

ETIKA MEDIA DALAM KULTUR *NEW TECHNOLOGY* (MENGKAJI ETIKA INTERNET VERSUS UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK)

MEDIA ETHICS IN NEW TECHNOLOGY CULTURE (REVIEWING THE INTERNET ETHICS VERSUS THE INFORMATION AND ELECTRONIC TRANSACTION ACT)

Wahyuni Choiriyati

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma
choiri@staff.gunadarma.ac.id

Ana Windarsih

Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan, LIPI
ana.windarsih@gmail.com

Abstract

The development of massive communication systems, especially the internet, influence various social life such as economics and politics. On the other hand, new technological developments, including digital television, also offer major changes in the field of mass communication. The term convergent media describes the joining of previously separate services, including the internet, television, cable and telephone. Among the many causes of convergent media is a technical problem, this is due to more media content being entered in digital format in the form of bits. Technology disruption is always accompanied by various impacts, one of which is problems related to ethical implications. The government is swiftly aware that its destructive impact must be anticipated by regulating the use of internet resources as new media with software that is capable of blocking sites that violate ethical and religious values. In the practical level of ethical enforcement of the contents of this interactive media must be studied, so as not to become a policy adage without action. Discussion about research around the challenges and clash of media ethics and the determination of technology is the concern of many parties including research on violations of defamation ethics through hoax news as well as cybercrime. Literacy efforts of the new media are important to create a healthy internet for every generation, without that the threats and opportunities for violations virtually occur easily.

Keywords: ethic, new media, cyber law

Abstrak

Perkembangan sistem komunikasi yang masif, khususnya internet menjadi bagian terpenting dalam berbagai bidang kehidupan termasuk ekonomi maupun politik. Di pihak lain perkembangan teknologi baru, termasuk televisi digital, juga menawarkan perubahan besar di bidang komunikasi massa. Istilah media konvergen kemudian digunakan dalam arti bergabungnya layanan yang dahulu terpisah, termasuk internet, televisi, kabel dan telepon. Di antara sekian banyak penyebab terjadinya media konvergen adalah persoalan teknik, hal ini diakibatkan lebih banyak isi media dimasukkan dalam format digital dalam bentuk bit. Disrupsi teknologi selalu diiringi dengan berbagai dampak, salah satunya problematik terkait implikasi etis. Pemerintah secara sigap menyadari bahwa dampak destruktifnya, harus diantisipasi dengan mengatur pemanfaatan sumber internet sebagai media baru dengan sebuah piranti lunak yang mampu memblokir situs yang melanggar nilai etis dan agama. Dalam level praktis penegakan etika terhadap isi media interaktif ini harus terus dikaji agar tidak menjadi sebuah adagium kebijakan tanpa tindakan. Diskusi mengenai riset seputar tantangan etika media dalam hal ini benturan dengan determinasi teknologi menjadi perhatian banyak pihak termasuk riset pelanggaran etika pencemaran nama baik melalui berita hoax sekaligus cybercrime. Upaya literasi media baru (new media) merupakan langkah untuk mewujudkan internet sehat bagi setiap generasi bahwa ancaman dan peluang terjadinya pelanggaran secara virtual sangat mudah terjadi.

Kata kunci: etika, media baru, UU ITE

Pendahuluan

Istilah “*The Extension of Man*” dalam Global Village dari ilmuwan Kanada, Marshall Mc Luhan menjadi kenyataan bahwa manusia

tidak bisa lepas dari media massa. Luhan menggambarkan hadirnya teknologi komunikasi yang menarik seluruh dunia bersama-sama ke dalam sebuah kota kecil yang diperantarai secara elektronik. Dia mengatakan hal ini di tahun 1960-

an jauh sebelum internet menjadi kenyataan. Kemudian seorang ilmuwan kontemporer bernama *Rhein Gold*, melihat *World Wide Web* sebagai suatu kesempatan untuk membentuk hubungan pribadi yang bermakna yang telah hilang ketika toko-toko berubah menjadi *shopping mall*. Menurut Luhan manusia di belahan bumi manapun dapat dengan mudah mengakses informasi dengan cepat, meski terpisah jarak dan waktu. Ketika bencana tsunami melanda wilayah Aceh di Indonesia, masyarakat di Amerika dan Eropa justru mengetahui dengan cepat melalui jaringan televisi seperti *The National Broadcasting Company* (NBC), *Cable News Network* (CNN), *Columbia Broadcast System* (CBS) dan sebagainya.

Fakta menunjukkan bahwa kita berada hidup dalam ekosistem dimana media berubah dengan cepat. Sebagai sebuah ilustrasi, ketika lahir suatu teknologi multimedia yang konvergen, maka efeknya pada penurunan jumlah pembaca media cetak. Mengapa demikian, beberapa majalah telah menerbitkan edisinya melalui teknologi *World Wide Web* atau *Compact Disc Read-only Memory* (CD ROM). Pendekatan kekuatan baru di bidang teknologi informasi menjadikan banyak orang berkomunikasi dengan pihak lain menggunakan ruang obrol pribadi (*chat room*) dengan teknologi internet. Situasi ini melahirkan dunia maya (*virtual*). Kondisi ini juga sering diistilahkan sebagai senjakala media cetak.

Perubahan ini berakibat dengan kemungkinan bergesernya media konvensional yang tergantikan oleh media berbasis teknologi. Tetapi ada sebuah kemungkinan bahwa media baru, apapun bentuknya nantinya duduk berdampingan dengan media lama. Sebagai contoh jurnalisme cetak sebuah surat kabar, pada akhirnya akan memiliki konsep jurnalisme *online*. Misalnya, Kompas Cyber Media, Media Indonesia *online*, Republika *online*, dan sebagainya. Umumnya teknologi komunikasi yang baru tidak sepenuhnya menggantikan teknologi lama, tetapi mungkin kehadirannya menyebabkan teknologi lama mengambil peran baru. Contohnya, ketika televisi ditemukan kemudian hadir di masyarakat ternyata tidak menggantikan radio. Namun justru radio dibawa pada sistem pemrograman yang lebih maju dengan konsep-konsep baru. Sebagai contoh konsep berita KBR 68 H yang menerapkan format berita baru dengan menggandeng internet sebagai partner teknologi detik news. Radio

memiliki kekuatan pada suara yang mampu membangun *theatre of mind* seseorang. Pada kenyataannya makin kuat bila bersinergi dengan konsep detik news, yaitu mengemas berita lebih cepat dan instan dengan berbasis teknologi internet.

Kemudahan berkomunikasi dimunculkan oleh teknologi *e-mail ke newsgroup*, ke *listserves*, ke *chatrooms*, ke *multi user role playing games*. Internet menyajikan sejumlah kesempatan untuk membentuk hubungan sosial secara *online* dan para pengguna internet mengambil keuntungan dari kesempatan ini. Dengan demikian internet membentuk komunitas psikologis yang memperluas hubungan melintasi waktu dan jarak. Internet bahkan juga untuk menciptakan komunitas maya dari sekelompok orang yang mengenal satu sama lain hanya melalui jaringan komunikasi. Namun demikian, apakah komunitas internet sama dengan komunitas sebenarnya? Semua itu tergantung pada bagaimana kita mendefinisikan "komunitas". Salah satu karakteristik penting komunitas, yaitu kemampuan untuk menciptakan dan memberlakukan aturan dan tata krama, tampaknya juga ada dalam *chatroom internet* atau *newsgroup*.

Tetapi, hanya situs internet yang memungkinkan penggunaannya untuk berkontribusi dan berinteraksi secara langsung antar pemakai akan mampu menciptakan komunitas yang lebih bermakna. Hubungan melalui internet mungkin lebih unggul dalam beberapa hal daripada interaksi yang alami, karena interaksi tersebut dapat dibentuk melalui pertukaran kebutuhan bersama, bebas dari stigma tertentu seperti ras, jenis kelamin, kelas sosial dan cacat fisik yang menghambat (karena tidak ada perjumpaan langsung). Mungkin hal ini akan membantu kita semua untuk mengatasi terputusnya hubungan sosial yang didorong oleh sub-urbanisasi (misalnya beralihnya wilayah pemukiman dari Jakarta ke Depok) dan oleh menurunnya keberadaan keluarga besar serta segmentasi yang dilakukan menjadi begitu banyak pasar sasaran oleh pemasang iklan di media massa (www.agewenatsblogspot). Selain itu juga ada upaya untuk memperkuat komunitas dunia nyata dengan melapisinya dengan komunitas elektronik yang dapat memfasilitasi dialog publik dan jangkauan lintas hambatan budaya. Sesungguhnya banyak hubungan *online* akan dilanjutkan dengan pertemuan di dunia nyata.

