

MAKALAH SEMINAR NASIONAL

# MENANGKAL *HOAX* MELALUI LITERASI DIGITAL

OLEH  
YENNI HAYATI

PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG  
TELAH TERDAFTAR

JUDUL : MENANGKAL HOAX MELALUI  
LITERASI DIGITAL  
PENGARANG: YENNI HAYATI  
JENIS : MAKALAH  
NOMOR : 39/UN.35.15/PK/KI/2019  
TANGGAL : 30 APRIL 2019

KEPALA  
  
Dr. ARDONI, M.Si  
NIP. 19601104 198702 1 002

DISAMPAIKAN DALAM SEMINAR NASIONAL  
DI UNIVERSITAS PUTRA BATAM  
BATAM, 28 APRIL 2018

# **MENANGKAL HOAX MELALUI LITERASI DIGITAL<sup>1</sup>**

Dr. Yenni Hayati, M.Hum.<sup>2</sup> ([yenni.hayati@yahoo.com](mailto:yenni.hayati@yahoo.com))

Universitas Negeri Padang

## **PENDAHULUAN**

Di era golablisasi informasi, hampir semua orang memiliki gawai yang dipakai pada setiap lini kehidupan. Melalui gawai tersebut berbagai informasi bisa diciptakan, diterima, dan dibagikan mulai dari informasi resep masakan, cara berpakaian, bahkan cara membunuh pun bisa didapatkan informasinya. Informasi tersebut ada yang bermanfaat namun ada pula yang memberikan masalah bagi penerima informasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu sikap yang bijaksana dan cerdas bagi si pencipta, penerima, dan pembagi informasi. Kebijakan dan kecerdasan itu dinamakan dengan literasi.

Secara umum literasi memiliki makna kemampuan seseorang untuk mengolah dan memahami informasi dalam aktivitas membaca dan menulis. Dalam arti kata, literasi di sini bisa diartikan sebagai ‘melek huruf’. Lebih lanjut menurut *Education Development Center* (EDC) literasi lebih dari sekedar melek huruf, lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis. Literasi merupakan kemampuan manusia untuk menggunakan segenap potensi dan keterampilannya dalam memahami kata, bahkan memahami dunia.

Berdasarkan paparan Intan Ahmad Dirjen Belmawa pada Rakernas Ristekdikti 2018, literasi baru dalam menghadapi revolusi industri memiliki tiga jenis yaitu; (1) literasi data yang meliputi kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital, (2) literasi teknologi yang berkenaan dengan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan (3) literasi manusia yang berkaitan dengan kemanusiaan, komunikasi, dan desain. Tiga jenis literasi tersebut merupakan kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sarjana S1 agar mereka menjadi sarjana yang cerdas dan bijaksana serta siap pakai dan memiliki kepekaan terhadap persoalan kemanusiaan. Artinya, seseorang yang layak menyandang gelar sarjana adalah seseorang yang sudah memiliki literasi data, teknologi, dan manusia.

Berkaitan dengan literasi data, didalamnya tercakup literasi digital, yang merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Elemen-elemen dasar dari definisi tersebut meliputi; kemampuan partisipasi, mengakses, mengintegrasikan, menganalisa,

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional “Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT” di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

mengevaluasi, mengelola, menciptakan, mengkomunikasikan, dan memberdayakan informasi yang ada dalam gawai baik secara daring maupun luring (Hermiyanto;2018).

Pada zaman ini, kemampuan literasi digital (melek digital) tidak dapat tidak harus dimiliki oleh masyarakat karena hampir semua kehidupan masyarakat sudah didigitalisasi. Di samping itu, literasi digital juga menjadi pilar penting untuk masa depan pendidikan. Literasi digital juga menjadi basis pengetahuan, yang didukung oleh teknologi informasi secara terintegrasi. Oleh karena itu, literasi digital menjadi salah satu *roadmap* UNESCO tahun 2015-2020.

Istilah literasi digital atau melek digital berasal dari dua kata yaitu literasi dan digital. Literasi secara etimologi berasal dari bahasa Inggris '*letter*' dan dari bahasa Latin '*literature*' yang berarti kemampuan membaca dan menulis. Dalam arti luas, literasi berarti kemampuan seseorang membaca dan menulis sesuatu yang sedang dibicarakan, didengarkan, dan dikemukakan (Septiyantono:2016). Sedangkan digital berasal dari kata *digitus*, yang dalam bahasa Yunani berarti jari jemari, sebuah penggambaran kemajuan teknologi komputer dan informatika dewasa ini yang *keypad-oriented* alias serba "tekan tombol" (Hermiyanto: 2018). Jadi, secara umum literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan serta memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi.

