

INTERNET SEHAT



di mEdia SoSiAl



(Internet Sehat Dan Aman)

- Program pemerintah RI (Kemkominfo) → mensosialisasikan penggunaan internet secara sehat & aman melalui pembelajaran **ETIKA BERINTERNET SECARA SEHAT** dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat.
- Bentuk → roadshow dan forum diskusi. Media sosialisasi **INSAN** : tatap muka, internet, televisi, radio, media cetak, media luar ruang & animasi.

INSAN (Tujuan)

- Proses **EDUKASI** → memberikan pemahaman yang cukup mengenai penggunaan internet secara bijak → memaksimalkan dampak positif internet dan meminimalkan dampak negatif dari berinternet → tercipta masyarakat cerdas dan produktif.
- **MELIBATKAN** keluarga, orang tua, guru, dosen, komunitas, asosiasi, lembaga pelatihan, anak-anak, remaja, dan siswa didik.

INSAN sejarah...

- Diluncurkan edisi perdana → Tgl 29 April 2002 (penggiat Internet Sehat → ICT Watch Mulai diperkenalkan → internet sehat versi rakyat (internasional tahun 2009).
- Istilah rakyat untuk membedakan dengan program lain. Pro kebebasan berekspresi di internet secara AMAN dan BIJAK dengan pendekatan *SELF-CENSORSHIP* dan *PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*.

**FEB
2022**

GLOBAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES AT A WORLDWIDE LEVEL



TOTAL
POPULATION



7.91
BILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+1.0%

URBANISATION

57.0%



MOBILE
CONNECTIONS



8.28
BILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+2.9%

TOTAL vs. POPULATION

104.6%



INTERNET
USERS



4.95
BILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+4.0%

TOTAL vs. POPULATION

62.5%



ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



4.62
BILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+10.1%

TOTAL vs. POPULATION

58.4%

**FEB
2022**

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



INDONESIA

TOTAL
POPULATION



277.7
MILLION

URBANISATION

57.9%

CELLULAR MOBILE
CONNECTIONS



370.1
MILLION

vs. POPULATION

133.3%

INTERNET
USERS



204.7
MILLION

vs. POPULATION

73.7%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



191.4
MILLION

vs. POPULATION

68.9%



we

**FEB
2022**

OVERVIEW OF INTERNET USE

ESSENTIAL INDICATORS OF INTERNET ADOPTION AND USE



TOTAL
INTERNET
USERS



204.7
MILLION

INTERNET USERS AS
A PERCENTAGE OF
TOTAL POPULATION



73.7%

YEAR-ON-YEAR CHANGE
IN THE NUMBER OF
INTERNET USERS



+1.0%
+2.1 MILLION

AVERAGE DAILY TIME SPENT
USING THE INTERNET BY
EACH INTERNET USER



8H 36M
-3.0% (-16 MINS)

PERCENTAGE OF USER
ACCESSING THE INTERNET
VIA MOBILE PHONES



GW.I.

94.1%

SOURCES: KEPIOS ANALYSIS; ITU; GSMA INTELLIGENCE; EUROSTAT; GWI; CIA WORLD FACTBOOK; CNIC; APJ; LOCAL GOVERNMENT AUTHORITIES; UNITED NATIONS. TIME SPENT AND MOBILE SHARE DATA FROM GWI Q3 2021. BASED ON A REPRESENTATIVE SAMPLE OF INTERNET USERS. **NOTES:** PERCENTAGE YEAR-ON-YEAR GROWTH, TIME CHANGE IN TIME.

we

1998

Google dan
Napster
diluncurkan

Google

Google merupakan mesin pencari informasi yang revolusioner dengan mengenalkan sistem *ranking* untuk terhubung dengan *website* berdasarkan popularitasnya. Napster menjadi gerbang pembuka untuk *sharing file* dan *file* audio melalui internet.

2001

Wikipedia
diluncurkan



Satu dari beberapa *website* yang menyediakan kumpulan data dan isi yang bisa diperbaharui oleh pengguna media sosial.

2004

Facebook



diluncurkan oleh Mark Zuckerberg.

2003

Skype dan
Myspace
diluncurkan



Skype dikeluarkan ke publik, memberikan kemudahan pada penggunaanya bertatap muka dan mengobrol melalui panggilan IP. Myspace menjadi situs media sosial yang populer.