Perubahan cepat tersebut menyebabkan dipertanyakannya kembali definisi mengenai konsep komunikasi itu sendiri. Definisi komunikasi massa yang sebelumnya sudah cukup jelas dipaparkan oleh Charles Wright (1959: 15), sebagai berikut:

- (1) Komunikasi massa diarahkan kepada audiens yang relatif besar, heterogen dan anonim;
- (2) Pesan-pesan yang disebarakan secara umum, sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota audiens secara serempak dan sifatnya sementara;
- (3) Komunikator cenderung berada atau beroperasi dalam sebuah organisasi yang kompleks yang mungkin membutuhkan biaya besar (komunikator melembaga; melibatkan serangkaian fungsi *gatekeeper* di dalam pemrosesan pesannya).

Fakta yang terkait dengan konsep Wright tersebut banyak ditemukan pada pola baru jurnalisme media massa. Sepanjang pemahaman konsep media massa di era sebelumnya selalu berprinsip bahwa komunikasi massa berkenaan dengan *gatekeeper*, regulator, media dan filter sebelum media sampai ke audiens. Maka dalam proses tersebut pesan bisa mengalami reduksi, deviasi maupun manipulasi berbagai pihak dan kepentingan dengan tujuan mendapatkan yang diinginkan pada audiens.

Sejalan dengan pendayagunaan teknologi internet dalam komunikasi massa, ternyata fakta di atas telah bergeser. Internet berdampak pada perubahan fundamental pada sistem media massa konvensional. Media massa saat ini telah mengalami desentralisasi fungsi yang mana institusi media menjadi satu-satunya tumpuan masyarakat untuk memperoleh kebutuhan informasi. Namun teknologi internet yang mengandalkan sistem jaringan tidak tersentral telah membawa semua orang dengan secara interaktif mencari, mendapatkan, menyimpan, memproses, membuat dan sekaligus mempublikasikan informasi. Internet seolah menjadi kekuatan media massa modern, yang memiliki kebebasan akses, membangun konsep interaktifitas, fleksibilitas dan desentralisasi menjadi pilar-pilar utamanya. Sejauh mana teknologi ini mampu membawa sebuah perubahan yang meretas dimensi keberagaman heterogenitas masyarakat yang multikultur, menarik untuk dicermati. Media baru karena percepatan teknologi tidak bisa lepas dari akibat yang menjadi ikutan atau efek samping dalam proses penetrasi sosialnya di

masyarakat. Maka tidak heran ketika internet sering dituding sebagai elemen baru yang ikut menyebarkan paham liberalisme dan wacana baru seputar aktivitas yang menyerempet ranah etika yaitu pelanggaran susila, pornografi dan privasi pribadi, sekelompok orang, bahkan keyakinan atau agama tertentu. Pemerintah kemudian melalui Departemen Komunikasi dan Informasi membuat sebuah kebijakan yang menyatakan berperang melawan vandalisme dalam *content* sebuah teknologi yang kita kenal kemudian dengan undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang memuat aturan mengenai penyebaran materi asusila (pornografi) termasuk perbuatan yang dilarang. Tulisan ini mengkaji bagaimana etika berinternet di media baru serta bagaimana UU ITE mampu berperan dalam era kultur teknologi baru.

Tinjauan Teoritis

Salah seorang praktisi yang intens mengikuti laju perkembangan teknologi internet adalah W. Ono Purbo. Selaku praktisi, dia tidak menampik bahwa internet murah mampu menggerakkan roda perekonomian sebuah negara, karena mobilitas *coverage* areanya jauh lebih luas dan terjangkau dalam hitungan detik. Tidak heran kemudian bisnis di lahan ini sering diistilahkan sebagai bisnis detik. Namun kehadiran sebuah teknologi tentu diakui Ono menghasilkan sebuah gegar budaya dalam sisi etika yang seringkali menjadi dilema. Dari data yang dimiliki Ono Purbo menunjukkan bahwa tingkat kejahatan bermodus pembobolan rekening seseorang menggunakan teknologi internet di Indonesia menduduki peringkat tinggi di dunia. Keprihatinan yang juga menjadi pekerjaan rumah banyak orang saat ini adalah, ketika internet telah menjadi sebuah pembuka pintu bagi sumber-sumber akses informasi yang sarat dengan muatan pornografi. Hal ini sulit dibendung ketika situs-situs pornografi di seluruh dunia sangat bebas di akses oleh remaja usia belasan bahkan anak-anak.

Namun, banyak sisi yang menarik ketika internet menjadi bagian dalam sebuah aktifitas media massa yang berbasis informasi untuk melayani kebutuhan publik, dalam hal ini jurnalisme. Aktifitas jurnalisme yang dulu menjadi monopoli pers dan institusi media dengan perputaran modal besar, saat ini bisa dilakukan siapa saja. Seseorang tiba-tiba tanpa memiliki bekal latar belakang jurnalisme yang kuat mampu menjadi seorang *newsmaker* dan

meng-*upload* kegiatan jurnalistiknya ke internet melalui situs-situs pribadi atau *Weblog*. Komunikator *weblog* adalah perseorangan, suatu komunitas atau sekelompok orang, suatu perusahaan, organisasi dan sebagainya. Namun untuk menjadi *newsmaker* menjadi tidak ada batasan tertentu dan tidak juga mempersyaratkan kemampuan khusus dalam hal ini ketrampilan jurnalistik. Karenanya peran-peran seperti editor, pemimpin redaksi menjadi hilang. Hal ini mampu menjaga orisinalitas informasi yang diproduksi dan disebar. Bahkan kredibilitas komunikator menjadi tidak dipentingkan lagi, yang menjadi persoalan adalah "Bagaimana bila orang-orang semacam ini menjadi distributor bagi informasi yang lolos dari standar etika dan konsep jurnalistik presisi?"

Kenyataan ini menjadi lompatan besar dalam dunia komunikasi, karena kajian media baru di ranah komunikasi massa mampu mengubah dan menjadikan wacana bagi diskursus di bidang teori komunikasi massa. Teori yang diungkapkan oleh Benigner dan Gusek tahun 1995 menyatakan bahwa terdapat pergeseran menuju ilmu kognitif atau pendekatan pada proses informasi setidaknya mampu menjelaskan kompleksitas internet dan kajian Etika Media dalam ranah komunikasi massa. Benigner dan Gusek menjelaskan, bahwa pergeseran tersebut disebabkan paling tidak oleh tiga aspek, sebagai berikut:

- (1) Adanya pergeseran pada variabel bebas dari variabel persuasi (contoh: kredibilitas sumber) seperti sebuah wacana (contoh, sifat bahasa yang digunakan) dan penyusunan (bagaimana peristiwa dikemas dan disajikan dalam media);
- (2) Perubahan variabel terikat dari sikap (evaluasi pro dan kontra terhadap sebuah objek) menuju aspek kognitif (pengetahuan atau kepercayaan sebuah obyek);
- (3) Pergeseran pada penekanan dari perubahan sebagai hasil komunikasi (perubahan yang terjadi pada perilaku dan sikap) ke restrukturisasi (perubahan pada skematis atau model kita terhadap sebuah peristiwa, atau realitas konstruksi sosial).

Oleh karena itu, satu dari hasil perubahan teknologi adalah tidak lagi bisa mengatakan bahwa televisi sebagai hasil sistem monolitik yang seragam, menjadi alat yang dominan dalam mengirimkan pesan yang esensial pada semua orang. Di dalam prosesnya terdapat elemen baru yang menunjang

konvergensi media. Berbagai perubahan akan berimplikasi terhadap pola-pola pengaturan pesan, dan kemungkinan munculnya pelanggaran yang seringkali tidak disadari namun membawa akibat cukup fatal dalam ranah kognitif. Karenanya pemerintah cukup tanggap dengan mengatur etika yang jelas-jelas mengawal penggunaan teknologi instan, cepat dan sarat informasi dengan serangkaian pasal-pasal seputar pornografi. Kode etik dapat diletakkan dalam beberapa bentuk, yaitu:

- (1) Prinsip-prinsip (*principles*), sebagai tuntunan, referensi, dasar berbagai dokumen;
- (2) Kebijakan publik (*public policy*), termasuk di dalamnya penerimaan perilaku, norma-norma dan praktik-praktik dalam masyarakat atau kelompok;
- (3) Kode etik (*code of conduct*), termasuk di sini prinsip-prinsip etik;
- (4) Perangkat hukum (*law instrument*), untuk menegakkan perilaku yang baik (*good conduct*) melalui pengadilan (Kizza, 2010: 41).