Seperti yang sudah disinggung pada bagian terdahulu bahwa masyarakat dunia umumnya dan Indonesia khususnya sudah tidak dapat menghindari aktivitas di dunia maya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) misalnya, mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Tercatat bahwa sepanjang tahun 2016 sebanyak 132,7 juta orang Indonesia menjadi pengguna aktif internet dari 256,2 juta orang total penduduk. Hal itu menggambarkan bahwa secara perlahan manusia ber "migrasi" dari dunia nyata ke dunia maya.

Kehidupan di dunia maya (digital) seperti buah simalakama bagi manusia, di satu sisi memberikan manfaat, namun di sisi lain memberikan dampak bahaya yang lumayan besar bagi kehidupan masyarakat, bahkan lebih jauh bisa mempengaruhi karakter dan kehidupan bangsa. Dalam dunia maya, seseorang lebih mengharapkan '*like*' ketimbang rasa kepedulian yang sebenarnya. Si pemakai internet akan melakukan dan menampilkan apapun untuk mendapatkan *like* dan *follower* yang banyak. Tidak peduli yang dia lakukan apakah

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

bermanfaat ataupun berbahaya bagi dirinya dan bagi orang lain. Sebab yang terpenting adalah jumlah *like* dan pengikut (*follower*).

Postifnya, dunia maya mampu menghubungkan individu dengan individu lain tanpa batas. Manusia memiliki akses yang lebih luas dan mampu mendapatkan informasi secara lebih efisien dan meningkatnya peluang bisnis *e-commerce*, lahirnya lapangan kerja baru berbasis media digital, dan pengembangan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak. Perkembangan pesat dunia digital yang dapat dimanfaatkan adalah munculnya ekonomi kreatif dan usaha-usaha baru untuk menciptakan lapangan pekerjaan. Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terbesar di dunia dan pemerintah melihat ini sebagai peluang untuk menciptakan 1.000 *technopreneurs* dengan nilai bisnis sebesar USD 10 miliar dengan nilai *e-commerce* mencapai USD 130 miliar pada tahun 2020. Pemanfaatan *e-commerce* memberikan kesempatan kepada perusahaan untuk meningkatkan pemasaran barang dan jasa secara global, mengurangi waktu dan biaya promosi dari barang dan jasa yang dipasarkan karena tersedianya informasi secara menyeluruh di internet sepanjang waktu. Selain itu, jenis lapangan pekerjaan yang memanfaatkan dunia digital semakin bertambah, seperti ojek atau taksi daring, media sosial analisis, dan pemasaran media sosial (Didik. 2017).

Sisi negatif dan positif dunia digital memerlukan kecerdasan dan kebijaksanaan. Hal itu disebabkan karena ancaman di dunia digital sangatlah banyak mulai dari dikepong berita bohong (*hoax*) sampai kepada informasi yang menyesatkan sehingga menggiring masyarakat ke dalam bahaya yang mengancam dirinya sendiri dan juga lebih jauh mengancam integritas kebangsaan.

Berkaitan dengan *hoax* (berita bohong), menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 'hoaks' adalah 'berita bohong.' Dalam Oxford English dictionary, '*hoax*' didefinisikan sebagai '*malicious deception*' atau 'kebohongan yang dibuat dengan tujuan jahat'. Sayangnya, banyak pengguna internet yang sebenarnya mendefinisikan '*hoax*' sebagai 'berita yang tidak saya sukai'.

## **HOAX; RACUN YANG TERSEMBUNYI**

'*Hoax*' atau '*fake news*' merupakan berita bohong atau palsu, dan sudah banyak beredar sejak Johannes Gutenberg menciptakan mesin cetak pada tahun 1439. Sebelum zaman internet, '*hoax*' bahkan lebih berbahaya dari sekarang karena sulit untuk diverifikasi, karena tidak jelas sumbernya. Di zaman digital, sumber *hoax* bisa ditelusuri sehingga bisa diketahui siapa dan di mana sumber berita *hoax* berasal.

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Berita *Hoax* disebabkan oleh penyalahgunaan *freedom of speech*. *Freedom of speech* ini berasal dari negara-negara yang memiliki tradisi liberal yang memberi ruang seluas-luasnya bagi orang untuk membicarakan apapun, dan memuji seseorang yang bisa berlaku sebebaskan-bebasnya dalam suatu komunitas (Floridi, 2010). Namun pada praktiknya *Freedom of Speech* seringkali disalahartikan dan disalahgunakan untuk menciptakan berita *hoax* yang bertujuan memang untuk membuat sensasi pada media sosial tersebut atau memang sengaja agar pengguna internet dapat mampir pada website sang pembuat berita *hoax* tersebut agar meraup keuntungan dari jumlah pengunjung yang banyak pada websitenya.