2006

Twitter
diluncurkan



microblog ini memungkinkan pengguna

2005

YouTube
diluncurkan

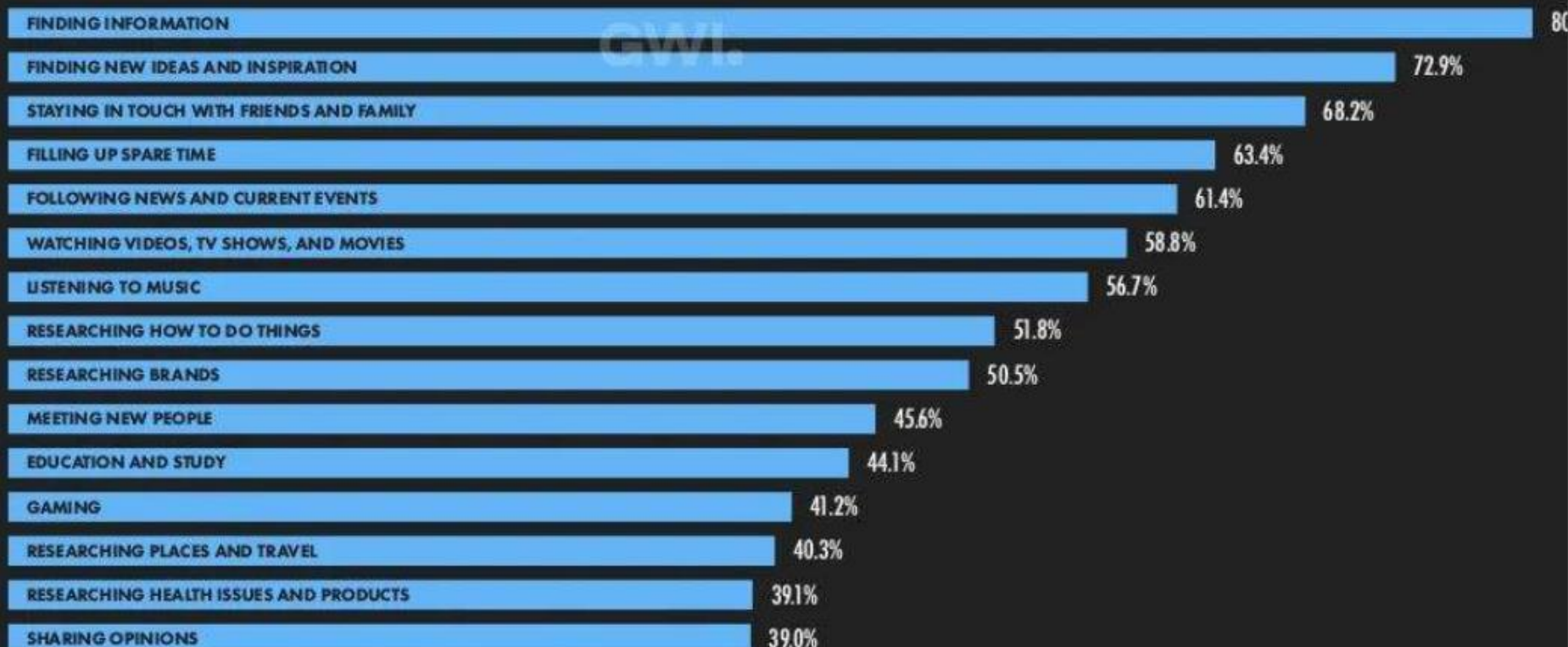


memungkinkan pengguna media sosial menonton dan berbagai video secara *online*.

FEB
2022

MAIN REASONS FOR USING THE INTERNET

PRIMARY REASONS WHY INTERNET USERS AGED 16 TO 64 USE THE INTERNET



we

**FEB
2022**

MOST-VISITED WEBSITES: SEMRUSH RANKING

RANKING OF THE MOST-VISITED WEBSITES ACCORDING TO SEMRUSH, BASED ON TOTAL MONTHLY WEBSITE TRAFFIC IN NOVEMBER 2021



INDONESIA

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	583M	52.6M	23M 41S	6.06
02	YOUTUBE.COM	241M	37.6M	11M 52S	4.85
03	DETIK.COM	119M	21.1M	16M 37S	3.87
04	FACEBOOK.COM	103M	17.4M	20M 35S	6.74
05	TRIBUNNEWS.COM	102M	21.9M	10M 49S	2.87
06	KOMPAS.COM	91.6M	21.6M	22M 26S	2.65
07	BLOGSPOT.COM	83.9M	25.0M	10M 41S	2.20
08	WIKIPEDIA.ORG	72.0M	20.9M	10M 10S	2.12
09	GOOGLE.CO.ID	50.3M	13.7M	16M 40S	6.59
10	BRAINLY.CO.ID	46.6M	12.5M	12M 23S	2.79

