

Memahami penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks

Makalah Ini Disusun Untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Literasi Teknologi Informasi



DISUSUN OLEH:

Nandi Surya Peratama

NPM: 227007100

JURUSAN SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS SILIWANGI

TASIKMALAYA

2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas makalah yang berjudul “Memahami penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks” ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi tugas Dosen pada mata kuliah Literasi Teknologi Informasi. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang “Memahami penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks” bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Rahmi Nur Shofa, Ir., S.T., M.T , selaku Dosen mata kuliah Literasi Teknologi Informasi yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang dsys tekuni.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini.

Saya menyadari, makalah yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan makalah ini.

Tasikmalaya, 28 Mei 2023

Penulis

Daftar Gambar

Gambar 1.1	3
Gambar 1.2	4

Daftar Tabel

Tabel 1.1	5
-----------	---

GLOSARIUM

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
Daftar Gambar.....	ii
Daftar Tabel.....	iii
GLOSARIUM.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan.....	2
D. Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
A. Media Sosial.....	3
B. Informasi.....	3
C. Hoax.....	4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	6
A. Hoax Sebagai Perbuatan Hukum di Dunia Maya.....	6
B. Peran Membaca Pemahaman dalam Mengentaskan Hoax.....	6
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	8
A. Kesimpulan.....	8
B. Saran.....	8
DAFTAR PUSTAKA.....	9

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital yang semakin maju, akses mudah terhadap internet dan media sosial telah mengubah cara kita berinteraksi, mendapatkan informasi, dan berkomunikasi. Namun, dengan keuntungan ini juga muncul tantangan baru yang serius, terutama dalam bentuk penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks.

Penipuan di dunia digital telah menjadi ancaman nyata bagi individu, bisnis, dan masyarakat secara luas. Penipu dapat menggunakan berbagai teknik dan strategi yang rumit untuk mengelabui orang dan merampas keuangan mereka. Misalnya, serangan phishing yang menggunakan email palsu atau situs web palsu untuk memperoleh informasi pribadi korban. Penipuan kartu kredit online, penipuan investasi, atau penipuan cinta online juga menjadi praktik umum yang merugikan banyak orang.

Selain itu, penyebaran hoaks atau berita palsu telah menjadi fenomena yang semakin meresahkan di era digital. Dalam lingkungan yang terhubung secara global dan berita dapat dengan mudah disebarluaskan melalui media sosial, hoaks dapat menyebar dengan cepat dan luas. Hoaks dapat mencakup berbagai topik, mulai dari politik dan isu sosial hingga kesehatan dan lingkungan. Mereka sering kali dirancang untuk mempengaruhi opini publik, memicu kepanikan, atau mempromosikan kepentingan tertentu. Dalam beberapa kasus yang ekstrem, penyebaran hoaks dapat menyebabkan kerusuhan sosial atau kekerasan.

Hoax diartikan sebagai suatu bentuk penipuan yang tujuannya untuk membuat kelucuan atau membawa bahaya. Hoax dalam Bahasa Indonesia berarti berita bohong, informasi palsu, atau kabar dusta. Menurut kamus bahasa Inggris, hoax artinya olok-olok, cerita bohong, dan memperdayakan alias menipu (Bunga et al., 2022).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana karakteristik dan metode penipuan yang umum digunakan dalam dunia digital?
2. Apa saja dampak dan konsekuensi dari penipuan di dunia digital bagi individu dan masyarakat?
3. Bagaimana cara mengidentifikasi dan menghindari penipuan di dunia digital?
4. Apa yang menjadi pemicu dan dampak dari penyebaran hoaks di era digital?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Menganalisis karakteristik dan metode penipuan yang umum digunakan dalam dunia digital.
2. Memahami dampak dan konsekuensi yang ditimbulkan oleh penipuan di dunia digital terhadap individu dan masyarakat.
3. Mengidentifikasi dan mengembangkan strategi untuk menghindari penipuan di dunia digital.
4. Meneliti pemicu dan dampak dari penyebaran hoaks di era digital.

D. Manfaat

Manfaat dari memahami penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks adalah sebagai berikut:

1. Perlindungan diri dan keamanan pribadi: Dengan memahami metode penipuan di dunia digital, individu dapat mengenali taktik penipu dan mengambil langkah-langkah pencegahan yang tepat untuk melindungi informasi pribadi mereka, menghindari kehilangan keuangan, dan mencegah pencurian identitas.
2. Kesadaran terhadap risiko: Memahami dampak dan konsekuensi penipuan di dunia digital membantu meningkatkan kesadaran akan risiko yang terkait. Dengan demikian, individu dapat mengambil langkah-langkah pencegahan yang lebih baik dan menghindari terjebak dalam penipuan yang merugikan.
3. Kemampuan memilah informasi: Dengan memahami penyebaran hoaks, individu dapat mengembangkan keterampilan dalam memverifikasi kebenaran informasi yang mereka terima di dunia digital. Ini memungkinkan mereka untuk tidak terpengaruh oleh hoaks yang dapat mempengaruhi pandangan mereka, memicu kepanikan, atau memicu tindakan yang tidak tepat.

Dengan memahami dan menyebarkan pengetahuan tentang penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks, kita dapat berkontribusi dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman, meminimalkan risiko, dan membangun kepercayaan dalam berinteraksi secara online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Sosial



Gambar 1.1

Media sosial merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan individu maupun kelompok untuk saling berbagi, berkomunikasi, berkumpul, berkolaborasi dan bermain. konten media sosial berpusat pada user, dimana konten dihasilkan dari pemikiran dan gagasan yang ditulis oleh pengguna media sosial. Bukan dari editor apalagi dari pihak ketiga yang memfiltrasi dari konten yang dipublikasi. Kekuatan ini disebut juga dengan User Generated Content (UGC).

Media Sosial terdiri dari 2 kata, “media” dan “sosial”. Media yang berarti wadah untuk melakukan komunikasi (Laughey, 2007; McQuail, 2003). Kata sosial mengartikan bahwa adanya transaksi hubungan dan kontribusi kepada masyarakat. Dalam kenyataannya menyatakan bahwa media dan seluruh software merupakan produk dari proses sosial.

Media sosial pada hakikatnya merupakan proses yang sama dengan cara kerja komputer, yaitu membentuk sebuah sistem antara individu dan masyarakat. Komunikasi, kerja sama dan pengenalan merupakan bentuk dari cara bersosial, dengan tujuan komunikasi individu dan masyarakat (Rahmadhany et al., 2021).

B. Informasi

Informasi menurut penjabaran dari McLeod (2010:35) merupakan kumpulan beberapa data yang bersifat fakta dan memiliki arti. Karakter sebuah informasi yaitu relevan, akurat, tepat, dan lengkap. Informasi merupakan data yang disusun secara terstruktur dengan memiliki pengertian yang bisa dijadikan pemahaman bagi penerima informasi.

C. Hoax



Gambar 1.2

Dalam KBBI, Hoax adalah berita bohong, Ekses negatif terhadap kebebasan berbicara dan berpendapat di internet, khususnya media sosial. Wikipedia mengartikan Hoax sebagai usaha dalam atau untuk menipu dan mengakali penerima informasi agar mempercayai sesuatu yang bersifat palsu. Dan informasi palsu ini diketahui jelas oleh pencipta informasi ini, dengan tujuan agar penerima informasi terhasut atau merubah arah pemahaman terhadap sesuatu.

Informasi Hoax tersebar karna masyarakat dengan mudahnya mempercayai terhadap sebuah informasi yang dia terima, dan masyarakat punya addiction terhadap sumber yang dianggapnya selalu menyebarkan informasi yang benar. Tujuan dari informasi Hoax ini adalah membentuk presepsi, menggiring opini, dan membuat opini yang menguji kepaahaman pengguna internet dan media sosial terhadap informasi yang disebar. Kemungkinan informasi yang dilahirkan kembali atau diproduksi kembali dengan tambahan opini pribadi juga menjadikan sebuah informasi yang awalnya bersifat fakta, menjadi informasi Hoax. Dalam pembuatan sebuah informasi harus mencari data data yang bersifat fakta dan saling berkorelasi agar dapat dipahami secara benar oleh penerima informasi, hal ini yang sering diabaikan oleh orang yang menyebarkan informasi dan membuat sebuah informasi.