Menurut pandangan psikologis, ada dua faktor yang dapat menyebabkan seseorang cenderung mudah percaya pada *hoax*. Orang lebih cenderung percaya *hoax* jika informasinya sesuai dengan opini atau sikap yang dimiliki (Respati, 2017). Contohnya jika seseorang salah satu calon presiden, maka dia akan berusaha mati-matian untuk membelai calon presiden yang disukainya dan mempercayai setiap informasi yang berkenaan dengan kesukaannya tersebut. Dia juga akan mempercayai informasi apapun yang menjelek-jelekkan lawan dari calon kesukaannya. Secara alami perasaan positif akan timbul dalam diri seseorang jika opini atau keyakinannya mendapat afirmasi sehingga cenderung tidak akan mempedulikan apakah informasi yang diterimanya benar dan bahkan mudah saja bagi mereka untuk menyebarkan kembali informasi tersebut. Hal ini dapat diperparah jika si penyebar *hoax* memiliki pengetahuan yang kurang dalam memanfaatkan internet guna mencari informasi lebih dalam atau sekadar untuk cek dan ricek fakta. Si penyebar *hoax* bisa siapa saja, dari anak-anak sampai orang dewasa, yang tidak berpendidikan sampai kepada orang yang mempunyai pendidikan tinggi.

Menurut sumber [www.rapler.com](http://www.rapler.com), *hoax* memiliki beberapa jenis yaitu:

- 1. *Hoax proper* :** *Hoax* dalam definisi termurninya adalah berita bohong yang dibuat secara sengaja. Pembuatnya tahu bahwa berita itu bohong dan bermaksud untuk menipu orang dengan beritanya. *Hoax* seperti ini banyak bermunculan di saat Pemilu baik itu pilpres maupun pilkada.
- 2. Judul heboh tapi berbeda dengan isi berita:** Kebiasaan buruk banyak netizen adalah hanya membaca *headline* berita tanpa membaca isinya. Banyak beredar artikel yang isinya benar tapi diberi judul yang heboh dan provokatif yang sebenarnya tidak sama dengan isi artikelnya. Jenis ini umumnya ditemukan dalam berita-berita artis yang ingin mencari sensasi. Si pembuat berita hanya mengharapkan like dari pembaca berita atau pengikutnya.

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang





(sumber: <https://1.bp.blogspot.com/-j77LQsRdSf8/Wi6MKbWJXWI/AAA...AAAAA00/dpF5XWp0Gu4mTEz6WMahD6Bvn4J9m9eZAClCb/s1600/cara-kerja-pembuat-penyebar-hoax.jpg>)

Gambar di atas memperlihatkan bahwa *hoax* di produksi sedemikian rupa dengan konten ujaran kebencian demi kepentingan salah satu pihak dan merugikan pihak lain. Ujaran kebencian dan berita bohong tersebut dikonsumsi oleh konsumen yang malas membaca atau yang tidak memiliki kemampuan literasi digital yang baik, dan kemudian membagikannya kepada konsumen lain yang juga malas menelusuri sumber kebenaran berita. Sementara berita bohong menyebar sedemikian rupa, si pembuat berita menikmati hasil dari si pemesan

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

berita tersebut. Sementara itu si pembagi berita tidak mendapatkan apa-apa kecuali kebohongan saja.

Berita *hoax* kebanyakan mengandung isu SARA bercampur budaya malas membaca (Akhyar. 2017). Kemalasan masyarakat dalam membaca tersebut membuat bahaya *hoax* semakin besar dan bisa jadi mengancam kehidupan manusia. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sikap yang cerdas dan bijaksana, agar bahaya *hoax* tersebut bisa ditanggulangi sedini mungkin.

### **SARING BEFORE SHARING**

Ada slogan yang terdapat di salah satu papan iklan di kota Padang Sumatera Barat, yaitu **Saring before Sharing** yang digunakan sebagai slogan untuk melawan *hoax*. Slogan ini sangat menarik dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam melawan gempuran *hoax* yang tiada henti. Dalam kegiatan menyaring informasi yang akan dibagikan tersebut dibutuhkan literasi digital.

Indonesia memiliki sebuah gerakan yang bernama Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang didalamnya termasuk literasi digital yang salah satu tujuannya adalah agar pemakai internet di Indonesia bijak dan cerdas dalam menyerap dan menerima informasi. Lebih lanjut, pemakai internet mampu menyaring *hoax* sebelum membagikan berita bohong tersebut kepada orang lain. Gerakan Literasi Nasional (GLN) ini merupakan bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (Didik. 2017).