Meskipun berbeda domain dan kelompok mengakibatkan kode etik berbeda juga, namun secara umum tujuannya hampir sama mengandung unsur-unsur penegakan disiplin, advisori, edukasi, inspirasi dan publisitas. Pada masa era digital dengan hadirnya komputer dan internet menghasilkan banyak gangguan pada masing-masing input. Menurut Richard Rubin (dalam Kizza, 2010: 51) setidaknya ada 7 kerangka yang menyebabkan berbagai gangguan tersebut:

- (1) Kecepatan (*speed*);
- (2) Privasi dan anonim (*privacy & anonymity*);
- (3) Kemampuan mengkopi data digital tanpa menghapus atau mengubah aslinya (*nature of medium*);
- (4) Atraksi estetika (*aesthetic attraction*), selalu menawarkan tantangan untuk dicoba;
- (5) Peningkatan ketersediaan korban potensial (*increasing available potensial victim*);
- (6) Cakupan internasional (*international scope*), tanpa batas;
- (7) Kekuatan merusak (*power of destroyer*), ada kekuatan yang tidak terlihat.

Pemerintah Indonesia dalam kondisi seperti ini melalui Menteri Komunikasi dan Informatika yang saat itu dijabat oleh Mohammad Nuh menegaskan melalui media bahwa pemerintah telah menyiapkan piranti lunak penangkal situs porno. *Software* itu dikembangkan oleh Politeknik Elektronika Negeri Surabaya - Institut

Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (PENS-ITS). Piranti lunak ini disadari betul sebagai sebuah perangkat etika yang mengatur media berbasis internet untuk lebih peka terhadap muatan informasi yang sangat rentan pada pelanggaran susila. Lebih jauh pasal yang menegaskan pelarangan hal tersebut (Pasal 27 ayat 1) UU ITE yang berbunyi sebagai berikut.

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.

Ancaman pidana terhadap pelanggaran Pasal 27 (1) ini pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak satu milyar rupiah.

Sebuah wacana yang juga menjadi tugas bersama ketika implementasi etika sebenarnya berada di ranah kognisi masing-masing individu. Hal ini mengingat banyak pasal dan piranti disusun namun penegakannya belum cukup optimal. Oleh karena itu benteng yang dianggap efektif untuk menfiltrasi efek yang dianggap menyimpang dalam sebuah praktik-praktik berbasis teknologi komunikasi seperti internet adalah kesadaran dan pengetahuan dalam pola pikir masing-masing individu. Bila melihat internet di negara maju maka kita bisa belajar bahwa Internet juga melahirkan inspirasi bagi kehidupan politik. Seperti di Santa Monica di mana internet digunakan untuk membuka debat dengan mengundang masyarakat untuk bertukar e-mail dengan anggota dewan. Di sana masyarakatnya cukup kaya dan internet gratis tersedia di tempat umum seperti perpustakaan dan lain-lain. Tak kalah menariknya dengan kemenangan Barack Obama sebagai presiden yang berasal dari kulit hitam pertama di Amerika Serikat adalah berkat peran besar internet. Demikian juga dengan Arab Spring yang mampu menjungkalkan pemerintahan yang dianggap tidak lagi sesuai dengan keinginan rakyat. Revolusi Arab Spring dimulai dari penggulingan presiden Tunisia, kemudian presiden Mesir Husni Mubarak maupun penggantinya Mohammed Morsi dan berturut-turut diikuti oleh jatuhnya kekuasaan presiden Libya Muammar Khadafi dan presiden Yaman Ali Abdullah Saleh. Aksi unjuk rasa dan protes masyarakat di Timur Tengah tersebut juga melibatkan peran media sosial untuk pengorganisasian, komunikasi serta peningkatan kesadaran terhadap upaya-upaya penekanan dan pemblokiran internet.

Di sisi lain internet juga dapat merusak pembicaraan politik. Seperti misalnya digunakan oleh sekelompok orang yang tidak menyukai pembicaraan secara terbuka. Beberapa kasus berita *hoax* terjadi karena polarisasi isu-isu oleh beberapa orang yang tidak bertanggung jawab. Masyarakat menjadi terkotak-kotak dengan afiliasi pilihan politiknya. Meski bukan melulu dari niat yang tidak baik dari beberapa orang yang tidak bertanggung jawab, dalam konteks terkotak-kotaknya selera/afiliasi masyarakat juga karena adanya sistem algoritma yang berperan dalam politik sirkulasi informasi (Beer, 2013: 63-64). Bahkan pada level yang lebih tinggi, penyebaran teknologi informasi sangat potensial untuk mencatat dan menyimpan banyak informasi tentang masyarakat. Pada konteks ini kontrol sosial menjadi mutlak, demikian pula kepercayaan kedua belah pihak (antara masyarakat dan pemerintah) menjadi penting untuk menjalin komunikasi. Sehingga tercipta kehidupan bermasyarakat yang sehat, antara ekspresi kepentingan masyarakat dan kebijakan yang diambil oleh pemerintah bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Menurut Palfrey (2008: 11-12) solusi atas problema yang muncul di masyarakat di era digital harus dimulai dengan awal yang sama dari semua pihak. Tentu saja yang mengambil pusat utama adalah generasi yang merupakan generasi digital sendiri dengan kolaborasi dan dukungan semua pihak (keluarga dan peer; guru, coach dan mentor; perusahaan dan software yang terpercaya; dan negara/pemerintah beserta penguatan hukum). Proses tersebut sebagaimana lingkaran berlapis yang digambarkan oleh Palfrey yang berada di lingkaran pusat adalah *digital native* (generasi yang terlahir digital) kemudian diikuti oleh lingkaran selanjutnya yang diisi oleh peer dan keluarga. Guru, mentor, dan coach berada di lingkaran ketiga sebagai navigator terkait lingkungan, dilanjutkan oleh perusahaan-perusahaan dan *software* sebagai penyedia layanan dan memainkan isu-isu yang bertanggungjawab demi ke arah kebaikan. Lingkaran paling luar diisi oleh negara/ pemerintah dan penguatan hukum yang bisa diartikan sebagai kemauan pemerintah untuk melindungi maupun mengatur kehidupan yang tertata terutama di era digital. Di Amerika Serikat pun pada masa pemerintahan Barrack Obama juga memandang keamanan siber maupun ancaman yang dihadirkan oleh siber sebagai ancaman yang paling serius dan menantang. Pada tahun 2010 Pentagon

dikabarkan menerima ancaman siber sebanyak 44.000 ancaman yang datang dari militer asing, agensi intelektual maupun hacker individual (Kizza, 2010: v). Ditilik dari pelaku ancaman melalui media siber ancaman bisa dilakukan oleh individu, kelompok dan negara melalui perangkat militernya.

Pionir Komunikasi Virtual dan Reposisi pada Praktik *Hate Speech*

Tulisan ini merupakan analisa yang dilakukan pada tahun 2016, pada saat belum terjadi ujaran kebencian yang begitu ramai seperti saat ini di Indonesia bagi pengguna media sosial. Penulis melihat bahwa Amerika sebagai pionir dalam teknologi komunikasi virtual memiliki standar yang berbeda dalam merumuskan munculnya kecenderungan *Hate Speech* (ujaran kebencian) di dunia maya. Internet yang tumbuh dengan cepat, melahirkan komunitas virtual melalui situs dengan penyebaran kebencian dan penghasutan. Ternyata situasi ini bisa ditemui di Amerika. Pertumbuhan situs Web telah tumbuh secara dramatis, dengan lebih dari 2.200 situs yang berupaya mempromosikan kebencian, yang telah diidentifikasi pada tahun 2001 berdasar Laporan Simon Wiesenthal Center (www.wiesenthal.org). Etika berselancar di dunia maya mengubah fase perilaku dari berkomunikasi dengan budaya tinggi ke arah budaya rendah yang cenderung terbuka, asertif dan eksplisit saat ini. Muncul perbedaan budaya penggunaan teknologi, bila di masa lalu, kebencian dipromosikan melalui grafiti dan pamflet stensilan, saat ini melalui situs bahkan email pribadi, aktifitas promosi kebencian mampu meretas batas negara.

Amerika mengalami masa pada saat organisasi Ku Klux Klan lebih terfragmentasi daripada sejak saat Perang Dunia II, melalui penggunaan *World Wide Web* untuk kembali merevitalisasi misi organisasi. Amerika sendiri melalui *Southern Law Center* telah mengidentifikasi 200 situs aktif Ku Klux Klan pada sekitar tahun 2009 dan saat ini menjadi sekitar 1.000 lebih (www.splcenter.org). Bahkan dikabarkan sejak Donald Trump naik menjadi presiden ada sekitar 1.000 orang yang tertarik bergabung ke organisasi tersebut.

Salah satu isu yang disebarluaskan melalui situs Ku Klux Klan adalah mereka mempertahankan dan membela “keunggulan ras putih” dan memperingatkan terhadap “antar ras.”

Selain itu, jumlah situs web untuk *National Association for the Advancement of White People* (NAAWP), yang didirikan oleh mantan pemimpin Klan David Duke, telah menjamur dan memicu energi yang disebut "Klan tanpa jubah" karena berubah format menjadi digital di era internet.

Sebagian besar organisasi yang memantau aktivitas penyebaran kebencian dan penghasutan melalui Internet di Amerika tidak menganjurkan sensor. Argumen beberapa organisasi ini adalah memberikan edukasi jauh lebih efektif daripada mencoba untuk membungkam gerakan fanatik. Milton (dalam Adam, 2009: 322) mengatakan bahwa penghapusan kekuatan sensor dan emansipasi intelek akan menghasilkan kebijakan dan wawasan di semua bidang. Selanjutnya oleh John Stuart Mill (dalam Adam, 2009: 323) dituliskan pada pertengahan abad 19 menguatkan apa yang ditulis Milton pada pertengahan abad 17 tersebut bahwa kebebasan individu merupakan garansi terbaik progres intelektual. Gerakan organisasi di Amerika yang kemudian muncul terkait hal tersebut di antaranya, *The Southern Poverty Law Center* yang menerbitkan "*Community Response Guide*". Sebuah strategi pada upaya untuk memerangi kebencian.

Melalui situs VoA pada 9 September 2015 diberitakan bahwa Di Amerika, masalah ujaran kebencian atau *hate speech* diperbolehkan karena dianggap sebagai bagian dari kebebasan berpendapat yang dijamin dalam Amendemen I Konstitusi Amerika.

Sementara untuk kasus-kasus *hate speech* di Indonesia menurut data dari SAFEnet sejak internet digunakan untuk perjuangan prodemokrasi, sejak era reformasi dimulai menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada dekade pertama reformasi internet sangat mendukung adanya kebebasan ekspresi yang sebebas-bebasnya. Namun, mulai pada dekade kedua pasca reformasi dengan hadirnya UU ITE pada tahun 2008, mulai muncul regulasi dan pembatasan dari pemerintah. Pembatasan ini merujuk pada informasi Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara, yang dimuat oleh portal berita msn.com, 22 Mei 2019. Juga sebagaimana dijelaskan oleh Kasubdit Pengendalian Konten Internet Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kemenkominfo, pembatasan meliputi hulu dan hilir. Di hulu dengan meningkatkan literasi baik konten seperti Gerakan Literasi Digital

SiberKreasi, pendampingan komunitas (relawan TIK, *Internet Governance Forum* (IGF) Indonesia, Mafindo, dll.) maupun pemanfaatan digital seperti Program UMKM *Go Online*, Program 1 Juta Nama Domain, dll. Sementara di hilir dengan pemutusan akses yang meliputi blokir dan penegakan hukum. Blokir dilakukan atas aduan masyarakat (aduankonten.id), permintaan dari institusi, pencarian /patroli siber oleh tim AIS, penanganan konten negatif pada platform serta peningkatan sistem manajemen konten internet (AIS). Penegakan hukum dilakukan melalui kerjasama dengan aparat penegak hukum (polisi, jaksa, hakim) serta PPNS ITE Kemenkominfo. Lebih jauh, pembatasan akses media sosial itu bertujuan meredam situasi dan mencegah viralnya hoax sekaligus informasi yang provokatif pada publik.

Dalam beberapa kasus pembatasan oleh Kemenkominfo dalam sebulan terakhir meliputi pembatasan fitur yang bersumber dari media sosial berupa video dan foto serta meme. Pembatasan ini berlaku di daerah tertentu dan sementara saja.

Meski UU ITE pada awalnya dimaksudkan sebagai pengaturan informasi dan transaksi di internet, namun pada implementasinya sering digunakan untuk membatasi kalau tidak bisa disebut untuk mengekang kebebasan berekspresi masyarakat sipil. Beberapa contoh yang menonjol antara lain kasus Prita Mulyasari yang kemudian mendatangkan simpati masyarakat dengan gerakan Koin untuk Prita. Contoh lainnya seperti gerakan Cicak vs Buaya yang muncul ketika ada upaya kriminalisasi terhadap Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) maupun upaya pidana para penyebar meme Setya Novanto. Di beberapa daerah pun muncul kriminalisasi atas ekspresi masyarakat seperti di Yogyakarta ada kasus Florence yang dianggap menyinggung masyarakat Yogyakarta, di Makassar ada kasus Fadli yang dianggap menghina Bupati Gowa ataupun kasus Yusniar yang dianggap melakukan perlawanan terhadap anggota Dewan.

Pada tahun 2017 muncul kasus Saracen yang merupakan kelompok terorganisir penyedia jasa konten yang menyebarkan isu SARA dan ujaran kebencian di ratusan bahkan ribuan akun media sosial. Sebaran isu yang ditebar Saracen berdampak lebih masif dibandingkan dengan penyebaran kebencian yang dilakukan secara individu. Konten yang disebarkan secara terorganisir menasar target pasar tertentu,

dengan bahasa yang disesuaikan dengan target pasar untuk mempermudah penetrasi pesan yang dituju. Di samping Saracen kasus lain yang muncul dengan penyebaran kebencian yaitu, Muslim Cyber Army (MCA). Perbedaannya dengan Saracen yang kental dengan motif ekonomi, MCA lebih bersifat ideologis karena sistem perekrutannya melalui baiat serta mempunyai keanggotaan yang cukup besar dan tersebar di seluruh Indonesia. Dampaknya pun selain membahayakan kontestasi politis juga bisa mengarah pada melemahnya kohesi sosial. Sebaran konten dari MCA membelah masyarakat ke dalam kubu pro dan kubu kontra tentang suatu informasi.

Beberapa kasus yang bersifat perorangan karena dukungan dan solidaritas dari berbagai lapisan masyarakat pada akhirnya terbebas dari hukuman pidana. Namun ada juga beberapa kasus sebagaimana tersebut di atas yang tetap dipidanakan. Sementara pada kasus-kasus yang bersifat kelompok terorganisir (Saracen dan MCA) mendapatkan putusan pidana, karena dampaknya yang luar biasa dahsyat mengancam integrasi bangsa dan membelah kohesi sosial. Dalam posisi sebagaimana disebutkan dalam kasus-kasus di atas seharusnya negara mengimplementasikan regulasinya secara lebih bijak dan toleran, tidak bisa terbang pilih. Seturut dengan bahasa James Mill (dalam Adam, 2009: 323) satu-satunya cara menghilangkan cacat pemerintah adalah melalui kebebasan pers yang merupakan fungsi keempat pilar demokrasi sebagai pemelihara keseimbangan antara stabilitas dan perubahan. Bahkan jika diperlukan harus dilakukan penilaian kembali atas standar kebebasan bicara yang sudah disepakati agar kebebasan tersebut tidak menjadi hasutan.

Di sisi lain kesadaran masyarakat yang sudah terliterasi pun menjadi wajib selalu dihadirkan untuk memberikan kontribusinya demi menyelamatkan masyarakat dari ketidakadilan dan mendukung upaya penguatan penegakan hukum. Artinya dalam setiap penyelesaian kasus harus melibatkan semua unsur sebagaimana Palfrey (2008:11) kemukakan dengan lingkaran konsentriknya. *Digital natives* harus berperan sebagai *center* penyelesaian masalah terutama untuk masalah kehidupan digital. Kemudian pada lingkaran berikutnya adalah keluarga dan teman dekat yang akan berfungsi memandu atau berkolaborasi mengembangkan norma sosial seperti hak intelektual atau keselamatan berinternet misalnya. Lingkaran ketiga berisi

para guru dan mentor yang dapat memberi pengaruh besar pada bagaimana *digital natives* menavigasi lingkungannya.

Istilah *digital natives* merupakan istilah yang digunakan Marc Prensky dalam mengkategorikan relasi manusia dengan teknologi baru. *Digital Native* adalah gambaran seseorang (terutama anak hingga remaja) yang sejak kelahirannya mulai terpapar gencarnya kemajuan teknologi, perkembangan komputer, internet, animasi dan sebagainya yang berhubungan dengan teknologi (2001: 1). Atau dalam bahasa Palfrey mereka yang lahir setelah tahun 1980, ketika teknologi digital sosial menjadi online, mereka semua mempunyai akses teknologi digital jaringan menggunakan teknologi tersebut (Palfrey, 2008: 1). Adapun *Digital Immigrant* adalah ilustrasi seseorang (terutama yang telah berumur) semasa kehidupan anak-anak hingga remaja berlangsung sebelum berkembangnya komputer. Merujuk pada artikelnya, Prensky lebih menekankan *Digital Native* sebagai pelajar yang masih duduk di bangku sekolah hingga menjadi mahasiswa. Sedangkan *Digital Immigrant* dikategorikan pada level guru atau dosen atau tutor yang menyampaikan pelajaran di sekolah atau sebuah perguruan tinggi (Prensky, 2001: 2; Palfrey, 2008: 4).

Lingkaran keempat meliputi perusahaan teknologi yang membangun *software* dan menawarkan layanan, di mana bisa mempunyai perbedaan besar bagaimana isu dimainkan dan bagaimana bertindak dan bertanggung jawab jika perbedaan besar itu akan berlaku selamanya. Lingkaran kelima hukum dan penegakkan hukum, yang sering menjadi instrumen yang penuh kekuatan (*powerful*), tetapi biasanya melemahkan yang lain di sisi sebelahnya.

Kebebasan Berekspresi dan Etika di Media Sosial

Kebebasan berekspresi menjadi urat nadi kehidupan demokrasi. Kebebasan berekspresi juga bagian dari hak asasi manusia. Hal ini tercantum dalam Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia Perserikatan Bangsa Bangsa (HAM PBB). Konseptualisasi kebebasan berekspresi beragam dari waktu ke waktu karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Klang dan Murray (dalam Dutton et al, 2011:11) menyatakan bahwasanya konsep kebebasan berekspresi di era informasi dengan jaringan komunikasinya memuat dua kategori utama.

Pertama, kategori yang berfokus pada akses kepada sarana ekspresi. Hal ini berkaitan erat dengan akses terhadap koneksi dan terkait pula dengan infrastruktur komunikasi. *Kedua*, kategori yang berfokus pada hak individu atau kelompok untuk menggunakan berbagai media terkait proses politik dan institusional di seluruh bidang kehidupan. Di dalamnya juga meliputi hak untuk mendapatkan informasi dan berorganisasi secara politis.

Kebebasan berekspresi dalam media sosial (media digital), seperti *blog*, *facebook*, dan *twitter* menciptakan bentuk baru komunikasi. Hal ini karena media sosial memungkinkan berbagi, menciptakan atau memproduksi, dan bahkan mereproduksi informasi hingga informasi menjadi semakin beragam. Ekspresi di media sosial penuh dengan perbedaan sehingga mungkin lebih besar potensi etis dan bahayanya dibandingkan dengan ekspresi *offline*. Saat *online*, partisipan bisa anonim atau menganggap identitas fiksi atau bisa juga mengeluarkan seseorang dari grup komunitasnya, dan bermain di dunia siber kapanpun suka. Pada hakikatnya semua platform media sosial bermuara pada pemberdayaan masyarakat dan menjadi alat untuk memastikan transparansi dan akuntabilitas. Ada perbedaan etik pada daring (*online*) dan luring (*offline*). Beberapa faktor yang berkontribusi pada kemungkinan implementasi bermedia sosial yang baik dalam artian yang penuh makna dan menginspirasi serta bertanggungjawab pada yang lain, sebagaimana dikatakan oleh Carrie James (2009: 16):

- (1) Literasi teknis dan ketersediaan teknologi;
- (2) Kognisi dan faktor-faktor yang berpusat pada moral orang (termasuk pembangunan kapasitas, kepercayaan dan nilai);
- (3) Budaya *peer* daring (*online*) dan luring (*offline*);
- (4) Ada atau tidaknya dukungan etis (mentor, kurikulum pendidikan, ketersediaan kode atau aturan *online*).

Jaminan kebebasan berekspresi bukan berarti memberikan kebebasan sebeb-bebasnya. Ada sebuah tata nilai dan norma dalam melakukan komunikasi di internet. Tata nilai dan norma yang kemudian disebut *netiquette* merupakan rujukan bagi setiap pihak dalam melakukan komunikasi di internet, termasuk media sosial (Turlow, dalam Nasrullah, 2014:122). Etika media konvensional lebih menitikberatkan pada dasar secara universal yang

diinginkan secara politik dan tujuan sosial yang ideal, yang di dalamnya termasuk hak privasi, rasionalitas, kejelasan fakta maupun opini dalam debat publik, penyingkapan kepentingan, dan pembagian kepentingan publik menjadi yang prioritas. Sementara itu, media sosial (media baru/kontemporer) butuh untuk memulai dengan mempertimbangkan munculnya genre maupun teknologi yang membentuk ruang publik. Selanjutnya juga bagaimana mungkin dari kasus-kasus yang muncul di media sosial itu bisa memikirkan kembali asumsi-asumsi yang menurunkan norma etik.

Hubungan antara media dan etika harus dipahami secara dinamis, bukan tetap. Hal yang sama antara audien dan produk media maupun teknologi sebagai juga harus dilihat sebagai hal yang interaktif (Lumby, 2003:2-3). Dalam pandangan Anne Dunn (dalam Lumby 2003: 3), etika harus dipahami secara *defacto* bukan *dejure*. Berbagai organisasi sudah berhasil membuat kode etik, tetapi persoalan etika lebih ke keputusan individu menyeimbangkan antara kepentingan diri sendiri dengan pertimbangan-pertimbangan pragmatis lain dengan cita-cita yang lebih luas. Lebih jauh teori kebebasan berekspresi menurut Emerson (dalam Adam, 2009: 325) bukan hanya melibatkan teknik bagaimana menjadi masyarakat yang lebih baik melalui prosedur demokrasi. Namun harus juga dilengkapi dengan pemahaman visi masyarakat, kepercayaan dan keseluruhan cara hidup yang di dalamnya termasuk toleransi, skeptisisme, alasan maupun inisiatif yang memungkinkan manusia merealisasikan potensinya.

Salah satu bentuk nyata *netiquette* yang ada saat ini adalah Pedoman Pemberitaan Media Siber yang dikeluarkan oleh Dewan Pers yang salah satu poinnya mengatur konten yang dihasilkan pengguna (*User Generated Content*). Sisi ini berkaitan dengan komunikasi yang dilakukan pengguna media sosial. Ada lima alasan yang membuat diperlukannya etika dalam berkomunikasi di internet termasuk media sosial (Nasrullah, 2014: 122-124). *Pertama*, pengguna internet berasal dari berbagai latar belakang kultural dan politik. Kemajemukan ini merupakan sebuah kenyataan karena internet dengan media sosial di dalamnya merupakan bentuk ruang publik yang ideal. Potensi konflik yang mungkin besar dari hal ini membutuhkan pedoman untuk mengatur komunikasi yang dilakukan. *Kedua*, komunikasi yang dilakukan melalui media sosial pada dasarnya berbasis teks sehingga memungkinkan

interpretasi yang berbeda berdasarkan latar belakang setiap pihak. *Ketiga*, konten yang disebarakan melalui media sosial tidak hanya tertuju langsung kepada pengguna yang diinginkan, tetapi dapat terjadi secara tidak langsung.

Komunikasi yang berbasis internet tidak hanya melibatkan dua pihak namun banyak pihak. *Keempat*, media sosial tidak terlepas dari kehidupan dunia nyata. Hubungan antar-pengguna di media sosial merupakan transformasi hubungan di dunia nyata dengan perantara teknologi. Hal inilah yang memerlukan tata krama atau tata nilai dan noma dalam berkomunikasi. *Kelima*, etika berinternet diperlukan agar setiap pengguna ketika berada di dunia maya memahami hak dan kewajibannya sebagai bagian dari dunia maya.

Adanya etika dalam berkomunikasi di media sosial bukan berarti membatasi kebebasan berekspresi seseorang. Tidak ada kebebasan yang sebebas-bebasnya. Kebebasan seseorang dibatasi oleh kebebasan orang lain. Selain itu, adanya etika dalam berkomunikasi melalui internet juga untuk menjamin adanya kenyamanan dan keamanan pengguna. Hal yang berbeda ketika ada upaya untuk menekan kebebasan berekspresi melalui internet yang merupakan ruang publik dengan ancaman pidana atas dasar pencemaran nama baik.

Dalam konteks kebebasan berekspresi (*freedom of expression*) dengan di era digital terkait hak cipta Kembrew (2007: 274) menyebutkan sistem lisensi selimut (*blanket-licensing system*). Sistem ini muncul ketika perkembangan teknologi digital mulai memasuki semua lini dan memunculkan disrupsi baik ruang dan waktu. Sebagai contoh munculnya televisi kabel dianggap melanggar hak cipta televisi berjaringan karena perusahaan televisi kabel mencuri konten program-programnya. Dengan mengadopsi teknologi komersial televisi kabel mendorong penyiaran melalui siaran radio kemudian mengkopinya ke dalam kabelnya. Contoh lainnya pertentangan antara radio dan siaran langsung di gedung membeli dari agensi koleksi royalti yang mengizinkan radio dan televisi menyiarkan material hak cipta dengan membayar biaya wajib kepada Kongres bukan dengan pemilik hak cipta. Hal ini untuk membatasi hak pemilik hak cipta dengan memastikan mereka tidak bisa menahan kompetisi dengan menseting harga tinggi secara artifisial. Melalui sistem lisensi selimut ini, para

pemilik hak cipta tidak bisa lagi menolak secara sewenang-wenang ijin untuk menyiarkan kembali program mereka atau untuk mendukung satu perusahaan dengan skema harga.

Beberapa contoh yang lain seperti ketika Apple menciptakan *iTunes* yang berisi file musik digital dan mengharuskan penggunanya untuk membayar sebagai konsekuensi atas musik-musik yang dipilih untuk diunduhnya. Atau film-film yang disiarkan di bioskop yang bersaing dengan video rumah (*home video*). Kecenderungan ke arah *home video* ini terjadi karena audien jaman sekarang lebih senang menonton di rumah, sehingga pendapatan dari *home video* jauh melesat dibanding penjualan tiket di bioskop.

Pencemaran Nama Baik dalam Bingkai Regulasi Etika Virtual

Kebebasan berekspresi dan perlindungan terhadap nama baik atau reputasi seseorang merupakan dua hal yang harus diatur secara seimbang. Dalam konteks kebijakan komunikasi, norma hukum yang mengatur hal tersebut haruslah lugas dan jelas tanpa menimbulkan keraguan bagi masyarakat dalam bertindak. Pada saat ini ada kecenderungan untuk mengekang kebebasan berekspresi seseorang dengan norma hukum pencemaran nama baik. Apa sebetulnya ruang lingkup hak privasi atau yang dapat dikategorikan pencemaran nama baik masih ambigu. William Posser (dalam Saptaningrum dan Djafar, 2013:18-19) mengungkapkan ruang lingkup konsep privasi yang dapat dijadikan rujukan dalam upaya mendefinisikan pencemaran nama baik dalam empat hal, yaitu:

- (1) Gangguan terhadap tindakan seseorang mengasingkan diri atau menyendiri atau gangguan terhadap relasi pribadinya;
- (2) Pengungkapan fakta-fakta pribadi yang memalukan secara publik;
- (3) Publisitas yang menempatkan seseorang secara keliru dihadapan publik dan
- (4) Penguasaan tanpa ijin atas kemiripan seseorang untuk keuntungan orang lain.

Konsep privasi yang diungkapkan oleh William Posser tersebut sejalan dengan Prinsip-prinsip Kebebasan Bereksprei dan Perlindungan atas Reputasi yang dikeluarkan oleh Artikel 19 sebagai hasil lokakarya di London pada tahun 2000. Dalam prinsip tersebut diungkapkan bahwasanya gugatan pencemaran nama baik hanya dapat diajukan apabila (1) Pernyataan yang dinilai mencemarkan nama baik atau

privasi tersebut keliru atau terjadi keteledoran dalam mempertimbangkan apakah pernyataan tersebut salah atau tidak dan (2) Pernyataan tersebut dibuat untuk tujuan khusus merugikan pihak yang dicemarkan nama baiknya. Pembatasan kebebasan berekspresi hanya dapat dilakukan melalui undang-undang dalam rangka melindungi hak dan reputasi orang lain, melindungi kepentingan nasional, ketertiban umum atau kesehatan dan moral masyarakat. Hal ini sesuai dengan Pasal 19 ayat 3 Kovenan Internasional Hak-hak Sipil dan Politik yang telah diratifikasi oleh Indonesia dalam bentuk UU No. 12 Tahun 2005 (Saptaningrum dan Djafar, 2013:12).

Kejelasan konsep pencemaran nama baik atau hak reputasi yang telah diungkapkan menjadi sebuah syarat mutlak. Norma hukum yang samar menyebabkan kebingungan serta ketakutan sehingga dapat merugikan banyak pihak. Dunia internasional menekan negara-negara yang masih memberlakukan aturan hukum pidana terhadap pencemaran nama baik untuk mengubahnya menjadi hukum perdata. Hal ini didasarkan pada banyaknya upaya dari pihak-pihak yang berkuasa untuk membungkam kritik masyarakat atas kejahatan mereka.

UU ITE memuat ketentuan penghinaan dan pencemaran nama baik di dalam Pasal 27 ayat (3) yang berbunyi sebagai berikut.

“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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.”

Esensi penghinaan atau pencemaran nama baik dalam UU ITE sejalan dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yakni tindakan menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan maksud untuk diketahui oleh umum. Dalam makna ini yang dimaksud orang harus merupakan pribadi kodrati (*naturlijk persoon*) bukan pribadi hukum (*rechts persoon*), karena pribadi hukum tidak mungkin mempunyai perasaan terhina atau tercemar nama baiknya. Pada konten yang dianggap mencemarkan harus ada kejelasan identitas orang yang dihina sebagai identitas orang pribadi tertentu bukan pribadi hukum, orang secara umum atau sekelompok orang berdasarkan SARA. Identitas dimaksud bisa berupa foto atau gambar, *username*, riwayat hidup/*curriculum vitae* seseorang atau informasi

lain terkait dengan orang tertentu yang dimaksud. Meskipun bukan identitas asli harus diketahui secara umum bahwa identitas tersebut mengacu pada orang yang dimaksud (korban) dan bukan orang yang lain. Dalam pribadi hukum bisa saja direpresentasikan oleh pengurus atau wakilnya yang resmi, tetapi delik penghinaan hanya dapat ditujukan pada pribadi kodrati (Sitompul, 2012).

Menurut Sitompul delik penghinaan pada Pasal 27 ayat (3) UU ITE bersifat subyektif artinya bahwa perasaan telah tercemar nama baiknya itu merupakan hak penuh korban. Karena yang tahu pada bagian mana informasi atau dokumen elektronik yang dianggap dan dirasakan sebagai pencemaran nama baik adalah pribadi korban sendiri. Namun dalam penilaian subyektif terhadap suatu kasus harus diimbangi dengan kriteria-kriteria yang lebih obyektif. Kriteria tersebut bisa berupa konten maupun konteks. Dalam konten yang dianggap mencemarkan nama baik diperlukan ahli bahasa dalam mencermati kasusnya. Demikian juga dalam konteks diperlukan ahli sosial maupun psikologi untuk melihat suatu kasus pencemaran nama baik (Sitompul, 2012).

Sanksi terhadap pelanggaran Pasal 27 ayat (3) UU ITE diatur pada Pasal 43 ayat (1) UU ITE. Sanksi tersebut berupa pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda aling banyak sebanyak satu milyar rupiah.

Sementara itu, ketentuan yang terkait dengan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) terdapat pada Pasal 28 ayat (2) yang berbunyi:

“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)”

Tujuan dari pasal di atas adalah untuk mencegah terjadinya permusuhan, kerusuhan atau bahkan perpecahan yang didasarkan pada SARA akibat informasi negatif yang bersifat provokatif. Sementara pengertian “tanpa hak” dimaksudkan tanpa mempunyai alas hukum yang bisa saja lahir dari peraturan perundang-undangan, perjanjian atau yang lainnya yang sah untuk melakukan perbuatan yang dimaksud. Atau bisa saja dimaknai sebagai yang melampaui wewenang yang diberikan.

Selanjutnya delik-deliknya dapat dilaporkan kepada penyidik POLRI/PPNS ITE. Penyidik PPNS ITE adalah Pegawai Negeri Sipil Informasi dan Transaksi Elektronik dari Kementerian Komunikasi dan Informatika atau bisa juga dikirimkan melalui email: cybercrimes@mail.kominfo.go.id. Sanksi terhadap pelanggaran pasal-pasal tersebut bisa dijatuhkan jika pelaku memenuhi semua unsur dan telah melalui proses peradilan pidana. Sanksi tersebut diatur pada Pasal 43 ayat (2) UU ITE, yakni berupa pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda aling banyak sebanyak satu milyar rupiah.

Dalam beberapa tahun belakangan, sejak tahun 2013 pada akhir periode masa jabatan presiden Susilo Bambang Yudhoyono mulai mengajukan ke Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) tentang Rencana Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (RKUHP). Usulan RKUHP ini terus dilanjutkan pada periode berikutnya. Beberapa pasal RKUHP ini dinilai mengandung beberapa problematika dikarenakan pasal-pasal yang diajukan sudah pernah dihapuskan dengan keputusan Mahkamah Konstitusi (MK). Putusan tersebut dituangkan dalam putusan MK Nomor 013-022/PUU-IV/2006 dan Nomor 6/PUU-V/2007. Beberapa pasal yang dihapus a.l.: Pasal 154-155 tentang kebencian terhadap pemerintah dan Pasal 134, 136 bis, 137 tentang penghinaan presiden. Penghapusan ini seiring dengan era reformasi yang memberikan kebebasan dalam berbagai sisi serta untuk menghindari *lesse majeste*, bahwa pemimpin negara tidak bisa diganggu gugat atau tidak boleh dikritik.

Sementara itu, pasal-pasal yang diajukan kembali melalui RKUHP antara lain Pasal 262-266 tentang penghinaan terhadap presiden, Pasal 284-285 tentang penghinaan terhadap pemerintah serta Pasal 219-220 tentang tindak pidana terhadap keamanan negara (kejahatan ideologi negara) atau terkait penyebaran ajaran komunisme/marxisme-leninisme dan peniadaan ideologi Pancasila. Alasan yang menjadi dasar dihidupkannya lagi pasal-pasal di atas melalui RKUHP adalah setiap orang yang menghina kepala negara dan duta besar negara lain yang berada di Indonesia dapat dipidanakan dengan Pasal 141-144. Lalu bagaimana dengan ketika kepala negara sendiri dihina, mengapa justru tidak ada perlindungan dan pengaturan.

Analog dengan bunyi alasan di atas adalah dalam rangka melindungi simbol-simbol negara sendiri ketika dihina. Namun demikian

hal ini masih menjadi perdebatan panjang antara pemerintah sebagai pengusul, serta amanat Undang-Undang Dasar yang memberikan kebebasan berekspresi kepada setiap warga negara serta pihak dewan sebagai representasi warga masyarakat yang berwenang membuat kebijakan maupun peraturan. Pertimbangan yang perlu dicatat adalah bahwa kebebasan juga harus dibatasi pada hal-hal tertentu terutama yang menyangkut ketertiban umum.

Etika Berkelindan dengan Budaya

Pembahasan persoalan etika ternyata melintasi semua fungsi yang ada, mulai dari fungsi media, teknologi, dan struktur organisasi. Namun terdapat dua yang paling mendesak, dengan dampak potensial terbesar, yaitu keragaman budaya dan demokratisasi. Komitmen dalam mengatasi pluralisme budaya dapat dilihat secara aksiologis dan ontologis. Manusia dalam perspektif komunitarian sebatas diskusi mengenai etnis atau suku, tetapi identitas mereka didasari pada ranah sosial. Merujuk pada pemikiran Schutz bahwa kita dilahirkan ke dalam alam semesta sosiokultural di mana nilai-nilai, komitmen moral, dan makna eksistensial keduanya dianggap dan dinegosiasikan dalam ranah sosial (Schutz, 1967: 150). Ruang publik dipahami sebagai mosaik masyarakat yang di dalamnya saling dibedakan, karena memuat pluralisme identitas etnis dan pandangan dunia. Keduanya saling berpotongan untuk membentuk ikatan sosial.

Robert Entman dan Andrew Rojecki (2000: 217) menunjukkan bagaimana dimensi ras pluralisme budaya harus bergerak maju di media. Terjadi kompetisi di abad ke-21, di mana Amerika Serikat tetap menjadi isu unggul, dan penelitian mereka menunjukkan jajaran yang luas dari sentimen rasis Putih terhadap orang Amerika Afrika sebagai sebuah kelompok. Warga Amerika menekankan bahwa tidak terdapat minoritas rasis tetapi kenyataan ini tidak sesuai kondisi di lapangan.

Dalam pengantarnya di buku *New Media and the Politics of Online Communities*, Aris Mousoutzanis (2010: 38) menyebutkan bahwa media baru dan internet di satu sisi mendestabilisasi batas-batas nasional dan menciptakan jaringan komunitas *online*. Di sisi lain menegaskan kembali dan menguatkan identitas nasional melalui forum diskusi, grup *online*, website yang didedikasikan untuk anggota

kewarganegaraan khusus atau melalui komunitas penggemar *online*. Contoh hasil penelitian dalam buku tersebut salah satunya adalah dampak internet di Uni Emirat Arab pada artikulasi sosial dan komunitas nasional melalui pembagian bahasa di mana individu telah memberikan celah antara bahasa nasional (Arab) dan bahasa pergaulan *online* (Inggris) di satu sisi dan di sisi yang lain antara ruang pribadi dan komunitas *online*.

Contoh lain seperti lingkungan *online* bagi para imigran Polandia di Inggris, melalui analisa website ternyata bagi para imigran internet memberikan ruang publik bertukar baik informasi praktis maupun nasehat dengan negara asalnya tentang perasaan dan pengalaman sebagai imigran. Ada perbedaan penggunaan media baru antara remaja asli Italia dan latar belakang migran. Bagi para migran sering digunakan sebagai alat untuk membangun hubungan dengan orang tua di tanah air mereka dan menegosiasikan identitas hibrid baik sebagai Italia maupun migran.

Perkembangan media baru memberi pengaruh perubahan identitas maupun pemaknaannya. Hal ini bisa diilustrasikan dari maraknya komunitas virtual (misalnya *virtual friends*) yang sering disebut *fandom*, pada awalnya dianggap negatif karena dilihat sebagai masalah atau penyakit. Namun, belakangan ini, *online fandom* justru dianggap positif karena dengan pengalamannya menggunakan internet sebagai aktivitas sosial justru membawa orang secara bersama membangun persahabatan dan komunitas. *Fandom* bukan lagi asosial, terisolasi tetapi sebaliknya mungkin berkontribusi dalam membangun ikatan dan relasi antara individu dan kelompok.

Contoh kasus di Indonesia terjadi di Yogyakarta komunitas virtual pecinta golok selain berkomunikasi secara *online*, juga sesekali mengadakan kopi darat. Kopi darat atau pertemuan fisik tentulah bertujuan untuk lebih saling mengenal lebih dekat, selain memang tradisi budaya komunitas di Yogyakarta adalah paguyuban. Dari sinilah semakin menegaskan bahwa etika berkomunitas sangat terkait dengan budaya setempat meski *online* menembus batas ruang dan waktu.

Demokratisasi dan Etika Global

Bagaimana media global, kerajaan hiburan, layanan kawat internasional, dan dunia maya memenuhi potensi fungsi demokratis

mereka? Setiap pertanyaan ini mengemuka, banyak ahli etika merasa prihatin atas tujuan, dan sasaran yang hendak dicapai. Teknologi seperti internet yang interaktif menghubungkan pengguna langsung tanpa *gatekeeper* di antaranya.

Teknologi internet merupakan alat demokrasi yang pada prinsipnya memicu kekhawatiran bahwa media baru melayani kebutuhan masyarakat dan bukan orang-orang dari kelompok kepentingan khusus atau pasar.

Di era digital, narasi sosial yang disebut berita adalah agen dari musyawarah politik. Dalam demokrasi deliberatif, publik harus menekan klaim mereka "dalam hal diakses sesama warga mereka"; mereka harus "beralasan bahwa di luar sempitnya kepentingan mereka" dan menggunakan argumen bahwa "dapat dibenarkan untuk orang-orang yang cukup tidak setuju dengan mereka"

Kehidupan publik tidak dapat difasilitasi dalam hal teknis saja, tetapi profesional harus berbicara tentang isu-isu moral dalam wacana moral yang tepat. Ketika wartawan, misalnya, menyelidiki kebijakan pemerintah yang hampa atau tidak adil, mereka harus melakukannya dalam nilai-nilai umum yang memiliki penerimaan yang luas di masyarakat secara keseluruhan. Dalam tahap inilah demokratisasi yang dipromosikan oleh media kontemporer, memuat nilai-nilai untuk diartikulasikan dan diperdebatkan di antara publik.

Platform *online* terkadang secara sederhana memberikan ilusi kebebasan dan keaslian juga otonomi untuk tujuan manipulasi dan kontrol lebih jauh oleh institusi media, kekuasaan politik maupun industri media. Bagaimana internet digunakan untuk kampanye politik maupun memobilisasi pemilih dalam pemilihan presiden Amerika Serikat Barrack Obama saat bersaing dengan McCain. Juga bagaimana internet digunakan oleh para aktivis untuk mencari derajat strategi yang pas bagi mereka untuk menolak atau menggunakan ruang siber. Kadang-kadang muncul penegasan bahwa ruang siber merupakan ruang yang eksklusif untuk aktivisme sosio-politik, merupakan lingkungan yang terbuka dan menawarkan sebagai ruang aktivis transnasional. Pada konteks ini warganet harus pintar memilih kapan menjadikan ruang siber yang harus diisi sebagai ruang virtual dan kapan harus menguji sebagai ruang untuk mengajukan hak protes.

Pandangan *Electronic Civil Disobedience* (ECD) mempunyai pertimbangan etis dan implikasi hukum ketidakpatuhan dan aktivisme politik. Aktivitas yang dijalankan juga mereproduksi pola dominan hegemoni teknologi dan determinisme yang mengeksklusi agen lokal dan menciptakan kembali rantai diskriminasi perintah dalam mobilisasi sosial politik. Salah satu praktik ECD di antaranya melakukan protes virtual yang mendukung gerakan Zapatista melawan pemerintah Meksiko pada tahun 1990-an dengan nama SWARM. *FloodNet* merupakan aplikasi komputer yang didesain untuk mengemblok sementara akses website khusus, meski tidak ada bukti yang rilis resmi namun dikatakan bahwa saat terjadi serangan tersebut website pemerintah Meksiko mengalami penurunan aktivitas. Gerakan ini sebagai bukti aktivisme virtual global yang tidak saja menjadi poin pengetahuan ahli yang lebih jelas dengan melalui akses digital akan mempunyai suara. Dan yang lebih penting di dalam kekuatan global, kontrol dan penolakan akan memunculkan legitimasi subyek (Vlavo, 168-169). Jadi seharusnya protes yang dilakukan harus penuh makna dan secara eksklusif mengandalkan teknologi digital.

Kesimpulan

Etika utilitarian yang mendominasi profesi media perlu diganti dengan teori deontologis mutakhir. Penjelasan atas argumen ini merujuk pada praktik yang menilai moralitas sebagai suatu tindakan berdasarkan kepatuhan pada peraturan. Dimana Etika deontologis biasanya dianggap sebagai lawan dari konsekuensialisme, etika pragmatis, dan etika kebajikan. Dalam proses restrukturisasi etika media tidak bersifat utilitarian, komposit dan normatif. Mengingat etika menjadi bersifat eksplisit dalam memahami karakter lintas budaya. Sebagai etika profesional umum yang benar, etika media harus direposisi sebagai domain komparatif. Dikarenakan etika bermedia sebagian bermuatan *Western*, bias gender, dan mono-budaya.

Artinya etika media harus berkarakter internasional, meretas jenis kelamin inklusif, dan multikultural. Mengingat media telah memiliki jangkauan global terkait sistem komunikasi dan institusi memerlukan *broadband* etika sepadan dengan ruang lingkungannya. Dengan berakar pada bahasa, budaya, dialog, dan identitas dalam relasinya dengan etika media memiliki kesempatan untuk

menetapkan standar lintas-budaya untuk semua etika terapan dan profesional.

Sejalan dengan simpulan di atas, kerangka tanggung jawab sosial untuk penyiaran harus bersifat distributif, yang berpedoman pada etika profesional dan tanggung jawab sosialnya berlaku juga untuk surat kabar dan majalah. Karena prinsip distribusi akan menghasilkan akses norma yang merata agar semua orang mengikuti standar yang setara.

Namun, tanggung jawab sosial untuk penyiaran dan akses yang distributif untuk telekomunikasi adalah pedoman dalam pengaturan secara nasional. Dalam konteks ini karena wilayah ini terkait dengan regulasi penggunaan ranah publik berupa frekuensi. Pemilik modal umumnya menganggap bahwa industri yang ada adalah melayani entitas politik yang eksplisit. Di era digital yang semua berakar dari internet, satelit, dan World Wide Web, maka idealnya semua audien akan menggunakan semua jenis layanan media dan ini berlaku untuk semua jenis penonton. Oleh karena itu, pedoman normatif seharusnya menjadi akses *universal*, berdasarkan kebutuhan publik.

Perlu disadari dan dipahami bahwa banyak pihak merasa sangsi dengan kebijakan pengaturan etika oleh pemerintah. Hal ini bisa dilihat seperti munculnya sikap pesimistik terhadap UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam implementasi teknisnya. Muncul beberapa anggapan yang terlontar dalam ungkapan bahwa undang-undang ini berpeluang tidak diimplementasikan atau menjadi sumir, karena ketentuan soal *cyber* pornografi ini sangat pelik, terkait dengan paparan teknisnya. Dalam pandangannya ketika seseorang tinggal di wilayah Indonesia, maka akan tetap dapat mengakses situs berbau pornografi meski sedang bermain di domain luar negeri. Kesulitan yang kemudian muncul adalah terkait dengan perkara yang melibatkan pihak luar negeri. Selanjutnya yang menjadi persoalan adalah apakah UU ini benar-benar bisa menghukum pelaku yang berada di luar negeri? Misalnya saja orang Indonesia mempunyai situs porno di-*host* luar negeri, dengan identitas palsu.

Saat ini, terdapat relawan berjejaringan yang membuat laporan-laporan atau informasi dan data seputar implementasi dan tata kelola internet di Indonesia. Bahkan tidak sedikit pula relawan yang dalam kegiatannya juga memberi pendampingan-pendampingan ke masyarakat

baik terkait ketika ada masalah maupun berupa bersifat literasi. Di sisi lain pemerintah juga sudah menjalin kerjasama maupun menginisiasi kegiatan-kegiatan berinternet sehat melalui bekerja sama dengan instansi terkait maupun dengan para relawan di tingkat masyarakat. Namun, catatan yang harus menjadi perhatian justru di legislatif, dalam beberapa kasus legislatif terlihat tidak paham atas dinamika tata kelola internet ini, sehingga tidak jarang menjadi tidak pas ketika memutuskan berlakunya suatu UU.

Kearifan sangat dibutuhkan untuk melihat berbagai perspektif etika, terlebih etika dalam percepatan sebuah teknologi baru (digital) yang seringkali menghasilkan produk-produk informasi yang juga memiliki sisi konstruktif sekaligus destruktif. Sehingga persoalan kajian etika hendaknya harus direfleksikan kembali melalui konsep etika sebagai sebuah pengetahuan. Merujuk pada pandangan Sudarminta (1993) bahwa etika lebih dipahami sebagai pengetahuan yang merefleksikan masalah-masalah moral atau kesusilaan secara kritis dan sistematis berdasarkan penalaran akal budi dan nilai-nilai kemanusiaan pada umumnya. Dalam pandangan ini, etika bisa diturunkan secara metodis yang bersumber dari keyakinan agama atau rujukan teologi dan filsafat moral. Pengaturan seperti ini ketika sudah masuk pada domain kebijakan tentu tidak akan luput dari berbagai pelanggaran, karena sulit untuk menebak bahkan mengatur jalan pikiran dan perilaku seseorang dengan membatasi dan memberangus kebebasannya mencari informasi.

Daftar Pustaka

Buku

- Adam, G. Stuart. Freedom of Expression and the Liberal Democratic Tradition. dalam Wilkins, Lee and Christians, Clifford G. (2009). *The Handbook of Mass Media Ethics*. Editors. New York and UK: Routledge.
- Beer, David. (2013). *Popular Culture and New Media the politics of Circuit*. Palgraveconnect.
- Benigner, J.R., and J.A. Gusek. (1995). The Cognitive Revolution in Public Opinion and Communication Research. In T.L. Glasser and C.T. Salmon, eds., *Public Opinion and the Communication of*

- Consent*, pp.217-248. New York: The Guilford Press.
- Entman, Robert M. and Andrew Rojecki. (2000). *The Black Image In The White Mind Media and Race in America*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- James, Carrie with Katie Davis, Andrea Fores, John M. Francis, Lindsay Pettingill, Margareth Rundell and Howard Gardner. (2009). *Young People, Ethics, and New Digital Media: a synthesis of goodplay project*. (The John D. And Catherine T. MacArthur Foundation reports on digital media and learning). et al. USA: MIT Press.
- Kizza, Joseph Miga. (2010). *Ethical and Social Issues in The Information Age*. London: Springer.
- Lumby, Catherine, and Probyn, Elspeth. (2003). *Remote Control New Media, New Ethics*. Editors. New York: Cambridge University Press.
- McLeod, Kembrew. (2007). *Freedom of Expression Resistance and Repression in the Age of Intellectual Property*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mousoutzanis, Aris & Daniel Riha. (2010). *New Media and the Politics of Online Communities*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Palfrey, John and Gasser, Urs. (2008). *Born Digital: Understanding the first generation of digital native*. New York: Basic Books.
- Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. From *On the Horizon* (MCB University Press, vol. 9 No. 5, October 2001) dalam www.marcprensky.com, diakses 11 Oktober 2019.
- Saptaningrum, Indriaswati D dan Wahyudi Djafar. (2013). *Tata Kelola Internet yang Berbasis Hak: Studi Tentang Permasalahan Umum Tata Kelola Internet dan Dampaknya Terhadap Perlindungan Hak Asasi Manusia*. Jakarta: ELSAM.
- Schutz, Alfred. (1967). *The Phenomenology of the Social World*. USA: Northwestern University Press.
- Sitompul, Josua. (2012). *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: Tatanusa.
- Sudarminta, J. (1992). Etika dan Ilmu Pengetahuan, Perlunya Suatu Dialog, dalam Etika Pers dan Profesionalisme dengan Nurani; Alex Sobur, Humaniora, Bandung.
- Vlavo, Fidel. (2010). Click Here to Protest: Electronic Civil Disobedience and the Future Social Mobilisation, in Mousoutzanis, Aris & Daniel Riha. *New Media and the Politics of Online Communities*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Wright, C.R. (1995). *Mass Communication: A Sociological Perspective*. New York: Random House.

Situs Internet

- Memahami Efek Media dalam Masyarakat; www.agewenats.blogspot; diakses pada tanggal 24 Mei 2016
- www.id.safenetvoice.org, diakses pada Mei 2018
- www.splcenter.org, diakses pada Mei 2018
- www.wiesenthal.org, diakses pada Mei 2018
- www.msn.com, diakses pada 11 Oktober 2019
- www.marcprensky.com, diakses pada 11 Oktober 2019

Peraturan perundang-undangan

- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11/2008
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik

