

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**ANALISIS ETIKA KOMUNIKASI PADA PEMANFAATAN
FACEBOOK MERUJUK PASAL 27 UU ITE
(STUDI PADA SISWA KAB.BENGGALIS)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau**



RIZKY SA

**NPM : 169110231
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI : MEDIA MASSA**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rizky Sa
NPM : 169110231
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian : 28 Juli 2021
Judul Penelitian : Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kabupaten Bengkalis)

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan normative dan kriteriametode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 2 Agustus 2021

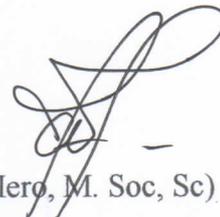
Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing



(Eka Fitri Qurhiawati, M.I.Kom)



(Eko Hero, M. Soc, Sc)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

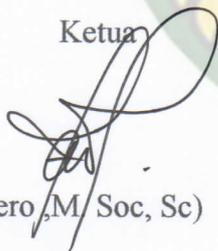
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Rizky Sa
NPM : 169110231
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/ Tanggal Ujian : 28 Juli 2021
Judul Skripsi : Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kabupaten Bengkalis)

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

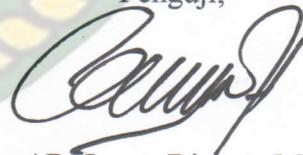
Pekanbaru, 2 Agustus 2021

Ketua



(Eka Hero M. Soc, Sc)

Tim Penguji,
Penguji,



(Dr. Muhm. AR. Imam Riau, M.I.Kom)

Mengetahui
Wakil Dekan I



(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

Penguji,



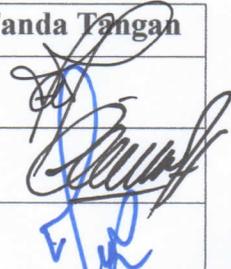
(Eka Fitri Qurnawati, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

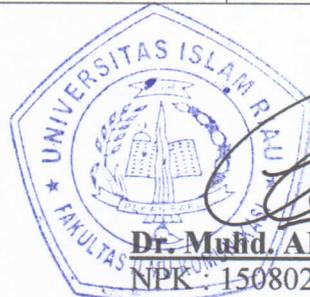
Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor 1054/UIR-Fikom/Kpts/2021 Tanggal 16 Juli 2021 maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu** Tanggal **28 Juli 2021** Jam : **11:00 – 12:00. WIB** bertempat di ruang **Aula** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

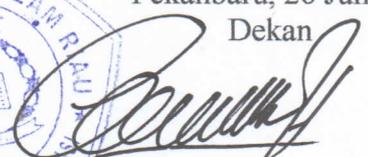
Nama : Rizky Sa
NPM : 169110231
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kosentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : "Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kabupaten Bengkalis)"
Nilai Ujian : Angka : 73,3 ; Huruf : B
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

| No | Nama | Jabatan | Tanda Tangan |
|----|------------------------------------|---------|---|
| 1. | Eko Hero, M. Soc, Sc | Ketua |  |
| 2. | Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom | Penguji | |
| 3. | Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom | Penguji | |

Pekanbaru, 28 Juli 2021

Dekan




Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom
NPK : 150802514

HALAMAN PENGESAHAN

**Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU
ITE (Studi Pada Siswa Kabupaten Bengkalis)**

Yang diajukan oleh :

Rizky Sa
169110231

Pada tanggal :
28 Juli 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Muhm. AR. Imam Riauan, M.I.Kom

Dewan Penguji,

Tanda Tangan,

Eko Hero ,M. Soc, Sc

Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom

Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Rizky SA
Tempat/tanggal lahir : Sei Rangau, 12 April 1998
NPM : 169110231
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat/No. Tlp : Jln. Hg Jebat, 082169433514
Judul Proposal : Analisis Etika Komunikasi Dalam Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kab.Bengkalis)

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik itu di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain. Kecuali pengarah Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3). Maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai skripsi dan pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 6 Juli 2021

Yang menyatakan,



(Rizky SA)

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yang sangat aku cintai dan ku sayangi yang telah mengorbankan setiap tetes keringat dan waktunya untuk bekerja dan selalu memberikan dukungan dan do’a yang terbaik untuk penulis. Serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan.”



MOTTO

“Kau gagal tetapi masih bisa mampu bangkit kembali, karena itu menurutku arti dari kuat yang sebenarnya”.

