



Menangkal **HOAX** Dengan Membangun Sikap Mental Tabayyun



ARIES AHADHI SISWANTOYO, ST
Pranata Komputer
Diskominfo Kota Malang

JAN
2020

INDONESIA

THE ESSENTIAL HEADLINE DATA YOU NEED TO UNDERSTAND THE STATE OF MOBILE, INTERNET, AND SOCIAL MEDIA USE



INDONESIA

TOTAL
POPULATION



272.1
MILLION

URBANISATION:
55%

MOBILE PHONE
CONNECTIONS



338.2
MILLION

vs. POPULATION:
124%

INTERNET
USERS



175.4
MILLION

PENETRATION:
64%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



160.0
MILLION

PENETRATION:
59%



JAN
2020

DEVICE OWNERSHIP

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO OWN EACH KIND OF DEVICE



INDONESIA

MOBILE PHONE
(ANY TYPE)



96%



SMART
PHONE



94%



NON-SMARTPHONE
MOBILE PHONE



21%



LAPTOP OR DESKTOP
COMPUTER



66%



TABLET
DEVICE



23%

DEVICE FOR STREAMING TV
CONTENT OVER THE INTERNET



5.7%



GAMES
CONSOLE



16%



SMART HOME
DEVICE



7.8%



SMART WATCH
OR WRISTBAND



13%



VIRTUAL
REALITY DEVICE



5.1%

JAN
2020

DAILY TIME SPENT WITH MEDIA

AVERAGE DAILY TIME THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND WITH DIFFERENT KINDS OF MEDIA AND DEVICES



INDONESIA

USING THE
INTERNET



we
are
social

7H 59M

USING
SOCIAL MEDIA



global
web
index

3H 26M

WATCHING
TELEVISION*



global
web
index

3H 04M

LISTENING TO MUSIC
STREAMING SERVICES



global
web
index

1H 30M

USING A
GAMES CONSOLE



global
web
index

1H 23M

KEKUATAN DAN KELEMAHAN INTERNET



Mendekatkan yang Jauh dan menjauhkan yang dekat

TRANSFORMASI DENGAN ADANYA INTERNET



Berbasis Manual

PENDIDIKAN



Berbasis Elektronik



Berjumpa Langsung

BUDAYA



Via Media : Skype, Line, WA, dsb



Pasar, tatap muka langsung

SOSIAL



Belanja Online melalui internet
Tanpa tatap muka

Dunia Nyata = Dunia Maya

Baik di Dunia Nyata = Baik di Dunia Maya

Jelek di Dunia Nyata = Jelek di Dunia Maya



Berkreatifitas



Kreatif di Internet



Bullying



Cyber Bullying

BAHAYA TERSEMBUNYI DALAM PEMANFAATAN INTERNET

Cyber Bullying

- Kekerasan dan Pelecehan melalui internet



Cyber Fraud

- Informasi tidak benar di internet (hoax)
- Penipuan transaksi online



Porn

- Pornografi melalui internet
- Gambar – gambar bugil dan tidak senonoh
- Video Asusila



Cyber Gambling

- Permainan judi berkedok game social media



Cyber Stalking

- Penculikan dengan kenalan di social media



Apa itu HOAX ?

