEKTRONIK (Pasal 13 – 16), Bagian Kesatu: Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik (Pasal 13, 14), Bagian Kedua: Penyelenggaraan Sistem Elektronik (15, 16); BAB V TRANSAKSI ELEKTRONIK (Pasal 17 – 22); BAB VI NAMA DOMAIN, HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL, DAN PERLINDUNGAN HAK PRIBADI (Pasal 23-26); BAB VII PERBUATAN YANG DILARANG (Pasal 27 -39); BAB VIII PENYELESAIAN SENGKETA (Pasal 38, 39); BAB IX PERAN PEMERINTAH DAN PERAN MASYARAKAT (Pasal 40, 41); BAB X PENYIDIKAN (Pasal 42, 43, 44); BAB XI KETENTUAN PIDANA (Pasal 45-52); BAB XII KETENTUAN PERALIHAN (Pasal 53); BAB XIII KETENTUAN PENUTUP (Pasal 54).

Alasan pembentukan UU ITE dalam dapat dilihat konsiderannya, yang dapat dipaparkan sebagaimana di bawah ini.

1. Pembangunan nasional adalah suatu proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat;

¹⁰*Ibid*

2. Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian masyarakat informasi dunia, sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa;
3. Perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru;
4. Penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan Peraturan Perundang-undangan demi kepentingan nasional;
5. Pemanfaatan Teknologi Informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat; dan,
6. Pemerintah perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia.

Definisi mengenai Informasi Elektronik terdapat dalam Pasal 1 sub 1 yaitu sebagai satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Selanjutnya, Pasal 1 sub 3 menegaskan pengertian teknologi informasi di Indonesia sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisa, dan menyebarkan informasi.¹¹

Berkait pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik sesuai permasalahan tulisan ini, pemanfaatan hal tersebut dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi Penjelasan Pasal 3 UU ITE. "Asas kepastian hukum" berarti landasan hukum bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraannya yang mendapatkan pengakuan hukum di dalam dan di luar pengadilan. Asas manfaat" berarti asas bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. "Asas kehati-hatian" berarti landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap

¹¹Ginting Philemon. "*Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana*", (Tesis), Semarang: Universitas Diponegoro Semarang, 2008

aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun bagi pihak lain dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik. "Asas iktikad baik" berarti asas yang digunakan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut. "Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi" berarti asas pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik tidak terfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang. Adapun tujuan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik ialah untuk:¹²

1. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
2. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
4. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
5. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi.

¹²Pasal 4 UU ITE.

Tujuan tersebut sesuai dengan Kebijakan Perencanaan Pengembangan Pendidikan Tinggi di Indonesia dan Visi tahun 2025 menghasilkan *Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif*, hal ini fokus pada pembangunan pendidikan tahun 2010-2014, yakni pembangunan pendidikan diarahkan untuk menghasilkan insan Indonesia cerdas dan kompetitif melalui peningkatan ketersediaan, keterjangkauan, kualitas dan relevansi, kesetaraan dan kepastian memperoleh layanan pendidikan. Selanjutnya, UU ITE¹³ ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia¹⁴. Dengan demikian, jangkauan yurisdiksi UU ini luas, tidak semata-mata diperuntukan terhadap perbuatan hukum yang berlaku di Indonesia dan/atau dilakukan oleh warga negara Indonesia saja, tetapi juga berlaku bagi perbuatan hukum yang dilakukan di luar wilayah hukum (yurisdiksi) Indonesia, baik oleh warga negara Indonesia maupun warga negara asing atau badan hukum Indonesia maupun badan hukum asing yang memiliki akibat hukum di Indonesia. Hal ini, mengingat pemanfaatan teknologi informasi terhadap informasi elektronik dan transaksi elektronik dapat bersifat lintas teritorial atau universal.

¹³Pasal 2 UU ITE.

¹⁴Yang dimaksud dengan "merugikan kepentingan Indonesia" adalah meliputi tetapi tidak terbatas pada merugikan kepentingan ekonomi nasional, perlindungan data strategis, harkat dan martabat bangsa, pertahanan dan keamanan negara, kedaulatan negara, warga negara, serta badan hukum Indonesia.