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
11	SHOPEE.CO.ID	46.1M	15.4M	23M 09S	4.98
12	TOKOPEDIA.COM	42.0M	14.0M	18M 28S	3.77
13	ZOOM.US	41.6M	13.3M	13M 51S	2.67
14	INSTAGRAM.COM	38.2M	10.3M	18M 09S	6.35
15	KLIKBCA.COM	32.9M	3.98M	11M 07S	8.74
16	BIT.LY	31.8M	11.4M	10M 09S	1.39
17	TWITTER.COM	31.2M	7.55M	19M 37S	8.43
18	YAHOO.COM	30.6M	8.17M	17M 47S	3.66
19	LIPUTAN6.COM	30.2M	15.2M	5M 21S	2.01
20	SUARA.COM	30.0M	12.2M	6M 14S	1.60

SOURCE: SEMRUSH. FIGURES REPRESENT TRAFFIC VALUES FOR NOVEMBER 2021. NOTE: "UNIQUE VISITORS" REPRESENTS THE NUMBER OF DISTINCT "IDENTITIES" ACCESSING EACH SITE, BUT MAY NOT

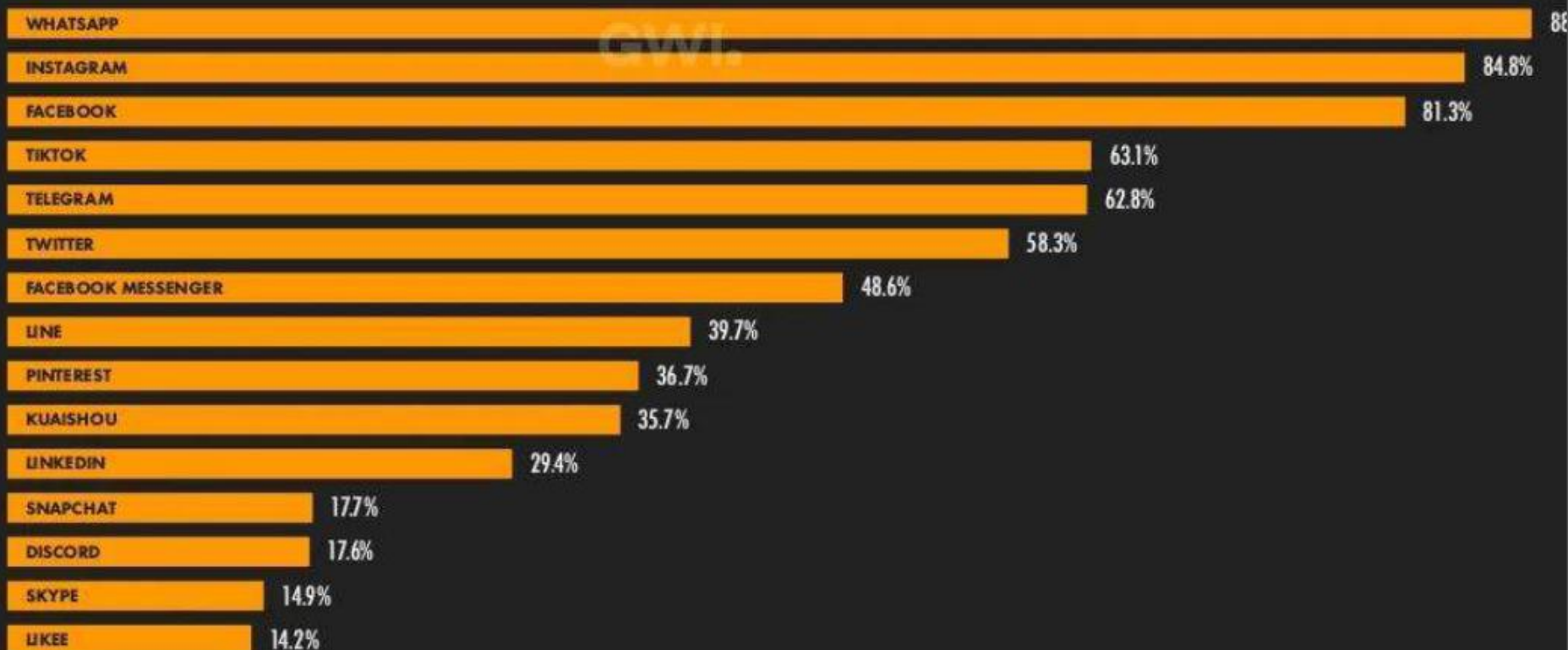
we



FEB
2022

MOST-USED SOCIAL MEDIA PLATFORMS

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO USE EACH PLATFORM EACH MONTH



SOURCE: GWI (Q3 2021). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD, GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE [GWI.COM](https://www.gwi.com) FOR FULL DETAILS. NOTE: YOUTUBE IS NOT OFFERED AS AN ANSWER CHOICE FOR THIS QUESTION IN GWI'S SURVEY. COMPARABILITY: A VERSION OF THIS CHART THAT APPEARED IN OUR RESEARCH REPORTS WAS BASED ON A SEPARATE QUESTIONNAIRE SURVEY.

we

CIRI-CIRI MEDIA SOSIAL

1. Konten disampaikan dibagikan ke banyak orang;
2. Isi pesan muncul tanpa penghambat;
3. Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat maupun dijadwalkan;
4. Pengguna medsos adalah kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri;
5. Dalam konten medsos terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (sharing), kehadiran (eksis), hubungan (relasi), reputasi (status) dan kelompok (group).

Keunggulan Media Sosial **Dibanding Media Konvensional**

1. Cepat, ringkas, simpel, user friendly, padat.
2. Menciptakan hubungan lebih intens dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada user untuk berinteraksi dengan user lain.
3. Jangkauan luas dan global. Dapat menginformasikan kabar ke seluruh dunia secara cepat tanpa hambatan geografis.
4. Kendali dan terukur. Dalam medsos dengan sistem tracking yang tersedia, pengguna dapat mengendalikan dan mengukur efektivitas informasi yang diberikan melalui respons balik serta reaksi yang muncul.

KEGUNAAN MEDSOS

1. Menghimpun opini publik terhadap suatu kebijakan / masalah.
2. Mempengaruhi & memotivasi diskusi masyarakat terhadap hal yang terkait langsung dengan aktivitas.
3. Mudah menyebarkan informasi dengan memanfaatkan saluran informasi yang tersedia.
4. Mampu membentuk & membina hubungan komunikasi di luar batas organisasi, internal /eksternal.
5. Mampu menghimpun data, masukan, pendapat dan kritik yang membangun demi kemajuan program pembangunan.

Pengaruh Positif Medsos

- 1. Dapat mempermudah manusia dalam segala hal, seperti: mengerjakan tugas/pekerjaan lain.**
- 2. Segalanya bisa dilakukan secara cepat & mudah, Contoh: internet, video call, dll.**
- 3. Menciptakan solidaritas sosial.**
- 4. Memberi informasi yang mendidik & berguna.**
- 5. Mampu mendekatkan manusia terutama relasi & pemikiran**

Pengaruh Negatif Medsos

- 1. Menggambarkan kesejahteraan yang diukur dengan materi.**
- 2. Ada rekayasa bisnis dan politik dari pemilik modal, sponsor & penguasa.**
- 3. Waktu terbuang untuk media sosial bahkan kecanduan menggunakannya.**
- 4. Tayangan-tayangan dewasa, kekerasan, dan horor.**
- 5. Komunikasi antar pribadi dalam keluarga menjadi berkurang.**
- 6. Munculnya informasi / berita hoax.**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hoax berasal dari hoaks → “berita bohong”.

Secara bahasa hoax adalah lelucon, cerita bohong, kenakalan, olokan, membohongi, menipu, mempermainkan, memperdaya, dan memperdayakan.

Ciri-Ciri Hoax

Ciri-ciri hoax (Dewan Pers) :

1. Mengakibatkan kecemasan, kebencian, dan permusuhan.
2. Sumber berita tidak jelas. Hoax di media sosial biasanya pemberitaan media yang tidak terverifikasi, tidak berimbang, dan cenderung menyudutkan pihak tertentu.
3. Bermuatan fanatisme atas nama ideologi, judul, dan pengantarnya provokatif, memberikan penghukuman serta menyembunyikan fakta dan data.

Cara Menangkal Hoax

1. Hati-hati dengan judul provokatif
2. Cermati alamat situs
3. Periksa fakta
4. Cek keaslian foto, video, maupun bentuk lainnya
5. Ikut serta grup diskusi anti-hoax

kominfo.go.id

UNDANG UNDANG ITE

No 11 - 2008 → No 19 - 2016

UU yg mengatur informasi elektronik (IE) dan transaksi elektronik (TE). IE → sebagai satu ataupun sekumpulan data elektronik, tapi tidak terbatas pada tulisan, termasuk suara, peta, gambar, rancangan, elektronik data interchange / EDI, foto, surat elektronik atau email, teleks, telegram, huruf, tanda, simbol, kode akses, ataupun perforasi yang sudah diolah dan mempunyai arti serta bisa dipahami oleh orang-orang yang bisa memahaminya. TE merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan cara menggunakan komputer, jaringan komputer, dan juga media elektronik lain.

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

1. Menyebarakan Video Asusila

Pengaturan tentang larangan menyebarkan video asusila → pasal 45 ayat 1 Undang-undang No 19 Tahun 2016. Hal serupa → pasal 4 ayat 1 Undang-undang No. 44 Tahun 2008 tentang Pornografi dan Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1) UU ITE dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak satu milyar rupiah.”

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

2. Judi Online

Judi online diatur di dalam Undang-undang ITE, → pasal 45 ayat 2 Undang-undang No. 19 Tahun 2016. Juga diatur di dalam pasal 303 bis KUHP dan Undang-undang No. 7 Tahun 1974 mengenai Penerbitan Perjudian.

Jangan sampai terjerumus ke dalam dunia judi online. Persoalan judi online bisa dikenai pidana penjara paling lama yaitu 6 tahun atau denda maksimal satu miliar rupiah.

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

3. Pencemaran Nama Baik

Kasus pencemaran nama baik, sering → pasal andalan untuk mempidanakan seseorang.
Peraturan tersebut diatur di dalam pasal 45 ayat 3 Undang-undang No. 19 Tahun 2016

“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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak tujuh ratus lima puluh juta rupiah.”

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

4. Pengancaman dan Pemerasan

Pernah mendapatkan ancaman / pemerasan (pelaku orang lain) melalui media social / Pernah disebarkan informasi pribadinya oleh orang lain yang tidak kita kenal? Dimintai tebusan untuk data-data pribadi? Persoalan di atas sudah diatur di dalam Undang-undang ITE. Yaitu di dalam pasal 45 ayat 4 Undang-undang No.19 Tahun 2016

“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 pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.”

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

5. Ujaran Kebencian

Sejarah Indonesia menjadi contoh perpecahan yang terjadi → peperangan antara suku ataupun masyarakat tertentu. Pemerintah membuat peraturan antisipasi mengenai larangan menyebarkan ujaran kebencian berbasis SARA melalui pasal 45A ayat 2 Undang-undang No. 19 Tahun 2016.

“Dan bagi siapa pun yang melakukan dan menyebarkan kebencian berbasis SARA yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.”

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

6. Teror Online

Aksi teror → hal menakutkan dialami seseorang melalui media sosial. Korban merasa tidak aman dan tidak nyaman → kasusnya tidak jelas, seperti random call, mengirimkan gambar tidak senonoh, dan lain sebagainya.

Perbuatan tersebut diatur di dalam Undang-undang ITE. Khususnya di dalam pasal 45B Undang-undang No. 19 Tahun 2016. Para pelaku yang melakukan aksi teror bisa dikenai ancaman pidana yaitu penjara paling lama 4 tahun dan denda paling banyak Rp. 750.000.000

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

7. Meretas Akun Media Sosial Orang Lain

Jangan bermain-main dengan media sosial orang lain. Sebab, jika meretas akun media sosial orang lain, dapat dikenai pasal 32 ayat 1 dan juga pasal 48 ayat 1 Undang-undang ITE.

“Bagi setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik. Dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak dua miliar rupiah.”

Perbuatan yang Dilarang dalam UU ITE

8. Menyebarkan Berita Bohong atau Hoax

Hati-hati, untuk siapa saja yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong atau hoax, akan dikenai pasal 45A ayat 1 UU ITE.

“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 tahun atau denda paling banyak satu miliar rupiah.”

Kriminalitas Di Media Sosial

Jenis	Perilaku
Penipuan berkedok jual beli online	Modus pelaku kejahatan menawarkan barang terbaru dengan harga murah, menawarkan barang bermerek dengan harga murah atau barang palsu dan lain sebagainya. Setelah pembeli tertarik dan melakukan pembayaran, akun penjual akan menghilang dan tidak bisa dikontak Kembali.
Penculikan, pemerkosaan, penggelapan	Tidak terjadi secara langsung di medsos, tetapi sebagai perantara. Modus pelaku bervariasi → menawarkan pekerjaan, atau menjanjikan imbalan → korban merasa tertarik & terbujuk sampai bertemu secara langsung dengan si penjahat, → menculik, memperkosa, / mencuri dan penggelapan.
Prostitusi online	Modus mengupload foto vulgar sehingga orang lain tertarik, atau menggoda pengguna media sosial lain dengan rayuan sehingga tertarik dan modus lainnya.
Pembajakan akun media sosial	Sangat sering terjadi. Butuh keahlian untuk membajak akun media sosial dan targetnya biasanya orang terkemuka, misalnya : artis, pejabat, dan orang – orang berpengaruh. Tujuan → merusak reputasi seseorang, menebar propaganda, meminta tebusan uang, dsb.

Sergi Guardiola **Pemain Bola Kelas B Klub** **Barcelona 2014**

Dampak tidak bijaksana di media social
7 jam dikontrak
Hala Madrid Puta Catalan

4 KASUS VIRAL UU ITE



PRITA MULYASARI (AGUSTUS 2008)

- Dijerat Pasal 27 Ayat (3) UU ITE
- Dianggap mencemarkan nama baik Rumah Sakit (RS) Ciriex Internasional karena mengolokkan pelayanannya melalui tulisan yang ia kirimkan lewat email.



ARTIS STAND UP COMEDY (KOMIKA) MUHADKLY M.T ALIAS ACHO

- Dijerat pasal 27 ayat (3) UU ITE
- Didasarkan oleh pihak pengembang Apartemen Green Permata atas keluhannya pada blog pribadinya terhadap fasilitas Apartemen itu.



FLORENCE SINOMBING (AGUSTUS 2014)

- Menolak untuk mengantar di sebuah SPBU, ia kemudian menulis tulisan kasar di warung Yogurtaria di media sosial Peta miliknya.
- Didakwa melanggar pasal 27 ayat (3) juncto Pasal 46 ayat (3) UU Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE).



KASUS IKAN ASIN (JULI 2019)

- Gaiih Ghanjar, Pablo Bernas, dan Rey Utami ditetapkan sebagai tersangka karena menyebutkan orang vital mantan istri Gaiih Ghanjar, Fairuz A Rafiq baru ikan asin dalam sebuah YouTube.
- Dijerat Pasal 27 ayat 3, juncto Pasal 46 ayat 1 UU ITE.

CURHAT DI MEDIA SOSIAL BERUJUNG PIDANA

Kembali *curahan hati (curhat)* seseorang di media sosial, dikenal pasal UU ITE (Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik) karena dianggap telah mencemarkan nama baik perusahaan.

Pencemaran Nama Baik

Tercemarnya nama baik seseorang **hanya dapat dinilai oleh orang yang bersangkutan secara subjektif**, terkait konten tertentu di media sosial yang dianggap telah merugikan kehormatannya.

Cara Kritis Konsumen Bijak



Buat pengaduan masalah ke pelaku usaha terlebih dahulu melalui layanan konsumen.



Jika tidak ada respon atau tindakan pelaku usaha kurang memuaskan, solusi selanjutnya melalui surat pembaca di media massa.



Setiap laporan harus disertai data akurat mengenai faktor yang menyebabkan ketidakpuasan konsumen.

UU ITE 2016 Pasal 27 Ayat 3 dan Pasal 28 Ayat 2

Setiap orang/ kelompok yang membuat konten yang memiliki muatan penghinaan dan pencemaran nama baik, sehingga menimbulkan kebencian dan permusuhan.

Tahukah Kamu?

Setiap orang (konsumen) **dijamin haknya untuk menyampaikan pendapat dan keluhan atas barang dan jasa yang dikonsumsi** termasuk di media sosial (Pasal 4 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen).

Pencemaran nama baik termasuk UU KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana).*

Konsumen dapat mengadu melalui *e-mail* :

perlindungan.konsumen@kemendag.go.id

atau *hotline*:

021-3441839

MARI MENJADI KONSUMEN KRITIS YANG BIJAK DALAM MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL!

PERBUATAN-PERBUATAN YANG TERMASUK PENGHINAAN

Sumber: bit.ly/Penghinaan



DASAR HUKUM
KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA
(KUHP)



1 PENISTAAN (Pasal 310 ayat (1) KUHP)

Menuduh seseorang melakukan perbuatan tertentu agar diketahui oleh orang banyak.

Contoh:

Menuduh seseorang mencuri, menggelapkan, berzinah dan sebagainya.



2 PENISTAAN DENGAN SURAT (Pasal 310 ayat (2) KUHP)

Bila tuduhan tersebut dilakukan dengan tulisan atau gambar. Seseorang dapat dituntut dengan pasal ini jika tuduhan atau hinaan dilakukan dengan surat atau gambar.

Contoh:

Menuliskan hal yang tidak benar tentang seseorang.



3 FITNAH (Pasal 311 KUHP)

Bila pelaku pencemaran nama baik tidak bisa membuktikan apa yang dituduhkan itu benar, dan tuduhan itu bertentangan dengan apa yang diketahui, maka dia diancam melakukan fitnah.

Contoh:

Seseorang menuduh orang lain mencuri padahal ia tahu bukan orang itu pelakunya.



4 PENGHINAAN (Pasal 315 KUHP)

Penghinaan seperti ini dilakukan di tempat umum yang berupa kata-kata makian yang sifatnya menghina.

Contoh:

Menghina orang dengan mengatakan "anjing", "asu", "bodongan" dan sebagainya.



5 PENGADUAN PALSU ATAU PENGADUAN FITNAH (Pasal 317 KUHP)

Membuat pengaduan palsu tentang seseorang atau menyuruh menuliskan surat pengaduan palsu tentang seseorang kepada pembesar negeri sehingga kehormatan atau nama baik orang itu terserang.

Contoh:

Mengadukan seseorang ke kepolisian dengan maksud mencemarkan nama orang tersebut.



6 PERBUATAN FITNAH (Pasal 318 KUHP)

Orang yang dengan sengaja melakukan suatu perbuatan yang menyebabkan orang lain secara tidak benar terlibat dalam suatu tindak pidana.

Contoh:

Menaruhkan barang kejahatan di dalam rumah orang lain, dengan maksud agar orang itu dituduh melakukan kejahatan.

HelmyFebruary 2016



Facebook.com/klinik hukum



@klinik hukum



HUKUM
ONLINE

HUKUM
ONLINEKLINIK
HUKUMKata
Lia...

ANCAMAN PIDANA BAGI NETIZEN YANG BERKOMENTAR BODY SHAMING

<http://bit.ly/pelakubodyshaming>

Pelaku penghinaan/body shaming di media sosial dapat dijerat dengan **Pasal 27 ayat (3) jo. Pasal 45 ayat (3) UU No. 11 Tahun 2008** tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana yang telah diubah oleh UU No. 19 Tahun 2016. Ini merupakan delik aduan.

Ih gemukan ya, pipinya chubby gitu...

Ancaman pidana: penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 750 juta.

Istrinya gendut amat...

Ko iteman sih lu sis...

100



Body shaming: tindakan mengejek/menghina dengan mengomentari fisik (bentuk maupun ukuran tubuh) dan penampilan seseorang.

Itu alis apa jalan tol sih sis? hihhi...

Noh bibir lebar bener.



• KUHP;
• KUHP;
• UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana yang telah diubah oleh UU No. 19 Tahun 2016.

SOLUSI

6 don't's at socmedsos

MEMULAI KONFLIK

Awal perang kata – kata di media social dan sering terjadi, contohnya selebriti → Jadi bahan olok – olok netizen, mengumbar perkelahian di media sosial.

CURHAT MASALAH PRIBADI

Bercerita soal kehidupan kita : kemarahan, kesedihan, atau mengeluh, dan perkataan – perkataan negatif lainnya hanya akan membuat buruk reputasi kita

MENGEJEK ORANG LAIN DAN MENYEBUT NAMANYANYA

Lewat **tag** dan **mention**, kita sebut seseorang dan tulis pesan di muka umum. Jika negatif tujuan menjatuhkan reputasinya, → hal yang sama pada diri kita sendiri, sikap kekanak-kanakan.

MENJELEKKAN ORANG LAIN TANPA MENYEBUTKAN NAMA

Atau “**no mention**” menjelek – jelekkan pihak tertentu, → mengganggu dan merusak reputasi.

BERBAGI FOTO ATAU VIDEO YANG KURANG PANTAS

Membagikan foto dan video kurang pantas baik foto dan video diri sendiri atau orang lain.

BERSIKAP TERLALU EKSTREM

Mengagung – agungkan pendapat diri sendiri dan menjatuhkan opini orang lain sama saja merusak reputasi diri sendiri.

Netiquette

Netiquette is
the code of
acceptable
Internet
behavior

Netiquette Guidelines for Online Communications

Golden Rule: Treat others as you would like them to treat you.

Be polite. Avoid offensive language.

Avoid sending or posting *flames*, which are abusive or insulting messages. Do not participate in *flame wars*, which are exchanges of flames.

Be careful when using sarcasm and humor, as it might be misinterpreted.

Do not use all capital letters, which is the equivalent of SHOUTING!

Use **emoticons** to express emotion. Popular emoticons include:

:) Smile :| Indifference :o Surprised :(Frown :\ Undecided ;) Wink

Use abbreviations and acronyms for phrases:

BTW	by the way	IMHO	in my humble opinion	FWIW	for what it's worth
FYI	for your information	TTFN	ta ta for now	TYVM	thank you very much

Clearly identify a *spoiler*, which is a message that reveals an outcome to a game or ending to a movie or program.

Be forgiving of other's mistakes.

Read the *FAQ* (frequently asked questions), if one exists.

Ethics and Society

- **Technology ethics** are the moral guidelines that govern the use of computers, mobile devices, information systems, and related technologies
- Information accuracy is a concern
 - NOT ALL INFORMATION ON THE INTERNET IS CORRECT



CARA PRAKTIS MENGHINDARI HOAX

Bacalah berita dari sumber dipercaya dan kredibel

Baca dulu isi beritanya, baru share ke media social. Banyak orang hanya membaca judul dan gambarnya, langsung membagikan, tanpa mengetahui dan memahami isi berita

Lihat alamat situs, bila mendapatkan informasi hoax, perhatikan nama media yang membuat berita sekaligus alamat situsnya

Cek fakta. Perhatikan nara sumber yang dicantumkan dalam berita tersebut, apakah dari sumber resmi dan memiliki kredibilitas. Pembaca juga sebaiknya dapat membedakan antara fakta dan opini. Fakta adalah peristiwa yang terjadi dan ada bukti, sedangkan opini adalah pendapat dan kesan dari penulis.

Jangan menelan mentah – mentah informasi yang ditemukan di internet. Pelajari setiap informasi, lakukan cross check dengan membaca dari sumber yang kredibel. Dengan demikian anda akan lebih paham mana informasi yang bermanfaat dan mana yang menyesatkan.

Selalu ingat, bahwa tidak semua yang dibaca di internet dan media social itu benar.

Jangan mudah terprovokasi

referensi

- Datareportal.com/library/We are social Digital-2022-Indonesia-February-2022
- <https://www.gramedia.com/literasi/memahami-apa-ituu-ite/>
- <https://internetsehat.id/>

ANY QUESTION



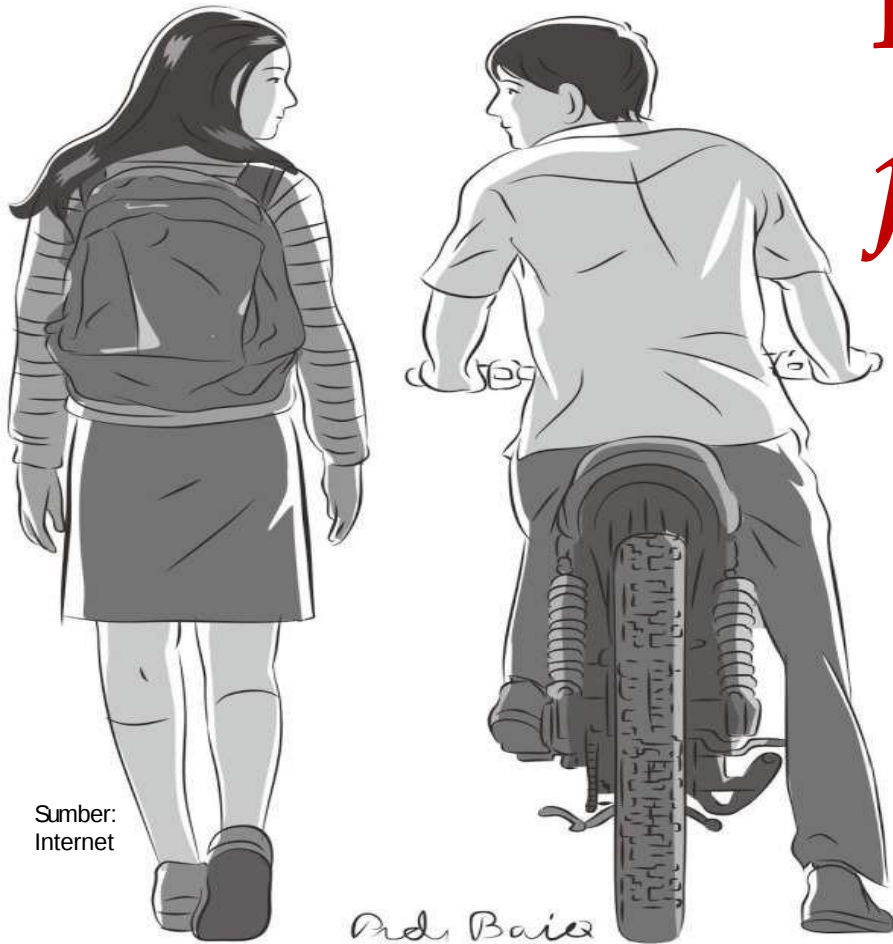
The power of sotosop

Memilih Medsos yang Digunakan



kalau di sosmed
jangan baper,
BERAT....

Kalau baperan,
tutup akun ajah....



Sumber:
Internet

