

Perilaku Netizen Dalam Beretika di Sosial Media

Arif Nur Rochman

Program Studi Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jl. Semolowaru No. 45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur

60118

arifblogger77@gmail.com

Abstrak

Media online atau yang dikenal new media yang memungkinkan pertukaran informasi yang cepat dan tidak terbatas geografi, waktu, dan sebagainya. Sosial media sangat menarik dari berbagai kalangan masyarakat akrena mempunyai keunggulan dan ketertarikan bagi penggunanya sendiri. Dari ketergantungan tersebut memberikan dampak positif dan negatif. Adapun pelanggaran etika antara lain, etika berkomunikasi, copy-paste dan hak cipta, cyber bullying, hoax, konten ilegal, dan kejahatan pornografi. Dan faktanya Microsoft melakukan survei yang membuktikan negara Indonesia netizen Indonesia kurang beretika dengan dibuktikannya peringkat 29 dari 32 Negara.

Kata kunci: Etika, Sosial Media

1. Pendahuluan

Manusia karena makhluk sosial sehingga butuh terhadap suatu informasi yang tidak hanya terbatas pada surat kabar, majalah, televisi, ataupun radio sehingga sampai merambat ke media *online* misalnya sosial media. Media *online* sering disebut *new media* atau dikenal dengan internet . Media internet tersebut memungkinkan pertukaran informasi yang cepat dan tidak terbatas geografi, waktu dan sebagainya (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Agianto, Setiawati and Firmansyah, 2020). Namun tidak sebatas pertukaran informasi bahkan digunakan sebagai komunikasi (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Lutfiyani, Purwanto and Anwar, 2021). Media sosial menghubungkan orang-orang dan memungkinkan mereka saling berbagi

informasi dalam berbagai bentuk konten misalnya video, foto, dokumen, teks, dan sebagainya. Media baru ini hadir dalam perangkat *mobile / smartphone* sehingga membuat pengguna merasa nyaman dan betah.

Sosial media sangat menarik dari berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Sesuai karakter penduduk yang *socialable*, maka *netizen* paling banyak adalah pengguna media sosial (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Afriani and Azmi, 2020). Dari anak-anak hingga orang-orang dewasa menggunakan sosial media untuk berbagai macam kegiatan. Media sosial yang sering digunakan ialah seperti *youtube, facebook, twitter, instagram, path, line, whatsapp, tiktok*.

Sosial media mempunyai keunggulan dan ketertarikan bagi penggunanya sendiri. Media sosial banyak menawarkan kemudahan yang membuat pengguna betah berlama-lama dalam menggunakannya. Dari ketergantungan tersebut juga memberikan dampak positif maupun negatif. Adapun dampak negatifnya seperti, *hoax*, sarkasme, kata-kata tidak sopan, memaki, menghujat, memfitnah, *cyber bullying* (Febriyanti and Tutiasri, 2018; Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Cahyanti and Sabardila, 2020; Lutfiyani, Purwanto and Anwar, 2021)

Dalam bersosial media seharusnya tetap memperhatikan unsur etika agar tidak terjadi kerugian bagi pihak-pihak yang dirugikan dan berujung pada tindakan pelanggaran hukum. Etika berkomunikasi di internet dikenal dengan istilah *Netiket* (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Afriani and Azmi, 2020). *Netiket* merupakan aturan dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran informasi antar-sekelompok orang dalam sistem yang termediasi. Dengan adanya *Netiket* diharapkan pengguna menerapkan etikanya tersebut.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi literatur, yaitu teknik pengumpulan data dengan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, catatan literatur dan penelitian-penelitian terdahulu (Septiadi, Kusnanto and Supangat, 2019). Namun sumber dalam penelitian ini kebanyakan berasal dari jurnal ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas. Hasil dari penelitian ini ialah berupa jurnal penelitian yang membahas tentang etika *netizen* dalam bersosial media.

3. Hasil dan Pembahasan

Etika berkomunikasi di internet dikenal dengan sebutan *Netiket*. *Netiket* merupakan aturan dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran informasi antar-sekelompok orang dalam sistem yang termediasi. *Netiket* mendorong para pengguna untuk taat pada aturan etis dan moral (Afriani and Azmi, 2020). Beberapa poin yang diatur dalam netiket adalah etika dalam *one to one communication* seperti email, *one to many communication* seperti *mailing list* dan *netnews*, serta ketiga adalah *information service* yang terdapat ftp, www, dan sebagainya.

Beberapa pelanggaran yang berlaku di media online yakni :

1. Etika berkomunikasi
2. *Copy – Paste* dan Hak Cipta
3. *Cyber Bullying*
4. *Hoax*
5. Konten Ilegal
6. Kejahatan Pornografi

Etika berkomunikasi ialah menggunakan tata bahasa yang baik dan sopan, namun lebih sering terlihat *netizen* yang bersosial media melakukan pelanggaran etika berkomunikasi misalnya berkomentar jahat, sarkasme, seperti “Bacot”, “Idiot”, “Kamu mengingatkanku pada receh gopean. Bermuka dua dan tidak terlalu berharga”, “Itu badan apa karung beras sahabat?” (Afriani and Azmi, 2020; Cahyanti and Sabardila, 2020; Lutfiyani, Purwanto and Anwar, 2021).

Copy – Paste dan Hak Cipta ialah melakukan pengambilan media atau konten orang lain tanpa izin dan tidak mencantumkan sumbernya (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Agianto, Setiawati and Firmansyah, 2020).

Cyber Bullying ialah salah satu pelanggaran yang melakukan perundungan secara sadar merugikan orang lain, seperti berkomentar kata kasar, *body shaming*, *bullying* (Febriyanti and Tutiasri, 2018; Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Agianto, Setiawati and Firmansyah, 2020; Cahyanti and Sabardila, 2020).

Hoax ialah kabar bohong yang informasi sumbernya tidak jelas tetapi dibuat seolah-olah benar sehingga memicu konflik (Timur, Jupriono and Hakim, 2018; Afriani and Azmi, 2020; Agianto, Setiawati and Firmansyah, 2020).

Konten Ilegal ialah konten yang bermuatan ilegal atau bermuatan yang dilarang hukum, misalnya penyebaran konten asusila, perjudian, SARA dan sebagainya (Timur, Jupriono and Hakim, 2018).

Kejahatan Pornografi ialah pelanggaran hak terhadap korban misalnya penyebaran video porno, pornografi dalam bentuk kata dan sebagainya.

Dari beberapa pelanggaran tersebut bahkan *netizen* Indonesia mendapatkan peringkat 29 dari 32 Negara berdasarkan survei Microsoft (Indonesian News Center, 2021; Rizaldy, 2021; Zaenudin, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku *netizen* dalam beretika di sosial media sangat rendah (Maulana, 2021). Dari hasil tersebut dibuktikan dengan adanya maki-maki pasangan *gay* Thailand yang menikah, kasus catur *Gotham Chess* dan Dewa Kipas, menyerang akun *Badminton World Federation*, salah target, niat serang wasit All England yang kena aktor Inggris, aktor Korea Selatan dituduh pelakor karena *acting*, *bullying influencer* Filipina karena terlalu cantik, kasus akun *boyband* dikira akun DPR RI dan tak lupa menyerbu akun Microsoft (Iswara, 2021; Rizaldy, 2021).

4. Kesimpulan

Beberapa pelanggaran etika masih dilakukan oleh *netizen*, meskipun sudah ada *netiket*. Bahkan mendapatkan peringkat rendah dalam hal etika yaitu peringkat 29 dari 32 Negara. Etika yang dilanggar antara lain, etika berkomunikasi, *copy – paste* dan hak cipta, *cyber bullying*, *hoax*, konten ilegal dan kejahatan pornografi.

Daftar Pustaka

- Afriani, F. and Azmi, A. (2020) ‘Penerapan Etika Komunikasi di Media Sosial : Analisis Pada Grup WhatsApps Mahasiswa PPKn Tahun Masuk 2016 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang’, *Journal of Civic Education*, 3(3), pp. 331–338.
- Agianto, R., Setiawati, A. and Firmansyah, R. (2020) ‘Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja’, *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Dan*

Komunikasi, 7(2), pp. 130–139.

Cahyanti, A. S. and Sabardila, A. (2020) ‘Analisis Penggunaan Kalimat Sarkasme oleh Netizen di Media Sosial Instagram’, *Lingua Franca : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), pp. 186–195. doi: <http://dx.doi.org/10.30651/lf.v4i2.5094>.

Febriyanti, S. N. and Tutiasri, R. P. (2018) ‘ETIKA KOMUNIKASI NETIZEN DI MEDIA SOSIAL (Studi Etnografi Virtual Terhadap Etika Berkomunikasi Netizen Dalam Menerima Berita dan Informasi Pada Halaman Facebook E100 Radio Suara Surabaya)’, *Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim*, 1(1).

Indonesian News Center (2021) *Microsoft Study Reveals Improvement In Digital Civility Across Asia-Pacific During Pandemic*, Microsoft. Available at: <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/microsoft-study-reveals-improvement-in-digital-civility-across-asia-pacific-during-pandemic/> (Accessed: 27 April 2021).

Iswara, A. J. (2021) *6 Bukti Netizen Indonesia Tidak Sopan se-Asia Tenggara, Akun Luar pun Diserang*, *Kompas.com*. Available at: <https://www.kompas.com/global/read/2021/04/14/100430270/6-bukti-netizen-indonesia-tidak-sopan-se-asia-tenggara-akun-luar-pun?page=all> (Accessed: 27 April 2021).

Lutfiyani, S., Purwanto, B. E. and Anwar, S. (2021) ‘Sarkasme Pada Media Sosial Twitter dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA’, *Tabasa : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1(2).

Maulana, A. (2021) *Diklaim Paling Tidak Sopan di Asia Tenggara, Netizen Indonesia Wajib Gunakan Etika*, Universitas Padjajaran. Available at: <https://www.unpad.ac.id/2021/03/diklaim-paling-tidak-sopan-di-asia-tenggara-netizen-indonesia-wajib-gunakan-etika/> (Accessed: 27 April 2021).

Rizaldy, R. (2021) *7 Kelakuan Netizen Indonesia yang Bikin Malu Sedunia*, *Opini.id*. Available at: <https://opini.id/sosial/read-16667/7-kelakuan-netizen-indonesia-yang-bikin-malu-sedunia-> (Accessed: 27 April 2021).

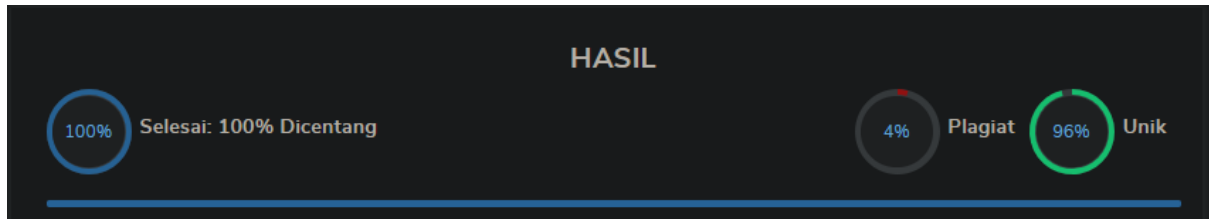
Septiadi, B. E., Kusananto, G. and Supangat (2019) ‘Analisis Tingkat Kematangan dan Perancangan Peningkatan Layanan Sistem Informasi Rektorat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Studi Kasus : Badan Sistem Informasi Universitas 17

Agustus 1945 Surabaya)', *Konvergensi*, 15(1).

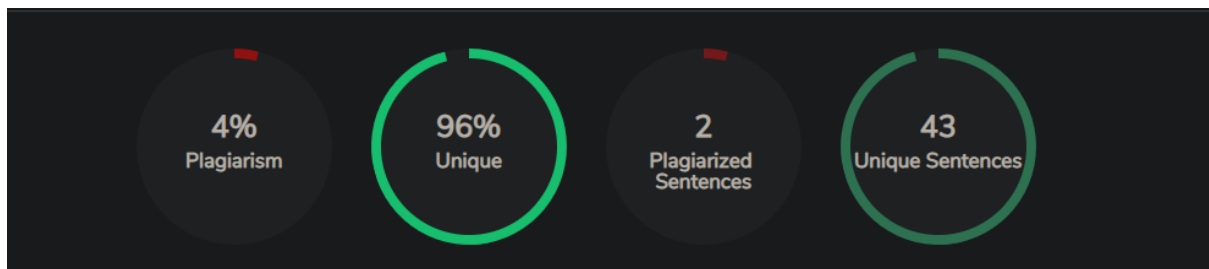
Timur, A. J. L. P., Jupriono, D. and Hakim, L. (2018) *Pelanggaran Etika Media Sosial Dalam Penggunaan Instagram Mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Zaenudin, A. (2021) *Perilaku Warganet Indonesia Buktikankebenaran Riset Microsoft, Tirto.id*. Available at: <https://tirto.id/perilaku-warganet-indonesia-buktikan-kebenaran-riset-microsoft-gbtg> (Accessed: 27 April 2021).

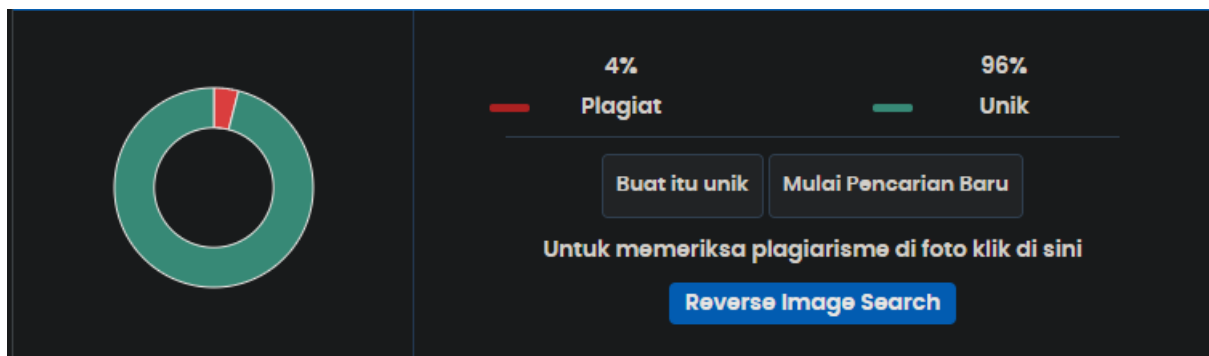
Lampiran



Bagan 1 <https://smallseotools.com/id/plagiarism-checker/>



Bagan 2 Detail Report smallseotools.com plagiarism checker



Bagan 3 <https://www.duplichecker.com/id>