Hal penting dalam UU ITE ialah mengenai ketentuan pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45-52, yaitu sebagai berikut.

1. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).¹⁵
2. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).¹⁶
3. 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 antargolongan (SARA) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).¹⁷
4. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman

¹⁵Pasal 45 ayat (1) Jo. Pasal 27 ayat (1-3)

¹⁶Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 28 ayat (1)

¹⁷Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 28 ayat (2)

kekerasan atau menakutnakti yang ditujukan secara pribadi dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).¹⁸

5. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apa pun diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah).¹⁹
6. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. Diancam dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah).²⁰
7. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan diancam dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).²¹

¹⁸Pasal 45 (3) Jo. Pasal 28 ayat (2)

¹⁹Pasal 46 (1) Jo. Pasal 30 ayat (1)

²⁰Pasal 46 (1) Jo. Pasal 30 ayat (1)

²¹Pasal 46 (1) Jo. Pasal 30 ayat (1)

8. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/ atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).²²
9. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/ atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).²³
10. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik diancam dengan pidana penjara paling lama 8

²²Pasal 47 Jo. Pasal 31 ayat (1)

²³Pasal 47 Jo. Pasal 31 ayat (2)

(delapan) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).²⁴

11. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak diancam dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 3.000.000.000,00 (tiga miliar rupiah).²⁵

12. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).²⁶

13. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/ atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya diancam dengan pidana penjara paling

²⁴Pasal 48 ayat (1) Jo. Pasal 32 ayat (1)

²⁵Pasal 48 ayat (2) Jo. Pasal 32 ayat (2)

²⁶Pasal 48 ayat (3) Jo. Pasal 32 ayat (3)

lama 10 (sepuluh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).²⁷

14. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:

- a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33; 2)
- b. Sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33 diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).²⁸

15. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik diancam dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).²⁹

²⁷Pasal 49 Jo. Pasal 33

²⁸Pasal 50 Jo. Pasal 34 ayat (1)

²⁹Pasal 51 ayat (1) Jo. Pasal 35

16. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain diancam dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).³⁰

17. Selanjutnya, dalam UU ITE juga diatur mengenai ancaman sanksi pemberatan pidana, sebagai berikut.³¹

- a. Tindak pidana sebagaimana dimaksud Pasal 27 ayat (1) menyangkut kesusilaan atau eksploitasi seksual terhadap anak dikenakan pemberatan sepertiga dari pidana pokok.
- b. Perbuatan sebagaimana dimaksud Pasal 30 sampai dengan Pasal 37 ditujukan terhadap Komputer dan/ atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/ atau yang digunakan untuk layanan publik dipidana dengan pidana pokok ditambah sepertiga.
- c. Perbuatan sebagaimana dimaksud Pasal 30 sampai dengan Pasal 37 ditujukan terhadap Komputer dan/ atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/ atau badan strategis termasuk dan tidak terbatas pada lembaga pertahanan, bank sentral, perbankan, keuangan, lembaga internasional, otoritas penerbangan diancam dengan pidana maksimal ancaman pidana pokok masing-masing Pasal ditambah dua pertiga.
- d. Tindak pidana sebagaimana dimaksud Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga.

UU ITE juga diatur tentang sesuatu yang bukan tindak pidana³² karena perbuatan seseorang itu ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum. Perbuatan itu ialah ketika setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan

³⁰Pasal 51 ayat (2) Jo. Pasal 36

³¹Pasal 52

³²Pasal 34 ayat (2) UU ITE

hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:

- a. Perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
- b. Sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

UU ITE juga diatur tentang penyelesaian sengketa jika terjadi sengketa sistem. Ketika terjadi sengketa sistem elektronik dan atau teknologi informasi. Penyelesaian dapat dilakukan berbagai kemungkinan, yaitu:³³

- a. Gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/ atau menggunakan Teknologi Informasi yang menimbulkan kerugian;
- b. Gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/ atau menggunakan Teknologi Informasi yang berakibat merugikan masyarakat; dan
- c. Melalui arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif.

