



Upaya POLRI Dalam Menanggulangi Berita *Hoax* Di Masyarakat

Aria Tanjung¹, Raffly Audifa Rachman², Mukti Prabawa³, Mesya Ananda⁴
^{1,2,3,4} Akademi Kepolisian, Semarang, Indonesia

e-mail : audifarachman@gmail.com

Abstrak— Kepolisian Negara Republik Indonesia (POLRI) adalah sebuah lembaga yang memiliki tugas pokok memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat sesuai yang termuat dalam UU No. 2 Tahun 2002 tentang Polri. Berdasarkan hal tersebut, posisi masyarakat terhadap Polri merupakan fokus dari tugas kepolisian. Dewasa ini, terpadunya teknologi komunikasi, media, dan komputer menghasilkan internet. Internet memiliki dampak positif dan negatif terhadap masyarakat. Dampak negatif internet terhadap masyarakat salah satunya ialah munculnya tindak kejahatan baru. Kejahatan ini salah satunya ialah *hoax*. Negara hadir dalam permasalahan ini melalui pengesahan UU No. 19 Tahun 2016 tentang ITE. Polisi hadir sebagaimana sebagai alat negara di bidang keamanan mengemban tugas untuk menangani *hoax*. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam UU ITE. Secara umum, dalam penanganannya upaya kepolisian terbagi dalam represif dan pencegahan. Di bidang represif diusung model penerapan *Maltego ce POLRI* dan *Osint Intel Technique*. *Maltego ce POLRI* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menganalisa jaringan yang terhubung dengan media sosial penyebar berita bohong atau *hoax*. *Osint Intel Technique* adalah aplikasi untuk mengecek geografi, postingan, komentar dan keterangan untuk mempermudah pencarian sumber berita bohong atau *hoax* tersebut.

Kata Kunci— POLRI, internet, keamanan, *hoax*, ITE, *Maltego ce Polri*, *Osint Intel Technique*

I. PENDAHULUAN

Pada perkembangannya, dengan ditemukan komputer sebagai produk ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadilah perpaduan antara teknologi telekomunikasi, media, dan komputer menghasilkan sarana baru yang disebut dengan internet. Internet telah memberikan sesuatu yang baru pada umat manusia Internet telah menghadirkan kemudahan – kemudahan bagi setiap orang, bukan saja untuk berkomunikasi tetapi juga melakukan transaksi bisnis kapanpun dan di mana saja menurut Juliano dalam Wahid dan Labib (2010:24).

Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru kepada umat manusia. Internet telah mengubah jarak dan waktu menjadi tidak terbatas. Dengan media internet orang dapat melakukan berbagai aktivitas yang di dalam dunia nyata sulit dilakukan, karena terpisahkan oleh jarak, akan tetapi menjadi lebih mudah dengan adanya internet. Suatu realitas yang berjarak berkilo-kilo meter dari tempat kita berada, dengan media internet dapat dihadirkan di hadapan kita.

Kita dapat melakukan suatu aktivitas lain layaknya dalam kehidupan nyata. Kemajuan teknologi yang merupakan hasil budaya manusia di samping membawa dampak positif, dalam arti dapat didayagunakan untuk kepentingan umat manusia dan juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan manusia dan peradabannya.

Dampak negatif yang dimaksud adalah yang berkaitan erat dengan kejahatan. Kejahatan erat kaitannya dan bahkan menjadi sebagian dari hasil budaya itu sendiri. Ini berarti semakin tinggi tingkat budaya dan semakin moderen suatu bangsa, maka semakin moderen pula tingkat kejahatan itu dalam bentuk, sifat cara pelaksanaannya menurut. J.E Sahetapy dalam buku Abdul Wahid (2002:21).

Kejahatan yang menjadi fokus penulis merujuk pada kejahatan siber yang meliputi akses ilegal, penyebaran konten secara ilegal, hacking, cracking, carding, hingga *hoax* dan hate speech. Makalah ini membahas kejahatan siber yang terkait dengan *hoax* atau berita bohong.

Berdasarkan hasil studi dokumen, diketahui *hoax* yang bermuatan hate speech dan menggunakan sarana media sosial yang berhasil ditangani oleh Polri pada periode 2015 - 2016 adalah sebanyak 1.496 kasus dengan rincian 1.401 kasus penghinaan melalui media sosial dan 95 kasus penghasutan/ menyebarkan permusuhan melalui media sosial.