Dalam peta historius epistemologi, Hoax lahir dengan kepercayaan sejarah, bersifat seakan sains, selama Hoax tidak memiliki efek negatif terhadap publik, maka sebuah informasi Hoax tidak dapat dimasukkan dalam kategori informasi yang salah.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian mengenai “Realitas Poenyebaran Hoax Sebagai Perbuatan Hukum di Dunia Maya” merupakan penelitian yuridis normatif yang mengkaji mengenai konstruksi norma mengenai hoax sebagai suatu perbuatan hukum yang nyata di dunia maya. Bahan hukum bersumber dari bahan hukum primer yakni:

Tabel 1.1

KUHP
Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana
Undang-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

Bahan hukum sekunder yang digunakan adalah berbagai literatur yang relevan dalam penelitian ini. Bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan dimana bahan hukum yang digunakan akan dicatat dalam daftar pustaka. Analisis dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan disajikan secara deskriptif analitis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hoax Sebagai Perbuatan Hukum di Dunia Maya

Informasi merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Manusia membutuhkan informasi untuk mengaktualisasi diri dan menjamin kenyamanan atas dirinya. Pada era digital seperti sekarang ini, keterampilan digital sangat dibutuhkan untuk mengakses media sosial (Bunga et al., 2022).

Hoax merupakan istilah kriminologi untuk mendeskripsikan berita bohong. Berita bohong (hoax), berasal dari kata hocus, yang memiliki arti mengecoh atau menipu. Secara umum berita bohong (hoax) artinya adalah kabar burung atau kabar bohong-sebuah kabar atau cerita bohong yang sengaja dibuat, seolah-olah kabar atau cerita tersebut benar adanya. Kata hoax populer bersamaan dengan semakin populernya internet, dimana hoax ini biasanya memiliki dua tujuan, pertama untuk sekedar lelucon dan beredar di kelompok terbatas, kedua untuk tujuan jahat sengaja difabrikasi untuk menipu atau mengecoh. Berita bohong (hoax) mendapat momen besar ketika media sosial menjadi sangat umum dan berkembang di masa internet. Orang dengan mudah dan tanpa sadar mengirim sebuah berita bohong (hoax) di media sosial, kemudian rekan-rekannya tersebut mengirim ke rekan – rekannya yang lain, terus berantai seperti itu. Pola penerusan pesan memang merupakan ciri dari penggunaan aplikasi media sosial. Jejaring sosial pada dasarnya dapat menghubungkan orang satu sama lain dan memudahkan percepatan penyebaran informasi. Akibatnya, pesan yang telah disebar akan sulit untuk dihentikan, karena satu orang dapat menyebarkan ke banyak orang.

B. Peran Membaca Pemahaman dalam Mengentaskan Hoax

Masyarakat perlu mengubah pandangan bahwa membaca sesuatu hal yang sepele, kadang hanya membaca huruf tanpa memahami isinya (Siddiqui & Gupta, 2022). Proses atau cara mengentaskan hoax salah satu dengan membaca pemahaman karena membaca pemahaman seseorang mengekstrak dan memperoleh arti dari teks yang dibaca dan proses pemahaman simbol tertulis serta pengertian pesan yang dimaksud penulis bahkan memahami isi bacaan yang melibatkan kemampuan motoris berupa gerakan mata, pikiran atau penalaran dalam rangka menemukan atau memahami informasi yang dikomunikasikan oleh penulis.

Mendapatkan informasi dari bahasa tulis yang representatif yang disampaikan secara verbal menjadi pengetahuan yang dapat diterapkan dalam berfikir dan mempertinggi daya pikiran, menganalisis dan mempertajam pandangan, memperluas wawasan, bertindak dan mengambil keputusan. Pembaca memiliki empat kategori dalam memahami bacaan sebagai berikut. Pertama, membaca pemahaman literal, proses pemahaman bacaan secara keseluruhan dan

informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks. Kedua, Pemahaman inferensial memahami informasi yang dinyatakan secara tidak langsung (tersirat), pembaca menggunakan informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks, latar belakang pengetahuan, dan pengalaman pribadi secara terpadu untuk membuat dugaan. Ketiga, Pemahaman kritis, pembaca membandingkan informasi yang ditemukan dalam teks dengan norma-norma tertentu, pengetahuan, dan latar belakang pengalaman pembaca untuk menilai teks. Dan keempat, pemahaman kreatif, pembaca di tuntut menggunakan daya imajinasinya untuk memperoleh gambaran baru dalam bacaan.

Adapun aspek yang perlu dimiliki oleh seorang pembaca dalam memahami sebuah bacaan yaitu kemampuan memahami gagasan pokok atau kalimat, memahami gagasan penjelas atau kalimat penjelas, membuat simpulan bacaan, dan memahami pandangan atau amanat pengarang, aspek ini merupakan inti dalam membaca pemahaman(Halawa & Lase, 2022).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berita bohong atau hoax terjadi karena sesuatu yang sebenarnya ketidakjelasan dalam memahami konteks yang di dengar dan dibaca. Pembaca yang hanya mampu membaca teks singkat dengan topik yang familiar baginya dan menangkap satu buah pesan atau informasi dari teks yang dibaca belum dapat dikatakan sebagai pembaca yang baik. Pembaca pemahaman bila dengan mengekstrak dan memperoleh arti dari teks yang dibaca, proses pemahaman simbol tertulis serta pengertian pesan yang dimaksud penulis bahkan memahami isi bacaan yang melibatkan kemampuan motoris berupa gerakan mata, pikiran atau penalaran dalam rangka menemukan atau memahami informasi yang dikomunikasikan oleh penulis dan telah memiliki empat tingkat kategori pemahaman membaca yakni literal, inferensial, kritis, dan kreatif.

B. Saran

Tingkatkan literasi digital dan literasi media: Tingkatkan pemahaman tentang bahaya penipuan di dunia digital dan hoaks dengan meningkatkan literasi digital dan literasi media. Pelajari tentang cara mengidentifikasi informasi yang tidak dapat dipercaya, memverifikasi kebenaran berita, dan menggunakan alat-alat keamanan online yang tepat.

Gunakan sumber informasi yang terpercaya: Pastikan Anda mendapatkan informasi dari sumber yang terpercaya dan terverifikasi. Percaya pada sumber berita resmi, situs web otoritas, dan organisasi yang terkenal. Jika ada keraguan tentang keaslian suatu informasi, cari konfirmasi dari sumber yang dapat dipercaya sebelum membagikannya.

Berhati-hatilah terhadap tautan dan lampiran yang mencurigakan: Jangan mengklik tautan yang mencurigakan atau membuka lampiran yang tidak diketahui atau tidak diharapkan. Hal ini dapat menghindarkan Anda dari serangan phishing atau malware yang bertujuan mencuri informasi pribadi atau merusak perangkat Anda.

Selalu ingat bahwa pencegahan adalah langkah terbaik dalam melawan penipuan di dunia digital dan penyebaran hoaks. Dengan meningkatkan literasi digital, kecerdasan media, dan penggunaan kebijakan keamanan yang kuat, Anda dapat mengurangi risiko dan melindungi diri Anda dalam lingkungan digital yang semakin kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunga, D., Gede, L., Arthani, Y., Wayan, N., Sumartini, E., Hindu, U., Gusti, N. I., Sugriwa, B., Mahasaraswati Denpasar, U., Penyang, T., & Raya, P. (2022). Penegakan Hukum Penyebaran Hoax di Ruang Digital. In *Tahu* (Vol. 12, Issue 1). <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/belom-bahadat>
- Halawa, N., & Lase, F. (2022). Mengentaskan Hoax Dengan Membaca Pemahaman Di Era Digital. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 235–243. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.32>
- Rahmadhany, A., Aldila Safitri, A., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>