³³Pasal 8 UU ITE

2.2 Tinjauan Umum Berita Bohong di Media Sosial

2.2.1 Media Sosial

1. Batasan Media Sosial

Media sosial merupakan sarana efektif dan efisien dalam menyampaikan suatu informasi kepada pihak lain. Media sosial sebagai media dengan dinamika sosial yang sangat tinggi dan memungkinkan komunikasi terbuka kepada berbagai pihak dengan beragam latar belakang dan kepentingan adalah sarana yang tepat untuk membangkitkan partisipasi warga dalam membangun kota.³⁴ Media sosial (*social networking*) adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.³⁵

Menurut Howard dan Parks media sosial adalah media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, isi media dapat berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk-produk budaya yang berbentuk digital, kemudian yang memproduksi dan mengkonsumsi isi media dalam bentuk digital adalah individu,

³⁴ Dedi Rianto Rahadi, *Perilaku Pengguna dan Informasi Hoax di Media Sosial*, Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Vol 5 Nomor 1 2017, hlm. 59

³⁵ Wilga Secsio Ratsja Putri, dkk., *Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja*, Jurnal *Prosiding KS: Riset & PKM*, Vol 3 Nomor 1 2018, 1-154, hlm 50

organisasi, dan industri.³⁶ Sementara Kotler dan Keller juga mengemukakan media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar, suara, dan video informasi baik dengan orang lain maupun perusahaan dan vice versa.³⁷

Media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user-generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain. Media sosial digunakan secara produktif oleh seluruh ranah masyarakat, bisnis, politik, media, periklanan, polisi, dan layanan gawat darurat. Media sosial telah menjadi kunci untuk memprovokasi pemikiran, dialog, dan tindakan seputar isu-isu sosial.³⁸ Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

2. Sejarah Media Sosial

Sosial media mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, Jika pada tahun 2002 *Friendster* merajai sosial

³⁶P.N. Howard dan M.R Parks, *American Behavioral Scientist*, Vol. 45 No. 3, November 2001, hlm 383-404

³⁷Lihat selengkapnya, Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (Terjemahan Bob Sabran, MM), *Manajemen Pemasaran*, (Jilid 1, edisi Ketiga Belas), Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009

³⁸Dedi Rianto Rahadi, *Op. Cit.*, hlm. 60

media karena hanya *Friendster* yang mendominasi sosial media di era tersebut, kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing. Sejarah sosial media diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem.³⁹

Pada tahun 1995 lahirlah situs *GeoCities*, yakni melayani *web hosting* (layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar website dapat diakses dari manapun). *GeoCities* merupakan tonggak awal berdirinya website-website. Pada tahun 1997 sampai tahun 1999 munculah sosial media pertama yaitu *Sixdegree.com* dan *Classmates.com*. Tak hanya itu, di tahun tersebut muncul juga situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun.

Pada tahun 2002 *Friendster* menjadi sosial media yang sangat *booming* dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003 sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti *LinkedIn*, *MySpace*, *Facebook*, *Twitter*, *Wiser*, *Google+* dan lain sebagainya.

³⁹Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia, Diakses secara online dari <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73>, 11 November 2019, Pkl 09.14 WIB

Sosial Media juga kini menjadi sarana atau aktivitas digital marketing, seperti Social Media Maintenance, Social Media Endorsement dan Social Media Activation. Oleh karena itu, Sosial Media kini menjadi salah satu servis yang ditawarkan oleh Digital Agency.⁴⁰

3. Jenis Media Sosial

Kaplan dan Haenlein (2010) membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yang disajikan sebagaimana di bawah ini.⁴¹

- a. *Collaborative Projects*, yaitu suatu media sosial yang dapat membuat konten dan dalam pembuatannya dapat diakses khalayak secara global. Kategori yang termasuk dalam *Collaborative Projects* dalam media sosial, yaitu WIKI atau Wikipedia yang sekarang sangat populer di berbagai negara. *Collaborative Projects* ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung citra perusahaan, terlepas dari pro-kontra soal kebenaran isi materi dalam situs tersebut.
- b. *Blogs and Microblogs*, yaitu aplikasi yang dapat membantu penggunaannya untuk menulis secara runut dan rinci mengenai berita, opini, pengalaman, ataupun kegiatan sehari-hari, baik dalam bentuk teks, gambar, video, ataupun gabungan dari ketiganya. Kedua aplikasi ini mempunyai peran yang sangat penting baik dalam penyampaian informasi maupun pemasaran produk. Melalui kedua aplikasi tersebut,

⁴⁰*Ibid*

⁴¹Lihat, Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein, *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*, Jurnal *Business Horizons* Vol. 53 tahun 2010, hlm 59- 68.

pihak pengguna dengan leluasa dapat mengiring opini masyarakat atau pengguna internet untuk lebih dekat dengan mereka tanpa harus bersusah-susah menyampaikan informasi secara tatap muka.

c. *Content Communities*, yaitu sebuah aplikasi yang bertujuan untuk saling berbagi dengan seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung, di mana dalam aplikasi ini user atau penggunanya dapat berbagi video, ataupun foto. Sosial media ini dapat dimanfaatkan untuk mempublikasikan suatu bentuk kegiatan positif yang dilakukan oleh satu perusahaan, sehingga kegiatan tersebut akan mendapatkan perhatian khalayak dan pada akhirnya akan membangun citra positif bagi perusahaan.

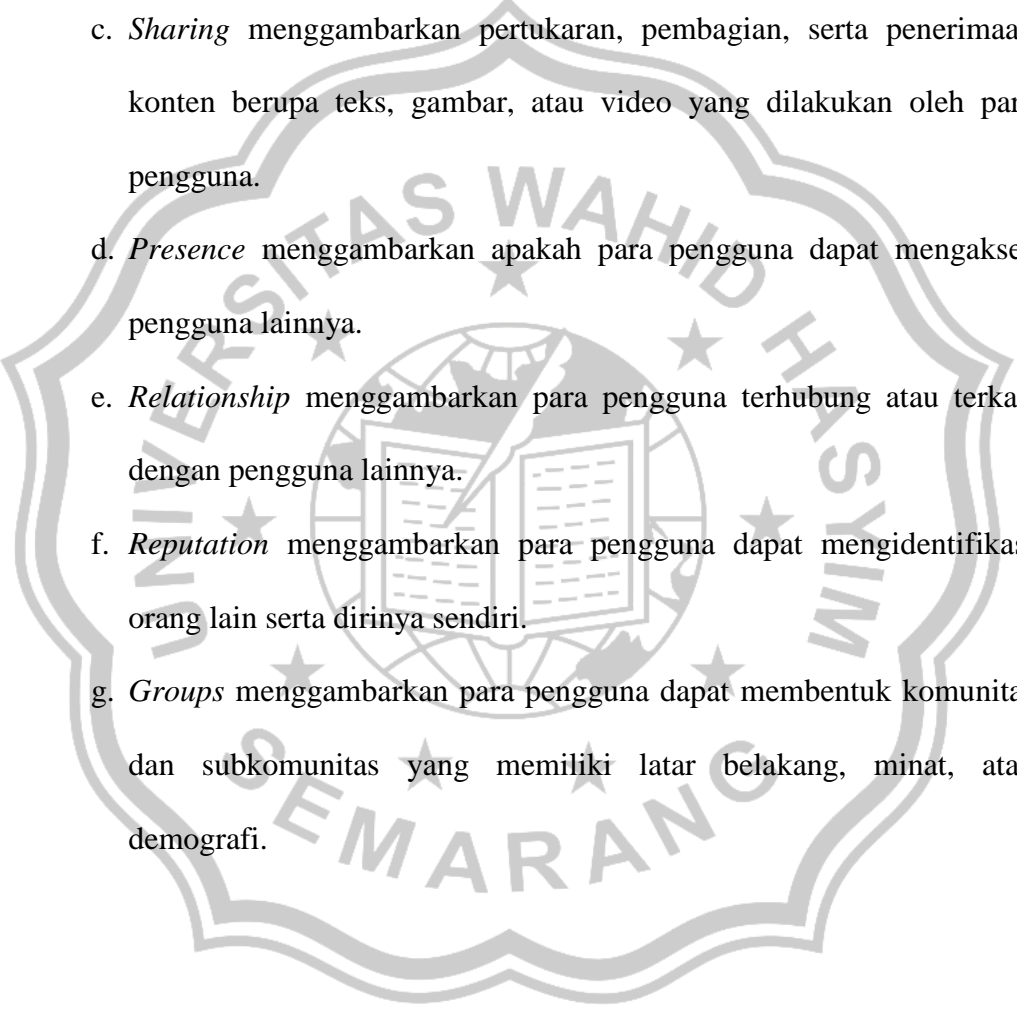
d. *Social Networking Sites* atau Situs Jejaring Sosial, yaitu merupakan situs yang dapat membantu seseorang atau pengguna internet membuat sebuah profil dan menghubungkannya dengan pengguna lain. Situs jejaring sosial memungkinkan penggunanya mengunggah hal-hal yang sifatnya pribadi seperti foto, video, koleksi tulisan, dan saling berhubungan secara pribadi dengan pengguna lainnya melalui private pesan yang hanya bisa diakses dan diatur pemilik akun tersebut. Situs jejaring sosial sangat berperan dalam hal membangun dan membentuk *brand image*, karena sifatnya yang interaktif sehingga pengguna dapat dengan mudah mengirim dan menerima informasi, bahkan dapat digunakan sebagai media komunikasi dan klarifikasi yang nyaman antara pemilik produk dengan konsumennya.