Berdasarkan hasil studi dokumen selanjutnya juga diketahui 40 juta situs yang berkonten pornografi, 180.000 akun media sosial digunakan untuk melakukan hatespeech di tahun 2015 dan lebih dari 86 berkonten radikal. (Hasyry, 2016)

Dalam pembahasan makalah kali ini, penulis akan membahas mengenai upaya polri dalam penanggulangan penyebaran *hoax* yang terjadi di masyarakat. Pada makalah ini penulis akan memfokuskan kajian pada peran polri fungsi reserse kriminal dalam penanggulangan *hoax* dan yang terjadi di Indonesia.

II. LANDASAN TEORI

Kasus cyber crime yang terjadi di Indonesia ialah pembajakan program komputer, cracking, penggunaan kartu kredit pihak lain, ponografi, pembajakan, penipuan, pencurian, pelecehan, pemfitnahan, pemalsuan, penyebaran foto-foto dan video asusila yang tidak layak untuk yang di bawah umur, penipuan yang dapat merugikan orang lain baik secara ekonomi dan sosial.

Tercermin dari kejahatan tersebut maka Pemerintah Republik Indonesia membentuk Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi Transaksi Elektronik. Di dalam suatu kasus kejahatan Kepolisian Negara Republik Indonesia ditujuk sebagai penindak atas terjadinya suatu kejahatan, termasuk kasus cyber crime, karena fungsi pokok kepolisian telah di atur dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia pada pasal 13 yaitu fungsi kepolisian adalah salah satu fungsi pemerintahan negara dibidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, pelindung, pengayom, dan pelayanan kepada masyarakat.

A. Pengertian Hoax

Menurut Safitri dalam Wahid dan Labib (2010:40), kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet. *Hoax* artinya adalah tipuan, menipu, berita bohong, berita palsu atau kabar burung. *Hoax* adalah kata yang berarti ketidakbenaran suatu informasi atau sebuah pemberitaan palsu adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut palsu.

B. Dasar Hukum

1. Pasal 45 ayat 1 UU No. 19 tahun 2016 tentang perubahan UU 11/2008 tentang ITE

Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

2. Pasal 27 ayat 3 UU No. 19 tahun 2016 tentang perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE

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

3. Pasal 45 ayat 3 UU No. 19 tahun 2016 tentang perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE

Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

4. Pasal 27 ayat 4 UU No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE

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 pemerasan dan/atau pengancaman.

C. *Jenis berita hoax*

1. *Hoax virus*

Hoax jenis ini biasanya dikembangkan oleh hacker dan melakukan penyebarannya lewat surel atau aplikasi *chatting*. *Hoax* jenis ini biasanya berisi tentang adanya virus berbahaya di komputer atau ponsel pintar Anda yang sebenarnya tidak terinfeksi.

2. *Hoax* kirim pesan berantai

Pengguna aktif aplikasi *chatting* WhatsApp atau BBM, pasti sering mendapat pesan untuk melanjutkan pesan ke beberapa teman lain dengan berbagai alasan. Biasanya, pesan tersebut tentang mendapat hadiah tertentu atau mengalami hal buruk jika tidak mengirimkannya.

3. *Hoax urban legend*

Banyak orang yang suka membuat *hoax* soal cerita *urban legend* seram tentang tempat, benda, atau kegiatan tertentu. *Hoax* jenis ini biasanya menghimbau warganet untuk tidak mengunjungi, membeli, atau melakukan hal yang telah disebutkan pembuat *hoax* tadi. *Hoax* jenis ini dapat berimbas negatif pada si objek kabar *hoax*, seperti mulai dijauhi sampai nilai ekonomisnya menurun. Sekilas *hoax* ini mirip dengan *black campaign*.

4. *Hoax* dapat hadiah gratis

Hoax satu ini modusnya mirip dengan penipuan daring. Oknum akan mengirimkan pesan *broadcast* atau *pop-up message* berisikan pengumuman pemberian hadiah gratis. Di sini, memang korban jarang ada yang mengalami kerugian uang, namun mereka tertipu dengan mengisi survei-survei internet untuk iklan. Dampak negatif akan semakin besar apabila si korban tidak sengaja menggunakan surel kantor atau surel utama untuk mendaftarkan diri di survei tersebut. Jika terjadi, maka surel-surel iklan dipastikan mengalir deras dan susah untuk dihentikan.

5. *Hoax* tentang kisah menyedihkan

Hoax satu ini modusnya mirip dengan penipuan daring. Oknum akan mengirimkan pesan *broadcast* atau *pop-up message* berisikan pengumuman pemberian hadiah gratis. Di sini, memang korban jarang ada yang mengalami kerugian uang, namun mereka tertipu dengan mengisi survei-survei internet untuk iklan. Dampak negatif akan semakin besar apabila si korban tidak sengaja

menggunakan surel kantor atau surel utama untuk mendaftarkan diri di survei tersebut. Jika terjadi, maka surel-surel iklan dipastikan mengalir deras dan susah untuk dihentikan.

D. Pengertian Masyarakat

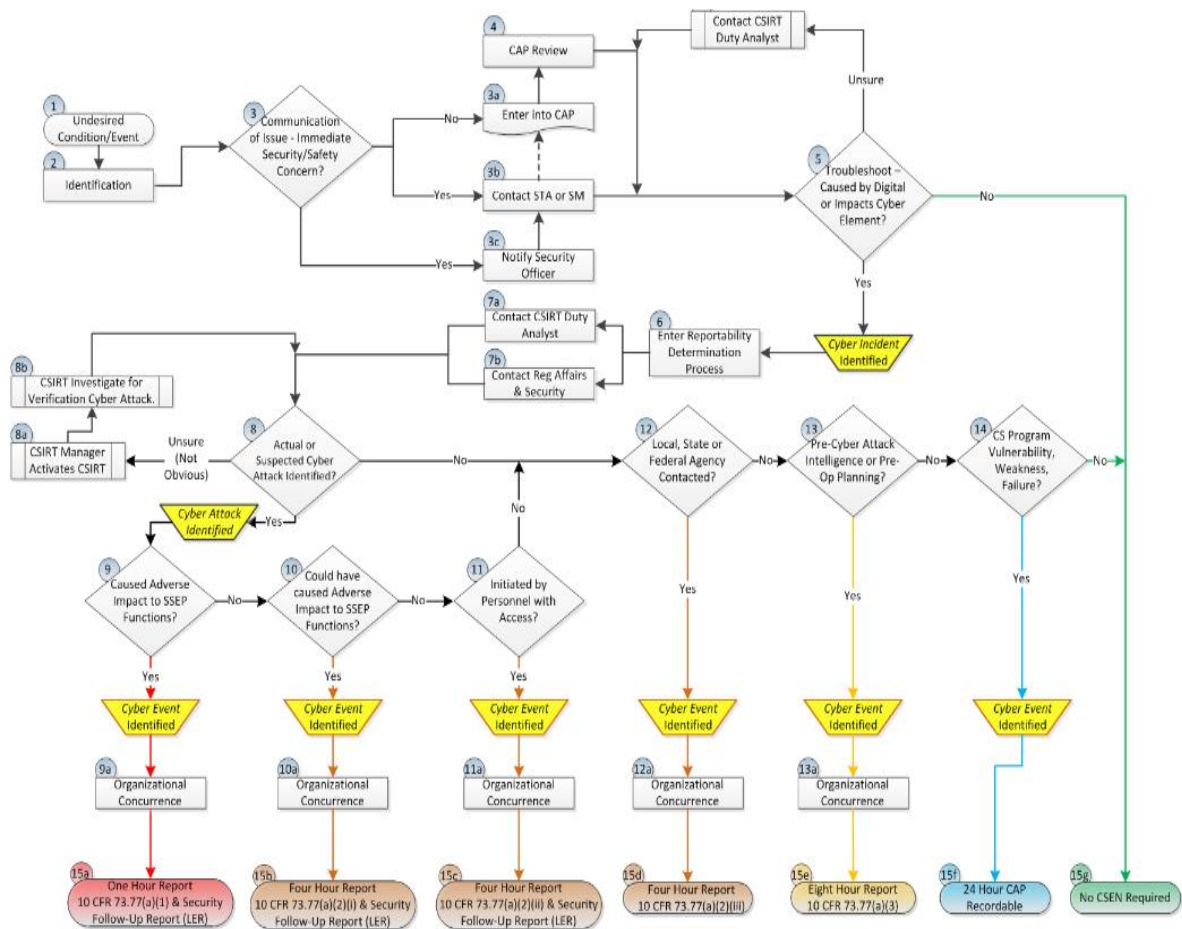
Masyarakat (sebagai terjemahan istilah *society*) (kadang disebut *Gesellschaft* atau patembayan) adalah sekelompok orang yang membentuk sebuah sistem semi tertutup (atau semi terbuka), di mana sebagian besar interaksi adalah antara individu-individu yang berada dalam kelompok tersebut. Kata "masyarakat" sendiri berakar dari kata dalam bahasa Arab, *musyarak*. Lebih abstraknya, sebuah masyarakat adalah suatu jaringan hubungan-hubungan antar entitas-entitas. Masyarakat adalah sebuah komunitas yang interdependen (saling tergantung satu sama lain). Umumnya, istilah masyarakat digunakan untuk mengacu sekelompok orang yang hidup bersama dalam satu komunitas yang teratur.

Menurut Syaikh Taqyuddin An-Nabhani, sekelompok manusia dapat dikatakan sebagai sebuah masyarakat apabila memiliki pemikiran, perasaan, serta sistem/aturan yang sama. Dengan kesamaan-kesamaan tersebut, manusia kemudian berinteraksi sesama mereka berdasarkan kemaslahatan.

Masyarakat sering diorganisasikan berdasarkan cara utamanya dalam bermata pencaharian. Pakar ilmu sosial mengidentifikasi ada: masyarakat pemburu, masyarakat pastoral nomadis, masyarakat bercocok tanam, dan masyarakat agrikultural intensif, yang juga disebut masyarakat peradaban. Sebagian pakar menganggap masyarakat industri dan pasca-industri sebagai kelompok masyarakat yang terpisah dari masyarakat agrikultural tradisional.

III. MODEL YANG DIUSULKAN

Selama ini terdapat berbagai model penanggulangan berita bohong (*hoax*) yang dilakukan baik oleh masyarakat maupun pemerintah. Model penanggulangan berita bohong (*hoax*) di media sosial diterapkan melalui teknik *open source* (teknik yang digunakan untuk melihat situs atau media sosial yang diduga berita *hoax*) dengan menggunakan aplikasi *Osint Intel Technique* (Aplikasi untuk mengecek geografi, postingan, komentar dan keterangan untuk mempermudah pencarian sumber berita bohong atau *hoax* tersebut) dan aplikasi *Maltego ce* (Aplikasi yang dapat digunakan untuk menganalisa jaringan yang terhubung dengan media sosial penyebar berita bohong atau *hoax*) dan dapat dijelaskan dalam *flowchart* berikut ini:



Sumber: Tim Intel Tech, Satuan Intelkam Polresta Bogor Kota, 2018

Gambar 3.1 Flowchart Open Source

IV. IMPLEMENTASI MODEL DAN PEMBAHASAN

A. Mekanisme Maltego ce

Maltego ce dapat dijalankan dengan alur kerja sebagai berikut:

1. User masuk ke sistem (daring), kemudian sistem mulai melakukan identifikasi ke beberapa informasi (media komunikasi baik daring maupun media sosial)
2. Jika tidak ditemukan adanya berita *hoax* atau informasi yang terlarang lainnya seperti pornografi, *hatespeech* dll, sistem meloloskan media tersebut dari pemblokiran otomatis yang dapat dilakukan oleh sistem.
3. Jika ditemukan adanya berita *hoax*, atau informasi terlarang lainnya, sistem kemudian melakukan analisa ke jaringan-jaringan tertentu yang tujuannya adalah untuk membedakan apakah informasi tersebut termasuk ke dalam golongan berita *hoax*, berita tersebut termasuk ke dalam *hatespeech*, atau termasuk golongan pornografi atau golongan yang lainnya.
4. Dengan masuknya informasi tersebut ke beberapa penggolongan tersebut, sistem dapat melakukan penelusuran terhadap identitas pengirim yang pertama menyebarkan berita *hoax* tersebut, dan kemudian melakukan verifikasi data kepada masyarakat

bahwa berita tersebut adalah *hoax*. Sistem ini selanjutnya juga memiliki kemampuan melakukan pemblokiran secara otomatis.

5. Setelah dilakukan pemblokiran, pemilik website, media sosial atau media daring lainnya tidak dapat masuk ke akun mereka di media-media tersebut karena media tersebut dinonaktifkan oleh sistem *Osint Intel Technique* dan *Maltego ce* tersebut.
6. Setelah dilakukan semua alur identifikasi penyebar berita *hoax*, pelaksanaan verifikasi berita tersebut kepada masyarakat, pemblokiran pada akun-akun media tersebut, sistem ini selesai.

Dari hasil penelusuran dengan software di atas, tahapan selanjutnya yang dilakukan setelah menemukan *profiling* pelaku penyebar *hoax* adalah melakukan penegakan hukum terhadap pelaku yang terbukti melakukan pelanggaran sebagaimana yang diancamkan dalam UU ITE.

B. Langkah pencegahan

1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang berita *hoax* beserta jenis-jenis *hoax* yang sering tersebar di dunia maya, dengan cara sosialisasi kepada masyarakat.
2. Perlu aplikasi yang lebih canggih lagi dalam menangani berita *hoax* dengan menitikberatkan pada pencegahan agar siapapun yang ingin menyebarkan berita *hoax* itu tidak bisa dilakukan karena langsung terblokir secara otomatis.
3. Tegakkan Legislasi, untuk menegakkan legislasi lebih pada peraturan perundangan harus ditabrakkan sebaik mungkin tidak peduli pada kelompok tertentu sehingga pada penerapannya di masyarakat peraturan tersebut dapat membuat jera masyarakat
4. Perteguh Regulasi, sebetulnya dua hal itu sama, jadi tujuannya membuat peraturan perundang undangan yang bisa mencabut permasalahan dari akar permasalahannya dan dalam pembuatannya pun harus melalui pendekatan pada masyarakat sehingga tidak terjadi penyelewengan pada saat pelaksanaan karena pelaksanaan regulasi yang menjadi subjek nya masyarakat.
5. Sosialisasi Bahaya *Hoax*, pemerintah seharusnya mengoptimalkan anggaran khusus program ini, dengan memperbanyak seminar-seminar anti *hoax* tentang Pencegahan serta Penanggulangan Berita *Hoax* dengan contoh-contoh sebagai berikut; 1) Hati-hati dengan judul provokatif, 2) Cermati alamat situs, 3) Periksa sumber & faktanya, 4) Cek keaslian foto, 5) Dan yang terakhir membentuk Grup Anti-*Hoax*. Dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan pembicara dalam sosialisasi yang berkompetensi maka masyarakat akan lebih memahami dan tertarik untuk mendengarkan seminar/sosialisasi akan bahaya *hoax* tersebut.
6. Meningkatkan angka literasi masyarakat, adapun yang terakhir pemerintah harus memperluas jaringan literasi dengan cara mengadakan pustaka keliling serta menyuarakan pentingnya membaca, membentuk komunitas baca di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, dan mengoptimalkan peran perpustakaan seperti budidayakan membaca di sekolah sebelum keefektifan belajar & mengajar (KBM).

V. KESIMPULAN

1. Berita *hoax* adalah berita bohong dan tidak bersumber yang dengan sengaja dibuat untuk menyesatkan banyak orang seolah-olah berita benar dengan agenda politik tertentu.

2. Upaya Polri dalam melakukan penanggulangan berita *Hoax* dengan menggunakan aplikasi *Maltego ce POLRI* (Aplikasi yang dapat digunakan untuk menganalisa jaringan yang terhubung dengan media sosial penyebar berita bohong atau *hoax*).

Maltego ce dapat dijalankan dengan alur kerja sebagai berikut:

1. User masuk ke sistem (daring), kemudian sistem mulai melakukan identifikasi ke beberapa informasi (media komunikasi baik daring maupun media sosial)
2. Jika tidak ditemukan adanya berita *hoax* atau informasi yang terlarang lainnya seperti pornografi, *hatespeech* dll, sistem meloloskan media tersebut dari pemblokiran otomatis yang dapat dilakukan oleh sistem.
3. Jika ditemukan adanya berita *hoax*, atau informasi terlarang lainnya, sistem kemudian melakukan analisa ke jaringan-jaringan tertentu yang tujuannya adalah untuk membedakan apakah informasi tersebut termasuk ke dalam golongan berita *hoax*, berita tersebut termasuk ke dalam *hatespeech*, atau termasuk golongan pornografi atau golongan yang lainnya.
4. Dengan masuknya informasi tersebut ke beberapa penggolongan tersebut, sistem dapat melakukan penelusuran terhadap identitas pengirim yang pertama menyebarkan berita *hoax* tersebut, dan kemudian melakukan verifikasi data kepada masyarakat bahwa berita tersebut adalah *hoax*. Sistem ini selanjutnya juga memiliki kemampuan melakukan pemblokiran secara otomatis.
5. Setelah dilakukan pemblokiran, pemilik website, media sosial atau media daring lainnya tidak dapat masuk ke akun mereka di media-media tersebut karena media tersebut dinonaktifkan oleh sistem *Osint Intel Technique* dan *Maltego ce* tersebut.
6. Setelah dilakukan semua alur identifikasi penyebar berita *hoax*, pelaksanaan verifikasi berita tersebut kepada masyarakat, pemblokiran pada akun-akun media tersebut, sistem ini selesai.

Maka dengan pemanfaatan teknologi tersebut akan memudahkan Polri dalam mengungkap *cyber crime* khususnya berita *hoax* yang menyebar di masyarakat yang akan menimbulkan terganggunya keamanan dan keteriban masyarakat di kehidupan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Allcott, Hunt dan Gentzkow, Matthew. 2017. *Social Media and Fake News in the 2016 Election*. *Journal of Economic Perspectives* Vol 31, No. 2, Spring 2017
- [2] Departemen Pendidikan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta
- [3] Silverman, Craig. 2015. *Journalism: A Tow/Knight Report*. "Lies, Damn Lies, and Viral Content"
- [4] Wahid, A dan Labib, M. 2010. *Kejahatan Mayantara*. Bandung: Refika Aditama
- [5] Wahid, Abdul. 2002. *Kriminologi dan Kejahatan Kontemporer*, Malang: Lembaga Penerbitan Fakultas Hukum UNISMA
- [6] Undang Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia
- [7] Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Transaksi Elektronik
- [8] Muhammad Rizky Ali Akbar, 2018, "Model Penanggulangan Berita Bohong (Hoax) di Media Sosial oleh Satuan Intelkam di Polresta Bogor Kota". Program Sarjana Terapan Kepolisian
- [9] Laporan Intel Dasar Polresta Bogor Kota, 2018



Brigadir Taruna Mesya Ananda adalah seorang taruna Akademi Kepolisian (Akp) tingkat IV Batalyon Adnyana Yuddhaga. Lahir di Jakarta pada tanggal 29 April 1998. Ia adalah anak pertama dari 3 bersaudara. Ayahnya bernama Ir. Syahrir Zachri dan ibunya bernama Merry Retnowati. Ia merupakan lulusan SMAN 34 Jakarta, SMP Islam Al-Izhar Pondok Labu, dan SD Islam Al-Izhar Pondok Labu. Hobinya meliputi musik, *travelling*, dll.



Brigadir Taruna Mukti Prabawa adalah seorang taruna Akademi Kepolisian (Akp) tingkat IV Batalyon Adnyana Yuddhaga. Lahir di Jakarta pada tanggal 15 Agustus 1996. Ia adalah anak kedua dari 4 bersaudara. Ayahnya bernama Sukatma, S.H. dan ibunya bernama Eris Rika. Ia merupakan lulusan SMA Latansa, SMP Latansa, dan MIN Wantisari. Hobinya bola voli, tenis meja dan *travelling*.



Brigadir Taruna Rafly Audifa Rachman adalah seorang taruna Akademi Kepolisian (Akp) tingkat IV Batalyon Adnyana Yuddhaga. Lahir di Tulungagung pada tanggal 26 Februari 1999. Ia adalah anak pertama dari 3 bersaudara. Ayahnya bernama Rachmanto Budiprasetya, S.E. dan ibunya bernama Nur Urifah, S.P. Ia merupakan lulusan MAN Insan Cendekia Serpong, MTsN Kediri 2, dan MI Muhammadiyah 1 Pare.