Jumlah generasi muda yang mengakses internet di Indonesia sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang. Generasi muda tersebut mengisi waktunya untuk berselancar di dunia maya dengan modal jari-jemarinya. Setiap hari mereka menghabiskan sebagian besar waktu untuk menikmati berbagai hal yang ditawarkan dunia digital. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta menunjukkan bahwa data akses anak Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Republika, 2017). Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi *hoax*, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial.

Setiap anggota masyarakat harus memiliki kesadaran bahwa untuk menangkal eksek negatif dunia digital diperlukan literasi digital karena literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang



yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka memiliki kebebasan yang tak terbatas terhadap akses informasi. Oleh karena itu mereka seharusnya memiliki rasa tanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari. Namun di lain sisi, dunia maya semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik-praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu. Bijak menggunakan digital berarti dapat memproses berbagai informasi yang diterima juga mampu memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang ditawarkan. Dalam hal ini, menciptakan, mengelaborasi, mengomunikasikan informasi, dan bekerja secara daring diharapkan sesuai dengan aturan. Di samping itu, pengguna digital harus mampu memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Pengguna juga harus memiliki kesadaran berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi.

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi *hoax*, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan (Didik. 2017).

Lebih lanjut, literasi digital akan membiasakan pengguna digital untuk menyaring terlebih dahulu informasi yang diserap dan diterima sebelum membagikan informasi tersebut kepada orang lain. Oleh karena itu, sikap **saring before sharing** perlu dimiliki dan dibudayakan dalam masyarakat digital.

## DAFTAR REFERENSI

- Akhyar, Yusuf Lubis. 2017. "Ngebahas *Cyber Culture*" dalam *AnImagine* Vol.2 Nomor 08J Agustus 2017 halaman 69.
- Didik dkk. 2017. *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

- Floridi, L. 2010. *The Cambridge Handbook of Information and Computer Ethics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hermiyanto, Iin. 2018. "Literasi Digital". *Kompasiana.com*. Diakses pada tanggal 22 April 2018.
- Miftahurrahman. 2018. "Literasi Digital Zaman Now". *Kanalmahasiswa.com*. Diunduh tanggal 22 April 2018.
- Respati, S. (2017, January 23). Mengapa Banyak Orang Mudah Percaya Berita "Hoax"? *Kompas.com*. Retrieved from <http://nasional.kompas.com/read/2017/01/23/18181951/mengapa.banyak.orang.mudah.percaya.berita.hoax>.
- Richard, Kern. 2000. *Literacy and Language Teaching*. Oxford University Press.
- Septiyantoro, Tri. 2016. *Literasi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Unesco. 2006. "Understanding of literacy". [https://www.unesco.org/education/GMR2006/Full/Chapt-6\\_org\\_pdf](https://www.unesco.org/education/GMR2006/Full/Chapt-6_org_pdf).  
<https://1.bp.blogspot.com/-j77LQsRdSf8/WI6MKbWJXWI/AAAAAAAAAO0/dpF5XWp0Gu4mTEz6WMahD6Bvn4J9m9eZAClCB/s1600/cara-kerja-pembuat-penyebar-hoax.jpg>

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" di Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau

<sup>2</sup> Staf Pengajar Prodi Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang



**UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

## **PIAGAM PENGHARGAAN**

Diberikan kepada

**Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.**

Sebagai

**NARASUMBER**

Dalam

**SEMINAR NASIONAL**

**“PENGENALAN DUNIA LITERASI DIGITAL BERBASIS IT”**

Yang diselenggarakan oleh:

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Pada tanggal 28 April 2018 di Universitas Putera Batam

Batam, 28 April 2018

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Putera Batam

Suhardianto, S.Hum., M.Pd.

Dekan

Nomor : 281/UPB/IV/2018

Perihal : Surat Undangan Menjadi Narasumber

Kepada Yth.  
Ibu Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum..  
Di Tempat

Dengan Hormat,

Puji syukur kehadiran Allah tuhan yang maha esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya untuk kita semua semoga kita selalu dapat berkarya dan memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Dengan ini, kami selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Putera Batam mengundang Ibu Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum. untuk menjadi narasumber dalam kegiatan Seminar Nasional yang bertajuk "Pengenalan Dunia Literasi Digital Berbasis IT" yang akan diselenggarakan pada :

Hari/tanggal : Sabtu/ 28 April 2018

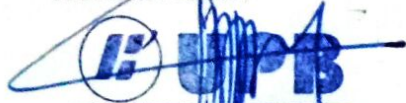
Tempat : Universitas Putera Batam, Batam

Waktu : Pukul 14.00-18.00 WIB

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kehadirannya kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Batam, 28 April 2018

Hormat kami



Suhardianto Sidiq, M.Pd.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora