

## BAB III

### BIJAK BERMEDIA SOSIAL

#### A. Pengertian Bijak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "bijak" berarti "selalu menggunakan akal budinya; pandai; mahir".<sup>1</sup> Jadi, yang dinamakan bijak adalah mereka yang menggunakan akalnya untuk kebaikan dan tepat guna dalam bentuk perkataan maupun perbuatan. Adapun kata bijaksana memiliki pengertian yang serupa menurut KBBI.

Kata bijak atau bijaksana dalam bahasa Inggris adalah *wisdom*, yang berasal dari kata sifat *wise*. Dari kata ini pula akan muncul istilah baru yaitu kebijakan atau kebijaksanaan. Kebijakan, menurut Thomas Dye, adalah keputusan pemerintah untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu (*whatever government chooses to do or not to do*).<sup>2</sup>

Kebijaksanaan adalah kemampuan manusia untuk bertindak dengan kontrol diri dalam situasi apa pun. Manusia yang bijaksana mampu mengatasi masalah norma dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan kondisi harmonis antara individu dan lingkungan mereka. (Sahrani, 2019).

Prinsip kebijaksanaan mengacu pada pemahaman yang mendalam tentang alam, kehidupan, dan masyarakat. Kebijaksanaan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan cara yang paling bermanfaat dan positif untuk merespons masalah dan tantangan (Waton, 2019). Sikap bijaksana mampu membuat manusia memiliki karakter yang berbudi luhur.<sup>3</sup>

Kata "bijak" dipilih karena definisinya semakna dengan *asbāb al-nuzul* dan penafsiran Buya Hamka pada QS. Ibrahim ayat 24. Telah dijelaskan *asbāb al-nuzul* surah Ibrahim ayat 24 pada sebelumnya, bahwa dalam mengungkapkan pendapat selagi itu baik, tidak perlu takut sehingga batal untuk mengemukakannya. Begitu pun dengan penafsiran Buya Hamka yang mengibaratkan pohon baik adalah diri sendiri. Pohon baik

---

<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia digital, Edisi Lima.

<sup>2</sup> Mahfud, S. A., Mujib, A., Kurniawan, M. A., & Yunita, Y., *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis MultEtnik*, (Sleman: Deepublish, 2015), hlm. 13

<sup>3</sup> Nidya Ulfa Riyani, *Jurnal Elektronik: Konsep Sikap Bijaksana sebagai Bentuk Pengendalian Emosi dalam Perspektif Taoisme*, (Bandung: Jurnal Riset Agama, 2022), hlm. 127

dapat tumbuh dan berkembang apabila senantiasa dijaga dan dirawat, itulah yang dimaksud *taqwa*. Kata tersebut itulah yang semakna dengan kata ‘bijak’.

Kata ‘bijak’ juga mengandung makna eksistensi atau perlakuan, artinya ketika bermedia sosial nantinya bukan hanya membahas etika, tetapi sikap apa yang akan diambil atas terbukanya segala informasi yang ada. Bermedia sosial adalah hak setiap orang, namun menjaga sikap adalah hal yang utama. Karena semuanya dari diri sendiri, maka dari itu, jagalah diri sendiri agar tidak merugi dengan cara bijak bermedia sosial.

## **B. Media Sosial**

### **1. Pengertian Media Sosial**

Media sosial adalah sejenis media online di mana pengguna dapat berinteraksi satu sama lain di dalam jejaring sosial yang meliputi mengunggah postingan, menanggapi komentar, dan memilih konten untuk dikonsumsi. Dalam bukunya yang berjudul *Likeable Social Media*, Dave Kerpen mengatakan bahwa media sosial adalah tempat di mana gambar, video, dan tulisan dikumpulkan dan interaksi terjadi dalam jaringan, baik antar individu maupun kelompok.<sup>4</sup>

### **2. Sejarah Media Sosial**

Dengan cepatnya berkembangnya teknologi, banyak aplikasi media sosial baru muncul di internet. Sekarang, dengan mengandalkan smartphone yang terhubung ke internet, seseorang dapat mengakses berbagai situs sosial media seperti Facebook, Twitter, Line, Instagram, dan TikTok kapan saja, membuat arus informasi semakin luas dan cepat.

Sejarah media sosial dimulai pada 1970-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan surat elektronik dan perangkat lunak yang diunggah dan diunduh. Proses ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. Ward Christensen dan Randy Suess, sesama pecinta dunia komputer, adalah pencipta sistem ini.

---

<sup>4</sup> Umam, ‘‘Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perkembangannya’’, . <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/>

Pada tahun 1971, peneliti Advanced Research Project Agency (ARPA) mengirimkan surat elektronik pertama, yang memulai perkembangan media sosial. Situs GeoCities pertama kali muncul pada tahun 1995 dan menawarkan layanan Web Hosting, yaitu penyewaan penyimpanan data untuk membuat halaman web dapat diakses dari mana saja. Kemunculannya menjadi titik awal untuk berdirinya website lainnya.<sup>5</sup>

Dari tahun 1997 hingga 1999, tercipta media sosial pertama yaitu sixdegree.com dan classmates.com. Di tahun itu juga muncul situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. Situs ini memungkinkan penggunanya membuat halaman situsnya sendiri, sehingga pengguna dari blogger tersebut bisa memuat hal apa pun.<sup>6</sup>

Pada tahun 2002, Friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Dari tahun 2003 sampai saat ini, bermunculan berbagai jenis sosial media dengan berbagai fitur dan kelebihan masing-masing, seperti LinkedIn, MySpace, Facebook, Twitter, Wiser, Google+ dan lain sebagainya. Saat ini, masyarakat Indonesia paling suka menggunakan media sosial seperti Whatsapp, Instagram, Facebook dan Tiktok.<sup>7</sup>

### 3. Klasifikasi Media Sosial

Menurut klasifikasi yang dibuat oleh Kaplan dan Haenlein dalam artikel *Horizons Bisnis* mereka yang diterbitkan pada tahun 2010, ada enam jenis media sosial, yaitu:<sup>8</sup>

- Proyek Kolaborasi

Website, seperti Wikipedia, memungkinkan pengguna mengubah, menambah, atau menghilangkan konten yang ada.

---

<sup>5</sup> Neti, Sisira, "Social Media and It's Roll in Marketing, International Journal of Enterprice Computing and Bussines Systems," Ijecbs, Vol 2, No. 2, 2 Juli 2011, hlm.3

<sup>6</sup> Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia," (Tulungagung, Penerbit: Publiciana, 2016), hlm. 143

<sup>7</sup> Caroline Saskia, "15 Medsos Favorit Di Indonesia, Nomor 1 Bukan Instagram", Tekno Kompas, 14 Februari 2023, <https://tekno.kompas.com/read/2023/02/14/10300097/15-medsos-favorit-orang-indonesia-nomor-1-bukan-instagram?page=all>

<sup>8</sup> Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia," (Tulungagung, Penerbit: Publiciana, 2016), hlm. 144

- Blog dan Microblog

*User* lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah, contohnya twitter.

- Konten

Pengguna website ini bisa saling membagikan konten-konten media, termasuk gambar, video, ebook, dan lainnya, seperti Youtube.

- Situs Jejaring Sosial

Aplikasi yang memungkinkan orang untuk terhubung dengan menggunakan informasi pribadi seperti foto dan data lainnya, seperti Facebook.

- *Virtual Game World*

Dunia virtual, di mana mengreplikasikan lingkungan 3D, di mana orang dapat berinteraksi dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan dengan orang lain seperti di dunia nyata, contohnya game online Mobile Legends.

- *Virtual Social World*

Dunia virtual yang membuat penggunanya merasa hidup di dunia virtual. Persis seperti virtual game world, namun virtual social world lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya *Second Life*.

#### 4. Kegunaan Media Sosial

Kegunaan media sosial tentu saja untuk saling menghubungkan setiap orang yang memiliki akses internet. Setelah terhubung, media sosial memiliki beberapa kegunaan, diantaranya sebagai berikut:<sup>9</sup>

- Komunikasi

---

<sup>9</sup> Umam, Blog Digital: *Pengertian Media Sosial, Sejarah, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Perekembangannya*. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-media-sosial/>

Dengan terhubungnya satu sama lain tanpa dibatasi jarak dan waktu, harapannya dengan kemunculan media sosial dapat menjalin komunikasi yang lebih harmonis.

- *Branding*

*Branding* yang dimaksudkan adalah cara seseorang dalam membangun sebuah citra di mata orang lain. Dengan cara selalu mengunggah postingan di media sosial, maka orang lain dapat mengenal seseorang dengan baik. Biasanya, pegiat media sosial memiliki cara yang unik dan ciri khas untuk mendesain akun media sosial agar menarik untuk dilihat pengguna yang lain.

- Tempat Usaha

Setelah dikenal baik oleh pengguna media sosial lain, maka seseorang bisa memanfaatkannya sebagai tempat usaha atau bisnis. Media sosial telah terbukti sangat membantu penggunanya dalam membangun bisnis online, karena tersedia sepanjang hari dan berpotensi untuk menjangkau lebih banyak orang.

- Mendapatkan Informasi

Di zaman yang bebas berekspresi dan serba cepat, tentunya banyak informasi yang akan kita dapatkan melalui media sosial. Dengan terhubung internet, seseorang bisa mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan apa saja dengan mudah dan gratis.

## 5. Penyalahgunaan Media Sosial

Teknologi komunikasi dan informasi berkembang dengan sangat cepat dan bebas, di mana seseorang bisa menjadi komentator dan jurnalis amatiran tanpa memiliki dasar pengetahuan. Semua orang dapat menanggapi informasi yang tersebar. Berita bohong (*hoax*) dan berita penyebar kebencian (*hate speech*) akan bermunculan jika hal ini terus terjadi tanpa bantuan.

Sebagai informasi yang diberikan oleh Kombes Pol Himawan Bayu Aji, Kepala Subdit IT dan Cyber Crime Direktorat Tindak Pidana Ekonomi Khusus Bareskrim Polri, kasus ujaran kebencian di tahun 2020 menempati urutan kedua

terbanyak setelah penipuan online. Di tahun 2020, ada 1794 kasus pelecehan verbal dan 1319 kasus penipuan online.<sup>10</sup> Apalagi di saat sekarang sudah ada UU ITE yang pernah viral belakangan ini, tentu lebih banyak lagi didapati kasus penyalahgunaan media sosial.

### C. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Nama lengkap UU yang dimaksud adalah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jika dilihat dari namanya, UU yang pernah menjadi polemik di Indonesia ternyata bukanlah barang baru. UU ini telah ada sejak tahun 2008, namun kembali mencuat di periode presiden Joko Widodo. Viral nya UU tersebut tidak terlepas pula dengan maraknya penggunaan media sosial sekarang khususnya di Indonesia.

UU tersebut tentu memiliki tujuan yang baik yaitu menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan keamanan dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat yang demokratis. Semua jaminan dan kebebasan yang dibuat agar terwujudnya keadilan, ketertiban umum, dan kepastian hukum. Adapun naskah lengkap UU ITE dapat diakses melalui bpk.go.id (<https://peraturan.bpk.go.id/Details/37582/uu-no-19-tahun-2016>)

Melalui UU ITE, didapati beberapa etika bermedia sosial yang apabila itu dilakukan maka akan menjadi perbuatan yang bijak. Dalam pemanfaatan Teknologi Informasi<sup>11</sup>, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*). Hak pribadi pula mengandung pengertian sebagai berikut:

- Hak pribadi merupakan hak untuk menikmati kehidupan pribadi dan bebas dari segala macam gangguan.
- Hak pribadi merupakan hak untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa tindakan memata-matai.

---

<sup>10</sup> Lenny Tristia Tambun, “Kejahatan Siber di Tanah Air Didominasi Penipuan *Online* dan Pencemaran Nama Baik”, Berita Satu, 5 Oktober 2021, <https://www.beritasatu.com/nasional/836939/kejahatan-siber-di-tanah-air-didominasi-penipuan-online-dan-pencemaran-nama-baik>

<sup>11</sup> Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis dan/atau menyebarkan informasi.

- Hak pribadi merupakan hak untuk mengawasi akses informasi tentang kehidupan pribadi dan data seseorang.

Maka dari itu, haruslah kita menjaga hak pribadi orang lain dalam pemanfaatan Teknologi Informasi, dengan cara meminta persetujuan dari seseorang atas informasi yang menyangkut data pribadi orang lain. Jika hal ini dilanggar, maka pihak yang dilanggar dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan UU ITE. Selain itu, setiap Penyelenggara Sistem Elektronik<sup>12</sup> wajib menghapus Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan yang berada di bawah kendalinya atas permintaan orang yang bersangkutan berdasarkan penetapan pengadilan.

Hal itu semua termaktub pada Pasal 26 UU ITE. Berarti, ada padanya sebuah kebijakan bagi kita agar bijak bermedia sosial. Kebijakan tersebut yaitu senantiasa untuk menjaga hak pribadi orang lain dan menghapus Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan lagi.

Melalui UU ITE, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Informasi tertentu milik orang lain.. Intersepsi atau penyadapan adalah kegiatan untuk mendengarkan, merekam, membelokkan, mengubah, menghambat, dan/atau mencatat transmisi Informasi Elektronik, dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik, baik menggunakan jaringan kabel komunikasi maupun jaringan nirkabel, seperti pancaran elektromagnetis atau radio frekuensi.

Hal itu termaktub pada pasal 31 UU ITE. Berarti juga ada padanya sebuah kebijakan bagi kita agar bijak bermedia sosial, yaitu tidak melakukan intersepsi atau penyadapan atas informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik.

Masih banyak lagi kebijakan yang termaktub pada UU ITE yang berkaitan dengan bijak bermedia sosial, khususnya pada pasal 45 yang akan dirangkum sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/ atau mengoperasikan Sistem Elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.

1. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
2. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
3. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau paling banyak Rp750.000.000,- (tujuh ratus lima puluh juta rupiah). Namun, khusus pelanggaran ini akan diproses hukum atas delik aduan orang terkait.
4. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
5. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
6. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
7. Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi, maka dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak

Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah). Ketentuan ini termasuk di dalamnya perundungan di dunia siber (cyber bullying) yang mengandung unsur ancaman kekerasan atau menakut-nakuti dan mengakibatkan kekerasan fisik, psikis, dan/atau kerugian materil.

Terlepas dari pasal karet pada UU ITE, sebenarnya tujuan dari peraturan atau kebijakan ini adalah upaya yang baik. Namun dikatakan “pasal karet” karena ada beberapa oknum yang menggunakan UU tersebut (khususnya pasal 27 ayat (3)) untuk kepentingan individu, kelompok, instansi, dan lembaga hingga kepentingan politik. Sehingga banyak warga bahkan pemangku jabatan yang meminta agar pasal karet tersebut direvisi atau dihapus.

Gaungan suara tersebut pun didengar dan dilaksanakan oleh pemerintahan Indonesia. Pasal-pasal yang disebut bermasalah itu telah dicabut, tetapi diatur ulang dalam UU No. 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dengan beberapa penyesuaian. Kata Wakil Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia (Wamenkumham) Eddy Omar Sharif Hiariej, ada beberapa UU ITE yang telah dicabut dan diatur ulang. Pertama, Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (1) UU ITE dihapus dan diatur pada Pasal 407 RKUHP. Kedua, Pasal 27 ayat (3) dan Pasal 45 ayat 93) UU ITE dihapus dan diatur pada Pasal 441 RKUHP. Ketiga, Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 45A ayat (2) UU ITE dihapus dan diatur pada Pasal 234 RKUHP. Keempat, Pasal 30 dan Pasal 46 UU ITE dihapus dan diatur pada Pasal 332 RKUHP. Kelima, Pasal 31 ayat (1) dan (2) serta Pasal 47 UU ITE dihapus dan diatur pada Pasal 258 RKUHP.<sup>13</sup>

Adapun untuk mengetahui kasus-kasus yang terjadi akibat UU ITE, maka dapat diakses melalui internet. Penulis biasanya mengakses melalui media massa bernama Tempo, karena menurut penulis, Tempo lah yang paling akurat dan lengkap terhadap pemberitaan yang ada di Indonesia. Dalam laporan Interaktif Tempo, sepanjang 2011 sampai 2019 setidaknya terdapat 381 kasus UU ITE yang menjerat institusi maupun perorangan. Dari ratusan kasus tersebut, kasus pidana yang paling banyak adalah mengenai kasus pencemaran nama baik dengan 149 pelaporan. Kasus ini merupakan sumber dari Pasal 27 ayat 3 UU ITE dan pasal 28 ayat 2 UU ITE.

---

<sup>13</sup> Rofiq Hidayat, “Ini Pasal-Pasal UU ITE yang Diserap dalam RKUHP”, Hukum Online, 30 November 2022, <https://www.hukumonline.com/berita/a/ini-pasal-pasal-uu-ite-yang-diserap-dalam-rkuhp-lt6387167a528c6/>