



**ASPEK HUKUM DELIK PENYEBARAN BERITA BOHONG (HOAX)
BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG
PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Guntarto Widodo, Purgito, Reni Suryani

Fakultas Hukum Universitas Pamulang

Email : dosen00485@unpam.ac.id

ABSTRACT

The fake news or hoax is covered in Cyber Crime where one of the criminal acts of Cyber Crime is spreading hoaxes through computer or internet electronic media, which is one form of crime that should not be done by everyone. The purpose of this research is to determine the implementation of Law Number 19 of 2016 concerning Amendment to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, the application of sanctions for perpetrators of hoaxes, and perpetrators' motives. The study of this research is normative juridical as the main approach, considering the discussion is based on the laws and regulations and the principles of law that apply in the crime of information technology. The juridical approach is intended to study the legal field, especially criminal law. The results showed that the spread of hoaxes had violated the provisions of Article 28 paragraph (1) of Law No.11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and could be subject to criminal sanctions in accordance with Article 45 paragraph (2) of Law No.11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions in connection with Article 45A paragraph (1) of Law No.19 of 2016 concerning Amendments to Law No.11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. The government, through the Indonesian National Police, has acted quickly and accurately in dealing with the spread of this hoax, namely by creating a cyber patrol program so that the perpetrators of the hoax spread can be immediately arrested and tried.

Keywords: Hoax, Delict, Cyber Crime.

ABSTRAK

Berita bohong atau *Hoax* ini tercakup di dalam kejahatan dunia maya atau *Cyber Crime* dimana salah satu tindak pidana dari *Cyber Crime* itu adalah menyebarkan berita bohong atau *Hoax* melalui media elektronik komputer atau internet, yang merupakan salah satu bentuk kejahatan yang tidak boleh dilakukan oleh semua orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi dari Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, penerapan sanksi bagi pelaku penyebar berita bohong (*hoax*), dan motif pelaku. Kajian penelitian ini bersifat yuridis normatif sebagai pendekatan utama, mengingat pembahasan didasarkan pada peraturan perundang-undangan dan prinsip hukum yang berlaku dalam masalah tindak pidana teknologi informasi. Pendekatan yuridis dimaksudkan untuk melakukan pengkajian terhadap bidang hukum, khususnya hukum pidana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebaran berita bohong (*hoax*) telah melanggar ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan dapat dikenakan sanksi pidana sesuai ketentuan Pasal 45 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juncto Pasal 45A ayat (1) UU No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pemerintah melalui Kepolisian Republik Indonesia, telah bertindak cepat dan tepat dalam menangani penyebaran berita bohong ini, yaitu dengan membuat program *cyber patrol* sehingga pelaku penyebar *hoax* bisa segera ditangkap dan diadili.

Kata kunci: Hoax, Delik, Cyber Crime

PENDAHULUAN

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 mencakup masalah sistem yang mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*save*), memproses, memproduksi dan mengirimkan informasi dari dan ke industri ataupun masyarakat secara efektif dan cepat. Demikian juga dengan Indonesia, dimana penggunaan Teknologi Informasi berkembang dengan sangat cepat dan semakin penting artinya bagi masyarakat. Pemanfaatannya pun telah semakin meluas sehingga memasuki hampir semua segi kehidupan.¹ Kenyataan saat ini hal yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi tidak lagi dapat dilakukan pendekatan melalui sistem hukum konvensional, mengingat kegiatannya tidak lagi bisa dibatasi oleh teritorial suatu negara, aksesnya dengan mudah dapat dilakukan dari belahan dunia manapun, kerugian dapat terjadi baik pada pelaku internet maupun orang lain yang tidak pernah berhubungan sekalipun, misalnya dalam pencurian dana kartu kredit melalui pembelanjaan di internet. Teknologi informasi di yakini akan menjadi alternatif utama bagi penyelenggaraan kegiatan bisnis (*ebusiness*) maupun pemerintahan (*e-government*) yang selama ini dan dimasa lalu lebih di jalankan di dunia nyata (*the real world*). Namun demikian selain keuntungan yang menjanjikan dan teknologi khususnya teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan memudahkan manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.² Berbagai permasalahan mulai muncul akibat tidak sesuainya harapan kemajuan teknologi bagi masyarakat sehingga perlu adanya kebijakan atau regulasi pemerintah Indonesia mengenai media yaitu Undang-Undang penyiaran sebagai langkah perbaikan situasi politik sejak pasca

reformasi hingga sekarang, Undang-Undang telekomunikasi yang mengatur mengenai penyelenggara konsumen jaringan dan jasa telekomunikasi, dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi elektronik berupa internet yang menimbulkan bentuk kejahatan dunia maya (*cyber crime*) sebagai dasar munculnya Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kemajuan teknologi komputer dan internet telah mengubah masyarakat dari bersifat lokal menuju masyarakat yang bersifat global. Kehadiran internet telah mengubah cara pandang kehidupan manusia. Kehidupan yang nyata bertambah menjadi realitas bersifat maya (*virtual*). Perubahan cara pandang atau pola pikir yang semula *paper based* menjadi *electronik based*. Ini menjadi lebih jelas ketika kita melakukan transaksi secara *on-line*. Di dalam praktek hukum perubahan ini menimbulkan perdebatan di kalangan ahli hukum. Perdebatan terjadi di dalam hukum pidana, apakah masih relevan model pembuktian konvensional ketika dihadapkan pada kejahatan *virtual* yang biasa dikenal dengan *cyber crime*. Membuktikan mengandung maksud dan usaha untuk menyatakan kebenaran atas suatu peristiwa. *Cyber crime* semuanya serba maya, Dalam kejahatan ini biasanya pelaku melakukan aksinya seorang diri. Kejahatan yang dilakukan berbasis elektronik ini biasanya dilakukan secara maya (*virtual*). Dan akan sulit sekali untuk di lihat kapan (*tempus delicti*), bagaimana caranya (*modus operandi*), dan di mana pelaku melakukan perbuatannya (*locus delicti*). Karakter teknologi internet yang memungkinkan setiap orang (*public*) dapat mengakses secara global kapan dan di mana saja suatu informasi, memungkinkan terjadi kejahatan yang berkaitan dengan pernyataan seseorang atau pihak dimuka umum perasaan permusuhan, kebencian atau penghinaan terhadap pemerintah Republik Indonesia (Pasal 154 KUHP), dengan cara menyiarkan, mempertunjukan atau menempelkan sehingga kelihatan oleh umum tulisan atau gambar (Pasal 155

KUHP), perasaan kebencian atau penghinaan terhadap sesuatu atau beberapa golongan isi Negara Republik Indonesia (Pasal 156 KUHP), terhadap atau antara beberapa golongan isinegara Republik Indonesia (Pasal 157 KUHP), menghasut supaya orang 4 melakukan sesuatu tindak pidana atau melawan kuasa umum dengan kekerasan (Pasal 160-161 KUHP). Diberlakukannya UU ITE membawa konsekuensi logis di tubuh institusi penegak hukum di Indonesia. UU yang baru ini menuntut aparat hukum yang betul-betul memahami dan menguasai teknologi informasi secara komprehensif dalam melaksanakan tugas-tugas kedepan. Hal ini disebabkan, karena perbuatan-perbuatan yang dulunya secara konvensional terasa mudah untuk diselesaikan, tetapi tantangan tugas-tugas ke depan harus berhadapan dengan suatu perbuatan hukum yang hanya dapat dirasakan akibatnya saja tanpa diketahui siapa pelaku dan dimana perbuatan itu dilakukan. Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru kepada umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Dengan medium internet orang dapat melakukan berbagai aktivitas yang dalam dunia nyata (real) sulit dilakukan, karena terpisah oleh jarak dan waktu. Suatu realitas yang berjarak berkilo-kilo meter dari tempat kita berada, dengan medium internet dapat dihadirkan di hadapan kita. Ketika teknologi internet semakin maju maka media sosial pun ikut membangun dengan pesat. Media sosial atau dalam bahasa Inggris "Social Media" menurut tata bahasa, terdiri dari kata "Social" yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan "Media" adalah sebuah wadah atau tempat sosial itu sendiri. Media sosial adalah sejenis media yang digunakan sebagai sarana bebas berekspresi dan mengeluarkan pendapat secara terus-menerus. Sementara itu, jaringan sosial merupakan laman di mana orang boleh membuat 5 laman web (akun) secara pribadi, kemudian berhubungan dan berkomunikasi dengan orang-orang. Jaringan sosial terbesar yang sering di

gunakan oleh *netizenship* (Pengguna media sosial) antara lain Facebook, Twitter, Instagram, Line, Path dan Myspace. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media penyiaran, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang berminat untuk berekspresi secara terbuka di dunia maya. Pesatnya perkembangan media sosial dikarenakan semua orang boleh memiliki media sendiri. Seorang pengguna media sosial boleh mengakses menggunakan media sosial dengan rangkaian internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa bayaran besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa pekerja. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya. Tidak dipungkiri lagi media sosial merupakan salah satu fasilitas internet yang sedang tren-trennya akhir-akhir ini. Terutama di kalangan anak muda. Seolah-olah media sosial menjadi hal yang wajib di masyarakat, terutama di kalangan anak muda agar dibilang gaul.

Dalam penggunaannya, media sosial digunakan oleh masyarakat sebagai media untuk mencari informasi dan juga sebagai media untuk belajar, namun seiring perkembangannya penggunaan media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang bermanfaat, tetapi juga digunakan sebagai media untuk melakukan kejahatan di dunia maya. 6. Munculnya beberapa kasus Cyber Crime di Indonesia, seperti pencurian kartu kredit, hacking beberapa situs, menyadap transmisi data orang lain, dan penyebaran berita yang belum tentu benar (Hoax). Sehingga dalam kejahatan komputer dimungkinkan adanya delik formil dan delik materil. Delik formil adalah perbuatan seseorang yang memasuki komputer orang lain tanpa ijin, sedangkan delik materil adalah perbuatan yang menimbulkan akibat kerugian bagi orang lain. Menurut pendapat Muhammad Alwi Dahlan Ahli Komunikasi dari Universitas Indonesia (UI), "Hoax merupakan manipulasi berita yang sengaja dilakukan dan bertujuan untuk memberikan

pengakuan atau pemahaman yang salah.³ Hal inilah yang kemudian melandasi permasalahan mengapa perlu untuk belajar atau tidak mengetahui etika dalam berinternet. Hal ini perlu guna mencegah efek samping dari ber-media sosial yang tidak terduga dan tidak diharapkan. Masalah utama adalah kejahatan masyarakat pengguna media sosial. Hal inilah yang menjadi dasar 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. Oleh karena itu, pemerintah mengeluarkan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 28 Ayat 1 Undang-Undang ITE No 11 Tahun 2008, BAB VII tentang Perbuatan Yang Dilarang, menyebutkan: (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik. Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang ITE No 11 Tahun 2008, BAB XI tentang Ketentuan Pidana, menyebutkan: (2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Sebagaimana diamandemen dengan UU No. 19 Tahun 2016 Pasal 45A ayat 1, yang menyebutkan: (1) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Berkaitan dengan hal tersebut, lahirnya Undang-Undang tersebut menjadi penggiat dalam menggunakan media sosial, seharusnya punya trik atau cara cerdas, agar media sosial digunakan sebagaimana

mestinya dan tidak melanggar aturan-aturan hukum yang berlaku. 8 Kita harus sadari bahwa Indonesia merupakan salah satu Negara pengguna internet dan media sosial terbesar di dunia sehingga penerapan etika / ketaatan hukum dalam masyarakat sangat dibutuhkan agar terhindar dari kejahatan di dunia maya. Oleh karena itu aparat penegak hukum dan penegakan peraturan perundang-undangan harus segera menanggulangi kejahatan dalam media sosial dengan serius.

METODE PENELITIAN

Kajian penelitian ini bersifat yuridis normatif sebagai pendekatan utama, mengingat pembahasan didasarkan pada peraturan perundangundangan dan prinsip hukum yang berlaku dalam masalah tindak pidana teknologi informasi. Pendekatan yuridis dimasukkan untuk melakukan pengkajian terhadap bidang hukum, khususnya hukum pidana. Pendekatan yuridis komparatif juga dilakukan untuk melakukan perbandingan dengan negara-negara yang sudah mempunyai peraturan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konsepsi (*conceptual approach*) tentang tindak pidana teknologi informasi. Perbandingan dilakukan dengan negara-negara yang telah memiliki pengaturan terhadap tindak pidana teknologi informasi untuk mencari kesempurnaan pembuatan perundang-undangan di Indonesia.

PERMASALAHAN

Permasalahan yang timbul dari penggunaan media sosial saat ini adalah banyaknya *hoax* yang menyebar luas, bahkan orang terpelajar pun tidak bisa bedakan mana berita yang benar, advertorial dan *hoax*. Penyebaran tanpa dikoreksi maupun dipilah, pada akhirnya akan erdampak pada hukum dan informasi *hoax*-pun telah memecah belah publik. Berangkat dari uraian pada latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul sebagai berikut: 1. Pemberitaan Bohong (Hoax) yang melanggar Pasal 28 ayat (1) Undang- Undang Republik

Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. 2. Sanksi hukuman terhadap pelaku penyebar berita bohong (Hoax). 3. Penggunaan berita bohong (Hoax) dalam berpolitik.

PEMBAHASAN

Berita Bohong (*Hoax*) Melalui Dunia Maya.

Pada penelitian tentang berita bohong atau *Hoax* ini tercakup di dalam kejahatan dunia maya atau *Cyber Crime* dimana salah satu tindak pidana dari *Cyber Crime* itu adalah menyebarkan berita bohong melalui media elektronik atau *Hoax*. *Cyber Crime* merupakan salah satu bentuk kejahatan yang tidak boleh dilakukan oleh semua orang. *Cyber Crime* adalah kejahatan yang dilakukan dalam dunia maya melalui komputer atau internet. *Cyber Crime* termasuk dalam kategori tindakan kejahatan kriminal. *Cyber Crime* telah banyak dilakukan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. *Cyber Crime* bisa dilakukan oleh orang yang menguasai bidang teknologi. *Cyber Crime* bisa dilakukan dimana saja sesuai dengan keinginan pelaku. Pelaku *Cyber Crime* bisa disebut dengan *Hacker*. *Hacker* akan menyerang sistem komputer untuk melancarkan usahanya untuk melakukan kejahatan dalam dunia maya. *Hacker* bisa saja mencuri data pribadi anda, dan melakukan pembobolan kredit. Banyak jenis kejahatan *Cyber Crime* yang bisa dilakukan oleh sang *Hacker*. Banyak jenis-jenis *Cyber Crime* yang harus diketahui untuk menjaga keamanan data dan sistem komputer. Berikut adalah jenis-jenis *Cyber Crime*,

1. Masuk ke akun orang lain dengan sengaja (Unauthorized Access) Masuk ke akun orang lain dengan sengaja bisa dikategorikan dalam kejahatan cybercrime. Kejahatan ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan berbagai macam akun, bahkan akun komputer pribadi. Ketika seseorang bisa masuk ke akun orang

lain, akan banyak resiko yang bisa terjadi, antara lain:

- a. Seseorang tersebut bisa mencuri data dalam akun atau komputer.
 - b. Seseorang tersebut bisa menghapus data dan informasi yang ada dalam akun atau computer
 - c. Seseorang bisa menggunakan akun orang lain untuk kejahatan, seperti melakukan penipuan terhadap orang lain dengan mengatasnamakan nama kita.
2. Menyebarkan konten-konten ilegal (*illegal Content*) Dengan berkembangnya teknologi yang super cepat, semua orang bisa mengakses segala hal hanya dengan menggunakan internet. Penyebaran konten ilegal termasuk dalam jenis cybercrime karena hal ini sangat mengganggu pengguna internet lainnya. Konten ilegal yang disebarakan bisa berupa pornografi, atau berita hoax yang sangat mengganggu keresahan masyarakat.
 3. *Carding* *Carding* adalah penggunaan kartu kredit milik orang lain, umumnya milik orang lain di luar negeri untuk digunakan bertransaksi hal yang lain. *Carding* sangat dilarang oleh dunia internasional karena dapat 60 menyebabkan kerugian pada sasaran carding. Saat ini, Indonesia juga melarang adanya carding. Semua transaksi yang dilakukan dengan melibatkan luar negeri akan diseleksi dengan ketat sesuai aturan yang ada.
 4. *Cyber Squatting* *Cyber Squatting* adalah tindakan *cyber crime* yang dilakukan dengan cara menjual domain suatu perusahaan ke perusahaan itu sendiri dengan harga yang sangat mahal. Hal ini dikategorikan menjadi *cyber crime* karena merugikan pihak perusahaan.
 5. *Cyber Typosquatting* *Cyber Typosquatting* adalah tindakan meniru website orang lain atau perusahaan lain dengan menyebarkan

berita atau info penipuan. Hal ini dikategorikan sebagai *cyber crime* karena dapat merugikan orang lain dan perusahaan. Membuat informasi palsu dan menyebarkan informasi tersebut ke masyarakat umum.

6. *Hacking*

Hacking adalah tindakan *cyber crime* yang dilakukan oleh hacker. Hacking bisa dilakukan dengan berbagai cara. Beberapa diantaranya adalah menduplikasi sebuah web untuk penipuan, melakukan DDOS, dan masih banyak yang lainnya.⁶¹

7. *Cyber Espionage*

Cyber Espionage merupakan tindakan kejahatan kriminal dalam dunia teknologi. *Cyber Espionage* digunakan untuk memantau sesuatu dengan cara masuk ke dalam jaringan seseorang tanpa izin. Hal ini bisa menimbulkan banyak resiko. Data dan informasi dalam jaringan bisa saja dicuri dan disebar ke umum, padahal data dan informasi tersebut adalah hal yang sangat rahasia.

Penerapan sanksi pada Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pelaku penyebar berita bohong (*hoax*).¹⁰²

Dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 yang sekarang telah di perbaharui menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah diatur mengenai tindak pidana yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong atau *hoax* yang menyebabkan kerugian konsumen transaksi elektronik dan menyebarkan informasi untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan (lihat: pasal 28 jo pasal 45 A). Pasal 28 jo pasal 45 A Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dirumuskan dalam satu naskah, selengkapnya adalah sebagai berikut: "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan

kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, dipidana dengan denda penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)" "setiap orang yang 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), dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Dalam pasal 27 ayat ayat (1), (2), dan (4) tentang setiap orang yang 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, dan 103 pemerasan dan/atau pengancaman dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Sedangkan pada ayat (3), setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik dipidana penjara paling lama 4 (empat) dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Dalam Undang-Undang 1 Tahun 1946 pasal 14 ayat 1 pelaku penyebaran berita/pemberitahuan bohong sehingga menimbulkan keonaran di kalangan rakyat dipidana dengan hukuman penjara setinggitingginya 10 (sepuluh) tahun. Sedangkan dalam ayat (2) pelaku yang menyiarkan suatu berita atau mengeluarkan suatu pemberitahuan yang dapat menerbitkan keonaran di kalangan rakyat, sedangkan ia patut dapat menyangka bahwa berita atau pemberitahuan itu adalah bohong, dihukum dengan penjara setinggitingginya adalah tiga tahun. Dalam pasal 15 penyebar kabar yang tidak pasti atau kabar

yang berlebihan atau yang tidak lengkap, sedangkan ia mengerti setidaknya-tidaknya patut dapat menduga bahwa kabar demikian akan atau sudah dapat menerbitkan keonaran dikalangan rakyat, dihukum dengan hukuman penjara setinggi-tingginya dua tahun.

Sedangkan dalam pasal 311 dan 378 KUHP masing-masing diancam dengan pidana paling lama 4 (empat) tahun. Menurut Ketua Umum Indonesia 104 Cyber Law Community (ICLC), Teguh Arifiyadi, perubahan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sangat membantu masyarakat yang menggunakan media sosial. Menurutnya, di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang baru telah dijelaskan bagaimana cara menggunakan media sosial yang benar. 84 Dengan adanya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang baru, kata Teguh, sudah sepatutnya masyarakat memahami hal apa saja yang tidak boleh ditulis dan dibagikan (share) melalui media sosial. Masyarakat juga harus bijak dalam menggunakan media sosial dengan berpikir ulang atas informasi apa yang ingin dibagikan ke orang lain yang nantinya akan dibagikan juga oleh orang lain tersebut.⁸⁵ Jadi sesuai dengan paparan diatas, pemidanaan pada pelaku penyebar berita bohong atau hoax tidak hanya dikenakan pada pelaku yang menulis atau memposting pertama kali suatu berita bohong tersebut akan tetapi juga pada orang yang hanya sekedar iseng mendistribusikan (forward)/sharing. Dalam kasus Sarachen dan Muslim Cyber Army (MCA), para tersangka dijerat Pasal Pasal 45A ayat 2 Jo Pasal 28 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan atau Pasal 4 huruf b angka 1 Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2008 tentang Penghapusan Diskriminasi Ras dan Etnis dan atau Pasal 33 UU ITE. Ancaman pidana bagi penyebar hoax diatur dalam UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, antara lain: Pasal 28 Ayat (1) UU ITE berisi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong

dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”, Pasal 28 Ayat (2) UU ITE berisi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA). Ketentuan pidana pada UU ITE tercantum rincian ancaman pidana bagi penyebar hoax, Pasal 45 UU ITE berbunyi “setiap orang yang memenuhi unsur yang dimaksud dalam Pasal 28 Ayat (1) dan (2) maka dipidana penjara paling lama enam tahun dan atau denda paling banyak Rp 1 Milyar”

Motivasi Pelaku Penyebaran Berita Bohong (Hoax).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecepatan informasi, kurang perhatian dalam mencerna informasi, dan kemampuan mencerna informasi dapat menjadi faktor percepatan penyebaran berita palsu. Sehingga dapat dikatakan kemampuan kognitif dan emosional menjadi faktor utamanya. Namun, benarkah faktor tersebut merupakan penyebab terbesar masif dan viralnya penyebaran berita palsu? Lalu mengapa negara dengan system pendidikan yang baik, angka literasi yang tinggi dengan 5 dari 10 kampus terbaik di dunia berada seperti Amerika Serikat tetap bisa menjadi korban virus berita palsu. 106 Dalam penelitian tentang pemilihan presiden AS tahun 2016, Hunt Allcott dari *New York University* dan Matthew Gentzkow, Profesor Ekonomi *Stanford University*, mendapatkan bahwa terdapat 156 berita yang teridentifikasi sebagai berita palsu, yang uniknya berita ini bisa mencapai jumlah *share* lebih tinggi daripada berita-berita lain pada situs web jurnalis *mainstream*. Dari 156 berita, dapat dikategorikan 115 pro-Trump dan 41 lainnya pro-Clinton. Yang mencengangkan adalah berita ini telah diklik sebanyak 760 juta kali, dengan pencapaian *share* hingga 37.6 juta kali. Sehingga dapat dikatakan bahwa berita

palsu tidak kalah populernya dengan berita mainstream lain. Dari sisi ekonomi, pencapaian ini merupakan cara baru yang cukup menguntungkan dalam menciptakan uang. Satu klik dengan jumlah kunjungan yang besar dapat memberikan keuntungan besar pada pemilik situs web. Selain itu, banyak kunjungan pada suatu situs web dapat menciptakan lahan periklanan yang potensial. Yang menjadi pertanyaan adalah siapa yang menciptakan hoax dan apa motivasinya? Mencari keuntungan finansial ataukah kepentingan politik? Forward-Looking Threat Research, sebuah tim peneliti yang memperhatikan masa depan internet dan evolusinya, dalam penelitiannya menyatakan bahwa kedua faktor, ekonomi dan kepentingan politik, berperan dalam memotivasi pemilik situs web berita palsu dalam menciptakan beritanya. Dari penelitiannya, didapatkan bahwa mayoritas berita palsu memiliki konten bermuatan politik yang bertujuan untuk kepentingan politik atau disebut propaganda politik. Meskipun ada beberapa berita yang tidak mengangkat politik sebagai objek beritanya secara langsung, beberapa berita bertujuan mengarahkan pembaca dalam menyikapi hal-hal yang berkaitan dengan isu politik. Mereka bekerja dengan merubah persepsi publik "cognitive hacking" guna merubah keputusan politiknya. Dalam pemilihan umum presiden AS misalnya, investigasi oleh *BuzzFeed* dan *The Guardian* mendapati bahwa terdapat lebih dari 100 situs web berita palsu yang dikendalikan oleh remaja-remaja dari kota kecil Vales, Macedonia. Beberapa situs web yang lain, seperti *NationalReport.net*, *USAToday.com.co*, and *WashingtonPost.com.co* mengklaim mereka mempekerjakan 20-25 penulis untuk artikel-artikelnya. Paul Horner, pemilik situs web berita palsu *NationalReport.net*, melakukan pekerjaannya ketika pemilihan presiden 2016 lalu yang sebagian besar artikelnya berisi dukungan terhadap Trump. Namun, tidak semua situs web benar-benar termotivasi atas dasar politik, beberapa yang lain bertujuan untuk mencari

keuntungan semata. Salah satu yang benar-benar bertujuan politik adalah seperti *Endingthefed.com*, salah satu situs web berita palsu memiliki kepentingan politik atas persamaan ideologi. Mereka mengklaim dibuat memang bertujuan mendukung Trump agar menang dalam pemilihan presiden 2016. Sementara, secara finansial bisnis berita palsu merupakan cara baru mencari uang yang sangat potensial. *Infowars.com*, salah satu situs web berita palsu tentang teori konspirasi bisa meraup *viewer* dan *visitor* yang sama besar dengan *Chicago Tribune* dengan hanya membuat berita palsu. Mereka bisa 108 mendapatkan uang dari bisnis iklan pada situs webnya, meskipun pada situs webnya berita palsu dihargai lebih murah dari situs web populer lainnya. Seperti juga yang dilakukan oleh beberapa remaja di kota Vales yang memproduksi berita palsu, baik pro-Trump maupun pro-Clinton, untuk tujuan meraup keuntungan hingga puluhan ribu dolar. Hunt Allcott dan Matthew Gentzkow menemukan bahwa mereka tidak memiliki tujuan politik apapun terhadap konten yang dibuat, semua dilakukan karena keuntungan finansial. Seperti juga yang dilakukan oleh Paul Horner, dia bukan merupakan pendukung Trump, yang dilakukan hanyalah mencari keuntungan. Sehingga dapat dikatakan antara *Endingthefed.com* dan *NationalReport.net* memiliki tujuan yang berbeda, meskipun keduanya sama-sama menciptakan berita palsu dan dampaknya sama-sama buruk terhadap persepsi publik. Dari dalam negeri, perusahaan pembuat berita palsu dapat kita lihat seperti pada Saracen. Di mana, Saracen merupakan organisasi bisnis pembuat berita palsu. Mereka dibayar untuk membuat konten berita palsu yang kemudian disebar kepada publik. Meskipun sampai saat ini masih belum bisa dimengerti apa motivasi sebenarnya karena masih didalami oleh pihak kepolisian. Namun, yang perlu diperhatikan adalah bahwa perusahaan seperti Saracen ini bisa jadi tidak hanya satu di Indonesia. Masih banyak lagi perusahaan lain yang bermodus sama yang belum

teridentifikasi seperti pada kasus di AS, pun dengan motivasi dan pola yang sama. Bahkan, tidak menutup kemungkinan pihak di luar Indonesia bisa terlibat dalam bisnis menggiurkan ini. 109 Mengingat bahwa dalam dunia internet, tidak ada lagi batas di antara negara, semua serba dekat, bebas, dan terbuka. Sehingga dapat dikatakan, berita palsu menjadi viral tidak hanya karena dangkalnya kemampuan kognitif dan buruknya kecerdasan emosional pembaca, namun juga bisa disebabkan oleh perusahaan-perusahaan pembuat jasa berita palsu seperti Saracen, *Endingthefed.com* dan *NationalReport.net* yang tidak hanya menawarkan konten tetapi juga menawarkan pangsa pembaca yang besar dan jaringan yang luas. Maka dari itu, peran pemerintah dan aparat sangat dibutuhkan dalam mengidentifikasi jaringan pembuat berita palsu ini dan menindaknya dengan tegas. Selain itu, peran pengusaha baik penyedia jasa media sosial dan juga para pemilik media jurnalis dibutuhkan dalam menciptakan inovasi melawan berita palsu ini. Dan juga yang paling penting adalah seperti yang dikatakan Professor Art Markman dari University of Texas, bahwa hoax dapat dihindari dengan berhati-hati dan meluangkan waktu untuk memikirkan wacana dan opini yang dibawa sebuah informasi. Jadi, tetap yang terpenting adalah kemampuan manusianya dalam mencerna.

KESIMPULAN

Berkaitan dengan implementasi pasal Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pemberitaan bohong (*hoax*), Pasal 28 ayat (1) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) menyatakan, “Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik. Perbuatan yang diatur dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE merupakan salah satu perbuatan yang dilarang dalam

UU ITE. UU ITE tidak menjelaskan apa yang dimaksud dengan “berita bohong dan menyesatkan”. Terkait dengan rumusan Pasal 28 ayat (1) UU ITE yang menggunakan frasa “menyebarkan berita bohong”, sebenarnya terdapat ketentuan serupa dalam Pasal 390 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) walaupun dengan rumusan yang sedikit berbeda yaitu digunakannya frasa “menyiarkan kabar bohong. Terdakwa hanya dapat dihukum dengan Pasal 390 KUHP, apabila ternyata bahwa kabar yang disiarkan itu adalah kabar bohong. Yang dipandang sebagai kabar bohong, tidak saja memberitahukan suatu kabar yang kosong, akan tetapi juga menceritakan secara tidak betul tentang suatu kejadian. Menurut hemat kami, penjelasan ini berlaku juga bagi Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Suatu 111 berita yang menceritakan secara tidak betul tentang suatu kejadian adalah termasuk juga berita bohong. Untuk membuktikan telah terjadi pelanggaran terhadap Pasal 28 ayat (1) UU ITE maka semua unsur dari pasal tersebut haruslah terpenuhi, unsur-unsur tersebut yaitu: . a. setiap orang; b. dengan sengaja dan tanpa hak; c. menyebarkan berita bohong dan menyesatkan; d. yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Unsur-unsur yang terdapat pada keempat poin tersebut di atas harus terpenuhi, jika tidak maka artinya tidak dapat dilakukan pemidanaan.

Bahwa sanksi pada Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap pelaku penyebar berita bohong (*hoax*) sudah diterapkan dengan benar. Hal ini ditunjukkan bahwa pemidanaan pada pelaku penyebar berita bohong atau *hoax* tidak hanya dikenakan pada pelaku yang menulis atau mem-posting pertama kali suatu berita bohong tersebut akan tetapi juga pada orang yang hanya sekedar iseng mendistribusikan (*forward*)/*sharing*. Selanjutnya yang menjadi motivasi pelaku penyebar berita bohong (*hoax*) dari hasil penelitian kami adalah bahwa kecepatan informasi, kurang perhatian dalam

mencerna informasi, dan kemampuan mencerna informasi dapat menjadi faktor percepatan penyebaran berita palsu. Sehingga dapat dikatakan kemampuan kognitif dan emosional menjadi faktor utamanya. Faktor, ekonomi dan kepentingan politik, berperan dalam memotivasi pemilik situs web berita palsu dalam mencipatakan beritanya. Dari penelitiannya, didapatkan bahwa mayoritas berita palsu memiliki konten bermuatan politik yang bertujuan untuk kepentingan politik atau disebut propaganda politik. Meskipun ada beberapa berita yang tidak mengangkat politik sebagai objek beritanya secara langsung, beberapa berita bertujuan mengarahkan pembaca dalam menyikapi hal-hal yang berkaitan dengan isu politik. Mereka bekerja dengan merubah persepsi publik "*cognitive hacking*" guna merubah keputusan politiknya. Perusahaan pembuat berita palsu dapat kita lihat seperti pada Saracen. Di mana, Saracen merupakan organisasi bisnis pembuat berita palsu. Mereka dibayar untuk membuat konten berita palsu yang kemudia disebar kepada publik. 113.

SARAN

Untuk membuktikan telah terjadi pelanggaran terhadap Pasal 28 ayat (1) UU ITE maka semua unsur dari pasal tersebut haruslah terpenuhi, yaitu: a. setiap orang; b. dengan sengaja dan tanpa hak; c. menyebarkan berita bohong dan menyesatkan; d. yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Unsur yang terakhir ini mensyaratkan berita bohong dan menyesatkan tersebut harus mengakibatkan suatu kerugian konsumen. Artinya, tidak dapat dilakukan pemidanaan, apabila tidak terjadi kerugian konsumen di dalam transaksi elektronik. Untuk itu kami menyarankan agar ketentuan poin d ini dihapus agar cakupannya lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Sanusi, *Hukum dan Teknologi Informasi*, Tim KemasBuku, Jakarta. (2009).
- Asril Sitompul, *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung: PT. Citra AdityaBakti, (2004).
- Bambang Purnomo, *Asas-asas Hukum Pidana*, Yogyakarta: Ghlmia Indonesia. (1982).
- Barda Nawawi Arief., *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti. (2011).
- Barus, Zulfadli. *Akal Konseptual Legal Reasoning Dalam Filsafat Hukum*, Depok: CELS. (2009).
- Hamzah, Andi. *Asas-asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineke Cipta. (2008).
- , *Delik-Delik Tertent di Dalam KUHP*, Jakarta: Sinar Grafika. (2009).
- Jamin, Ahmad dan Norman Ohira, *Filsafat Ilmu*. Bandung: Alfabeta. (2016).
- Kitab Undang-undang Hukum Pidana.
- P.A.F. Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. (1996)
- Raharjo, Agus, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung, Citra Aditya Bakti, (2002)
- Republik Indonesia, “Undang-Undang RI No.1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana”, Penjelasan Umum, Pasal XIV
- Tomalili. *Hukum Pidana*, Jakarta: Mitra Wacana Media. (2015)
- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.