- e. *Virtual Game Worlds*, yaitu permainan multiplayer di mana ratusan pemain secara simultan dapat di dukung. Media sosial ini sangat mendukung dalam hal menarik perhatian konsumen untuk tahu lebih banyak dengan desain grafis yang mencolok dan permainan warna yang menarik, sehingga terasa lebih informatif dan interaktif.
- f. *Virtual Social Worlds*, yaitu aplikasi yang mensimulasi kehidupan nyata dalam internet. Aplikasi ini memungkinkan pengguna berinteraksi dalam platform tiga dimensi menggunakan avatar yang mirip dengan kehidupan nyata. Aplikasi ini sangat membantu dalam menerapkan suatu strategi pemasaran atau penyampaian informasi secara interaktif serta menarik.

4. Fungsi Media Sosial

Fungsi media sosial dapat diketahui melalui sebuah kerangka kerja *honeycomb*. Menurut Kietzmann, etl., menggambarkan hubungan kerangka kerja *honeycomb* sebagai penyajian sebuah kerangka kerja yang mendefinisikan media sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi yaitu *identity*, *conversations*, *sharing*, *presence*, *relationships*, *reputation*, dan *groups*⁴² yang dapat dijelaskan sebagaimana di bawah ini.

⁴²Jan H. Kietzmann, etl., *Social media? Get serious! Understanding The Functional Building Blocks of Social Media*, *Jurnal Business Horizons* Vol 54, 2011, hlm. 241—251

- 
- a. *Identity* menggambarkan pengaturan identitas para pengguna dalam sebuah media sosial menyangkut nama, usia, jenis kelamin, profesi, lokasi serta foto.
- b. *Conversations* menggambarkan pengaturan para pengguna berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam media sosial.
- c. *Sharing* menggambarkan pertukaran, pembagian, serta penerimaan konten berupa teks, gambar, atau video yang dilakukan oleh para pengguna.
- d. *Presence* menggambarkan apakah para pengguna dapat mengakses pengguna lainnya.
- e. *Relationship* menggambarkan para pengguna terhubung atau terkait dengan pengguna lainnya.
- f. *Reputation* menggambarkan para pengguna dapat mengidentifikasi orang lain serta dirinya sendiri.
- g. *Groups* menggambarkan para pengguna dapat membentuk komunitas dan subkomunitas yang memiliki latar belakang, minat, atau demografi.

2.2.2 Informasi Bohong (Hoax)

1. Pengertian Informasi Bohong (*Hoax*)

Hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/ pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. Salah satu contoh pemberitaan palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang/ kejadian sejatinya. Definisi lain menyatakan *hoax* adalah suatu tipuan yang digunakan untuk mempercayai sesuatu yang salah dan seringkali tidak masuk akal yang melalui media online.⁴³

Hoax bertujuan untuk membuat opini publik, menggiring opini publik, membentuk persepsi juga untuk *having fun* yang menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial. Tujuan penyebaran *hoax* beragam tapi pada umumnya *hoax* disebarkan sebagai bahan “lelucon” atau sekedar iseng, menjatuhkan pesaing (*black campaign*), promosi dengan penipuan, ataupun ajakan untuk berbuat amalan-amalan baik yang sebenarnya belum ada dalil yang jelas di dalamnya. Namun ini menyebabkan banyak penerima *hoax* terpancing untuk segera menyebarkan kepada rekan sejawatnya sehingga akhirnya *hoax* ini dengan cepat tersebar luas.

⁴³Dedi Rianto Rahadi, *Op. Cit.*, hlm. 61

Orang lebih cenderung percaya *hoax* jika informasinya sesuai dengan opini atau sikap yang dimiliki⁴⁴. Contohnya jika seseorang penganut paham bumi datar memperoleh artikel yang membahas tentang berbagai teori konspirasi mengenai foto satelit maka secara naluri orang tersebut akan mudah percaya karena mendukung teori bumi datar yang diyakininya. Secara alami perasaan positif akan timbul dalam diri seseorang jika opini atau keyakinannya mendapat afirmasi sehingga cenderung tidak akan mempedulikan apakah informasi yang diterimanya benar dan bahkan mudah saja bagi mereka untuk menyebarkan kembali informasi tersebut. Hal ini dapat diperparah jika si penyebar *hoax* memiliki pengetahuan yang kurang dalam memanfaatkan internet guna mencari informasi lebih dalam atau sekadar untuk cek dan ricek fakta.

2. Jenis-jenis Informasi Hoax

Dedi Rianto Rahadi mengategorikan jenis-jenis *hoax* sebagaimana di bawah ini.⁴⁵

- a. *Fake news* (berita bohong): Berita yang berusaha menggantikan berita yang asli. Berita ini bertujuan untuk memalsukan atau memasukkan ketidakbenaran dalam suatu berita. Penulis berita bohong biasanya menambahkan hal-hal yang tidak benar dan teori persengkokolan, makin aneh, makin baik. Berita bohong bukanlah komentar humor terhadap suatu berita.

⁴⁴S. Respati, *Mengapa Banyak Orang Mudah Percaya Berita "Hoax"?*, *Harian Kompas*, edisi 23 Januari 2017

⁴⁵Dedi Rianto Rahadi, *Op. Cit.*, hlm. 62

- b. *Clickbait* (tautan jebakan): Tautan yang diletakkan secara strategis di dalam suatu situs dengan tujuan untuk menarik orang masuk ke situs lainnya. Konten di dalam tautan ini sesuai fakta namun judulnya dibuat berlebihan atau dipasang gambar yang menarik untuk memancing pembaca.
- c. *Confirmation bias* (bias konfirmasi): Kecenderungan untuk menginterpretasikan kejadian yang baru terjadi sebaik bukti dari kepercayaan yang sudah ada.
- d. *Miss-information*: informasi yang salah atau tidak akurat, terutama yang ditujukan untuk menipu.
- e. *Satire*: Sebuah tulisan yang menggunakan humor, ironi, hal yang dibesar-besarkan untuk mengomentari kejadian yang sedang hangat. Berita satir dapat dijumpai di pertunjukan televisi seperti “*Saturday Night Live*” dan “*This Hour has 22 Minutes*”.
- f. *Post-truth* (pasca-kebenaran): Kejadian di mana emosi lebih berperan daripada fakta untuk membentuk opini publik. Propaganda: Aktifitas menyebar luaskan informasi, fakta, argumen, gosip, setengah-kebenaran, atau bahkan kebohongan untuk mempengaruhi opini publik.

The logo of Universitas Wahid Hasyim Semarang is a circular emblem with a scalloped border. It features a central shield with an open book and a quill pen. The text 'UNIVERSITAS WAHID HASYIM' is written around the top half of the circle, and 'SEMARANG' is at the bottom. There are also some stars and a globe-like element in the center.

HALAMAN INI TIDAK TERSEDIA

BAB III DAN BAB IV

DAPAT DIAKSES MELALUI

UPT PERPUSTAKAAN UNWAHAS

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas, penelitian skripsi dengan judul: *“Tinjauan Hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Kasus Berita Bohong Ratna Sarumpaet”* dapat dipaparkan sebagaimana berikut ini.

1. Tinjauan hukum Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atas kasus berita bohong Ratna Sarumpaet. Bahwa sesungguhnya mengeluarkan pendapat atau berekspresi pada setiap warga negara hukumnya sah dan diperbolehkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun jika tindakan pendapat atau kabar bohong, maka hal itu tidak akan dibenarkan oleh hukum. Maka, tindakan yang dilakukan Ratna Sarumpaet, secara jelas telah melanggar hukum.

Berita bohong yang disebarluaskan tokoh Ratna dapat dipatahkan polisi melalui alat bukti berupa berupa rekaman CCTV di Rumah Sakit Bina Estetika di Menteng Jakarta sekaligus pernyataan klarifikasi kebenaran operasi lemak Ratna yang disampaikan oleh direktur rumah sakit. Proses hukum berita bohong atas Ratna Sarumpaet pun terus berjalan hingga berakhir pada 11 Juli 2019 sekaligus menjadi tonggak

sejarah diputuskannya sanksi hukum terhadap Ratna Sarumpaet oleh Pengadilan Negeri (PN) Jakarta Selatan. Sebagaimana Putusan Majelis Hakim Pengadilan Negeri (PN) Jakarta Selatan yang mengadili Ratna Sarumpaet, hakim memutuskan bahwa Sarumpaet dinyatakan “telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana menyiarkan pemberitahuan bohong, dengan sengaja menerbitkan keonaran di kalangan rakyat”. Dalam amar putusannya, Majelis Hakim mengemukakan bahwa Ratna dijerat 2 pasal yakni Pasal 14 UU Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana karena diduga dengan sengaja menimbulkan keonaran. Kedua, Pasal 28 ayat 2 UU ITE dengan ancaman hukuman 6 tahun penjara. Namun berdasarkan Putusan Majelis Hakim Pengadilan Negeri (PN) Jakarta Selatan, Ratna dijatuhi hukuman 2 (dua) tahun penjara.

2. Gambaran berita bohong dalam kasus Ratna Sarumpaet bermula dari hasil postingan muka lebam, mata yang tidak dapat terbuka dengan lebar serta dahi yang terlihat kerutan seperti bekas perban oleh sosok Ratna Sarumpaet yang diunggah oleh Swary Utami Dewi melalui akun *Facebook*-nya. Tidak hanya Dewi, jajaran tokoh sentral Partai Gerindra seperti Rachel Maryam, Fadli Zon dan Dahnil Anzar pun turut menyampaikan keprihatinnya pada Ratna Sarumpaet. Terlebih informasi berikutnya menyebutkan, sosok Ratna Sarumpaet merupakan korban penganiayaan oleh sekelompok orang tak dikenal di Bandara Husein Sastranegara Bandung pada 21 September 2018.

5.2 Saran

- 5.2.1 Era globalisasi di satu sisi memang memberikan dampak positif seperti semakin canggihnya teknologi masa kini. Namun di sisi lain, semakin mutakhirnya teknologi acapkali berdampak negatif sehingga perlu disusunnya payung hukum yang berfungsi untuk membatasi penggunaan teknologi dalam kegiatan negatif, termasuk di dalamnya dengan melakukan penyebaran berita bohong (*hoax*). Kendati tidak merugikan secara fisik maupun materi, berita bohong yang dapat dilakukan saling serang antar kelompok dapat berujung terjadinya perpecahan keutuhan bangsa. Nilai persatuan dan kesatuan bangsa dapat luntur termakan oleh isu negatif yang belum tentu benar keabsahannya. Untuk itulah pemerintah merumuskan payung hukum berupa Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian direvisi menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 5.2.2 Terbitnya undang-undang di atas merupakan aturan baku yang berlaku bagi seluruh rakyat Indonesia. Artinya, siapapun orangnya tetap akan mendapatkan saksi hukum berupa ancaman 6 (enam) tahun penjara serta denda miliaran rupiah sebagaimana ditulis dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 28 juncto 45A. Oleh sebab itu, penulis

memberikan perhatian bahwa dalam menanggapi suatu informasi hendaknya ditelusuri terlebih dahulu kebenarannya dengan tidak buru-buru memposting pada kecanggihan teknologi berupa media sosial. Hal ini semata-mata bertujuan untuk menghindari sikap saling serang antarkelompok dalam dunia maya yang berdampak pada keresahan, kegaduhan hingga berbuntut pada terjadinya perpecahan bangsa.



DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Agus Rahardjo, *Cybercrime, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: Cirta Aditya Bakti, 2002, hlm.1

Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung: Citra Aditya, 2001

Dedi Rianto Rahadi, *Op. Cit.*, hlm. 60

Dedi Rianto Rahadi, *Op. Cit.*, hlm. 61

Ginting Philemon. "Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Teknologi Informasi Melalui Hukum Pidana", (Tesis), Semarang: Universitas Diponegoro Semarang, 2008

Harian *Tribun Pos*, edisi 6 Oktober 2018

_____, edisi 28 Pebruari 2019

Hartono, *Penyidikan dan Penegakan Hukum Pidana melalui Pendekatan Hukum Progresif*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010

Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Jakarta: Penerbit Kencana, 2013

Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (Terjemahan Bob Sabran, MM), *Manajemen Pemasaran*, (Jilid 1, edisi Ketiga Belas), Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009

P.N. Howard dan M.R Parks, *American Behavioral Scientist*, Vol. 45 No. 3, November 2001, hlm 383-404

Ria Safitri, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bagi Perguruan Tinggi, *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I "Salam"*, Vol. 5 No. 3 (2018).

S. Respati, *Mengapa Banyak Orang Mudah Percaya Berita "Hoax"?*, *Harian Kompas*, edisi 23 Januari 2017

Soekanto, Soerjono, *Efektivitas Hukum dan Peranan Sanksi*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005

Wilga Secsio Ratsja Putri, dkk., *Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja*, *Jurnal Prosiding KS: Riset & PKM*.

B. Makalah/ Jurnal

Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein, *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*, Jurnal *Business Horizons*

Dedi Rianto Rahadi, *Perilaku Pengguna dan Informasi Hoax di Media Sosial*, Jurnal *Manajemen dan Kewirausahaan*.

C. Peraturan Perundang-undangan

Pasal 14 UU No 1 Tahun 1946

Pasal 15 UU No 1 Tahun 1946

Pasal 28 jo. Pasal 45

Pasal 28E ayat (3)

UU No 11 Tahun 2008

UU No 19 Tahun 2016

Pasal 2 UU ITE.

Pasal 4 UU ITE

Pasal 46 (1) Jo. Pasal 30 ayat (1)

Pasal 46 (1) Jo. Pasal 30 ayat (1)

Pasal 46 (1) Jo. Pasal 30 ayat (1)

Pasal 47 Jo. Pasal 31 ayat (1)

D. Internet

Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia, Diakses secara online dari <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/79/73>, 11 November 2019, Pkl 09.14 WIB