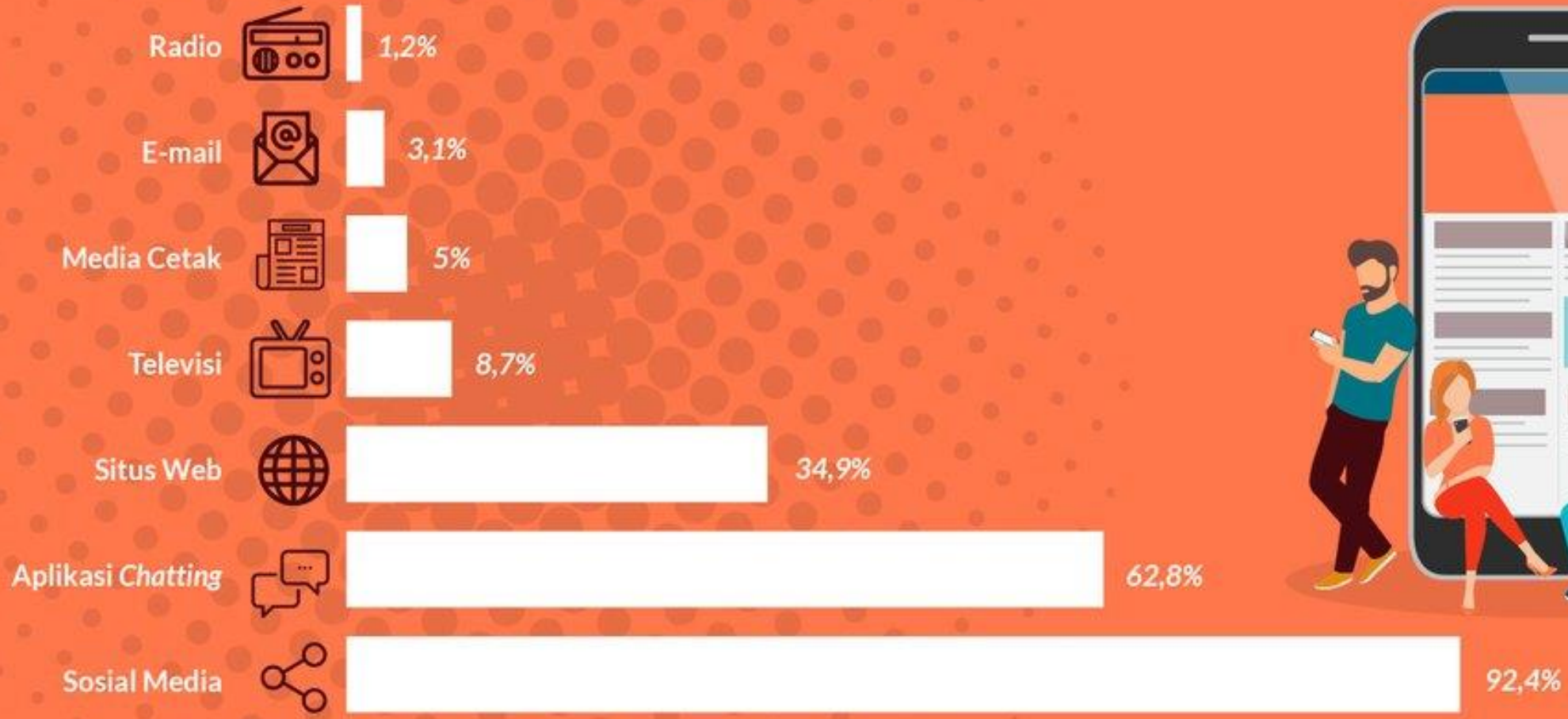
- Kepalsuan yang sengaja dibuat untuk menyamakan sebagai kebenaran
- Curtis D MacDougall, Wartawan
- Berdasarkan hasil survey MASTEL 2019 kepada 1.116 Responden secara Online dalam waktu 48 Jam, diklasifikasi Hoax sebagai :
 - Berita Bohong yang disengaja (90,3%)
 - Berita yang menghasut (61,6%)
 - Berita yang tidak akurat (59%)
 - Berita ramalan (14%)
 - Berita yang menyudutkan (12,6%)



Saluran Penyebaran Berita Hoax



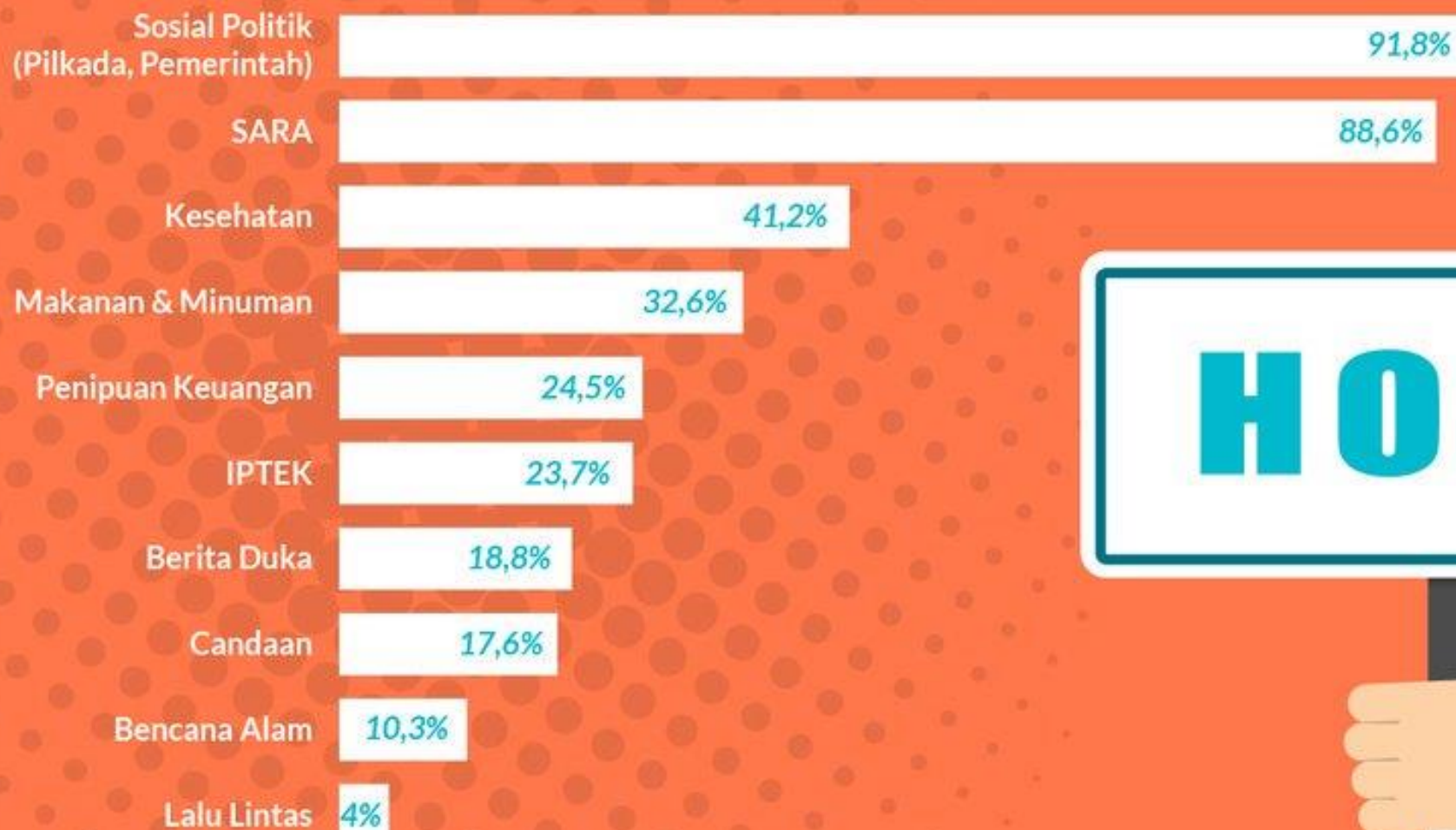
tirto.id



Jenis Hoax yang Sering Diterima?



tirto.id





PEMERINTAH
KOTA MALANG



BADAN SIBER
DAN SANDI
NEGARA



Cara Mendeteksi **Hoax**

CEK ALAMAT URL

Apakah berakhiran aneh seperti ".com.co" dan sebagainya

CEK SITUS TERSEBUT

klik "contact" dan "about"

CEK DENGAN MEDIA LAINNYA

Jika benar, media lain pasti juga memberitakannya

GUNAKAN FACT-CHECKING

Coba situs snopes.com dan FactCheck.org

SIAPA PENULIS DAN NARASUMBERNYA?

googling informasi tentang mereka

BERITANYA MEMBUATMU MARAH?

Berita palsu sering menysasar emosi dengan memberikan informasi-informasi aneh

BAGAIMANA PENULISANNYA?

Berita umumnya tidak menggunakan Caps lock dan tanda seru

**SELEKSI
INFORMASI
SEBELUM
DIBAGI !!!!**

JERAT HUKUM

UNTUK PENYEBAR

HOAX



Pertumbuhan **pengguna smartphone** dan **media sosial** yang tidak diimbangi literasi digital menyebabkan berita palsu alias *hoax* merajalela. Tidak hanya melalui situs online, **hoax juga beredar di pesan chatting**



HUKUMAN PENYEBAR HOAX

Terancam Pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang-Undang ITE (UU ITE)



"Setiap orang **dengan sengaja**, dan **tanpa hak** menyebarkan **berita bohong dan menyesatkan** yang mengakibatkan **kerugian konsumen** dalam Transaksi Elektronik"

**DAPAT DIANCAM PIDANA
BERDASARKAN PASAL 45A
AYAT (1) UU 19/2016**

yaitu dipidana dengan pidana penjara paling lama **6 (enam) tahun** dan/atau denda paling banyak **Rp 1 miliar**



Pendekatan Hukum

UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No 11 Tahun 2008 Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Perbuatan Yang Dilarang :

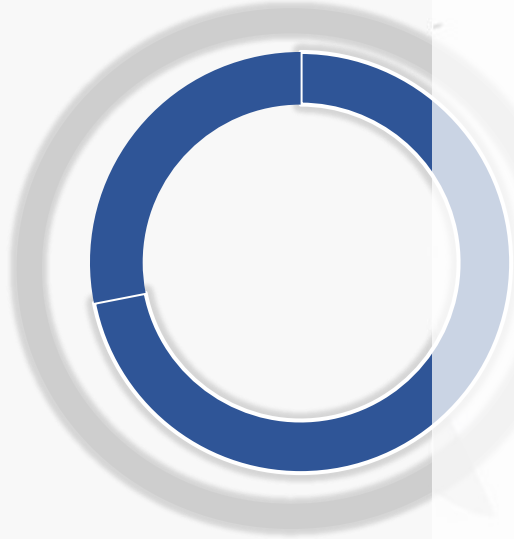
- *) Pasal 27 : Kesusilaan, Perjudian, Penghinaan dan Pemerasan (Delik Aduan Umum)
- *) Pasal 28 : Berita bohong dan SARA
- *) Pasal 29 : Ancaman Kekerasan



Ancaman Pidana :

Penjara maks 6 tahun dan/atau denda maks 1 Milyar (Pasal 45)





Terima Kasih