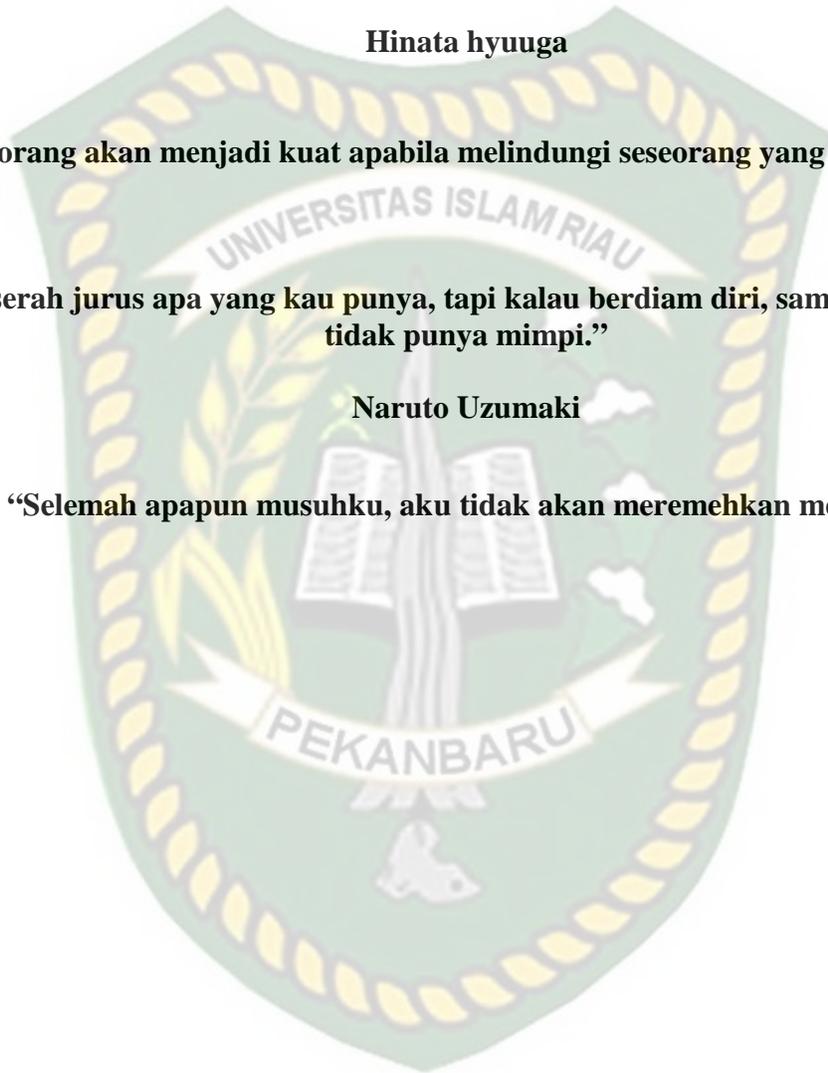
Hinata hyuuga

“Seseorang akan menjadi kuat apabila melindungi seseorang yang di cintainya”

“Terserah jurus apa yang kau punya, tapi kalau berdiam diri, sama halnya kau tidak punya mimpi.”

Naruto Uzumaki

“Selmah apapun musuhku, aku tidak akan meremehkan mereka.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan karunianNya, baik itu kesehatan jasmani dan juga kesahatan rohani kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang yang direncanakan. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kab.Bengkalis)**

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak berikut ini :

1. Dr. Muhd. Ar Imam S.Sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Eko Hero, M.Soc, Sc selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang dalam hal ini peneliti tidak dapat menyebutkan satu persatu, yang telah membimbing, memberikan motivasi dan juga memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.

4. Seluruh Karyawan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau atas kerja sama dan bantuan pelayanan serta penggunaan fasilitas perkuliahan.
5. Kepada keluarga terutama orang tua saya bapak dan ibu saya serta seluruh keluarga saya yang mendukung baik secara moril maupun materil dan senantiasa mendoakan.
6. Untuk seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2016 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Penelitian berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa skripsi ini yang di buatoleh peneliti masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca yang berguna untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya semoga skripsi ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan memberikan manfaat bagi yang membaca. Atas perhatiannya peneliti ucapkanterima kasih.

Pekanbaru 6 Juli 2021

RIZKY SA

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| Cover | |
| Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi | |
| Persetujuan Tim Penguji Skripsi | |
| Berita Acara Ujian Komprehensif | |
| Lembar Pengesahan | |
| Lembar Pernyataan | |
| PERSEMBAHAN..... | i |
| Motto | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| Daftar Isi | vi |
| Daftar Tabel..... | viii |
| Daftar Gambar..... | ix |
| Abstrak | x |
| <i>Abstract</i> | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah Penelitian | 11 |
| C. Fokus Penelitian | 12 |
| D. Rumusan Masalah | 12 |
| E. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 12 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Kajian Literatur | 14 |
| 1. Komunikasi | 14 |
| 2. Komunikasi Virtual | 18 |
| 3. Manfaat Komunikasi Virtual | 20 |
| 4. Kelebihan Komunikasi Virtual | 21 |
| 5. Kekurangan Komunikasi Virtual | 22 |
| 6. Jenis-Jenis Komunikasi Verbal | 22 |
| 7. Etika Komunikasi | 24 |
| 8. Etika Komunikasi Ber Media Sosial | 27 |
| 9. Media Sosial | 31 |
| 10. Facebook | 38 |
| 11. Remaja..... | 43 |
| B. Definisi Operasional | 47 |
| C. Penelitian Terdahulu yang Relevan | 49 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Pendekatan Penelitian | 52 |
| B. Subjek dan Objek Penelitian | 53 |
| C. Lokasi dan Waktu Penelitian | 54 |

| | |
|--|----|
| D. Sumber Data | 55 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 56 |
| F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data | 56 |
| G. Teknik Analisis Data | 58 |
| BAB IV PEMBAHASAN | |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 59 |
| B. Hasil Penelitian | 62 |
| C. Pembahasan Penelitian | 75 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Saran | 86 |
| DAFTAR PERTANYAAN | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Unggahan Remaja Di Facebook | 9 |
| Tabel 2.1 Penelitian terdahulu yang Relevan..... | 50 |
| Tabel 3.1 Jadwal Dan Waktu Penelitian | 55 |
| Tabel 3.2 Penggunaan Kata Kasar Yang Digunakan Remaja..... | 78 |
| Tabel 3.3 Etika Komunikasi Yang Diterapkan Dan Tidak Diterapkan | 84 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Pengguna Internet Berdasarkan Umur | 4 |
| Gambar 1.2 Data Media Sosial Yang Di Gunakan Di Indonesia..... | 7 |
| Gambar 2.1 Bentuk Pelanggaran Dengan Penggunaan Kata Kasar Yang Terdapat Pada Akun Facebook Informan..... | 65 |
| Gambar 2.2 Bentuk Pelanggaran Dalam Unsur Kesusilaan Yang Terdapat Pada Akun Facebook Informan | 70 |
| Gambar 2.3 Bentuk Pelanggaran Dalam Unsur Perjudian Yang Terdapat Pada Akun Facebook Informan | 73 |



Abstrak

Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU Ite (Studi Pada Siswa Kab.Bengkalis)

RIZKY SA
169110231

Pada penelitian ini dilatar belakangi oleh kebebasan penggunaan media sosial telah menggeser nilai norma dan etika dalam berkomunikasi yang baik terutama melalui media sosial *facebook* oleh kalangan remaja. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana penerapan pada Undang-Undang Ite Pasal 27 sebagai dasar etika komunikasi di media sosial *facebook* pada remaja. Metode yang di gunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dengan subjek penelitian pada siswa SMAN 3 MANDAU kelas X (sepuluh), pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa etika komunikasi dan penerapan UU Ite Pasal 27 oleh remaja melalui media sosial *facebook* belum berjalan dengan baik. Terdapat etika komunikasi yang belum dapat diterapkan oleh remaja seperti penggunaan kata-kata kasar, tulisan yang menggunakan muatan kesusilaan, perjudian, penghinaan serta pencemaran nama baik. Terdapat etika komunikasi yang dapat diterapkan oleh remaja yakni tidak provokatif, unsur kesusilaan dalam konteks pornografi, tidak melakukan tindakan pemerasan dan pengancaman. Para remaja tidak menyadari adanya unsur pelanggaran etika komunikasi di media sosial *facebook* karena dianggap sebagai sebuah candaan sesama teman dan bentuk keakraban. Sehingga diperlukan adanya pemahaman dan pengetahuan mengenai etika komunikasi melalui media sosial yang telah tertuang pada Undang-Undang Ite agar remaja dapat menggunakan media sosial dengan bijak dan tidak melakukan pelanggaran etika komunikasi.

Abstract

Analysis of Communication Ethics on Facebook Utilization Referring to Article 27 of the ITE Law (Study of Bengkalis Regency Students)

RIZKY SA
169110231

This research is motivated by the freedom to use social media has shifted the values of norms and ethics in good communication, especially through social media Facebook by teenagers. The purpose of this study was to determine the extent to which the application of Article 27 of the ITE Act as the basis for communication ethics on social media facebook in adolescents. The method used in this research is qualitative with the research subject to students of SMAN 3 MANDAU class X (ten), collecting data using interviews, documentation and observation. The results showed that communication ethics and the application of Article 27 of the IT Law by teenagers through social media Facebook had not gone well. There are communication ethics that cannot be applied by teenagers, such as the use of harsh words, writing that uses decency, gambling, insults and defamation. There are communication ethics that can be applied by teenagers, namely not being provocative, decency elements in the context of pornography, not committing acts of extortion and threats. Teenagers are not aware of the element of violation of communication ethics on social media Facebook because it is considered a joke among friends and a form of intimacy. So that it is necessary to have an understanding and knowledge of the ethics of communication through social media which has been stated in the IT Law so that teenagers can use social media wisely and do not violate communication ethics.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini teknologi sudah tidak asing lagi di masyarakat, teknologi semakin hari semakin berkembang. Bukan hanya di kota besar saja yang dapat merasakan perkembangan teknologi tersebut, di kalangan masyarakat yang berada di desa pun sudah dapat merasakan perkembangan teknologi tersebut. Semakin hari kemajuan teknologi dan internet menyebabkan munculnya media baru sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia untuk bersosialisasi dan berinteraksi salah satunya adalah inovasi teknologi komunikasi berupa media sosial.

Dengan adanya media sosial dapat membantu masyarakat untuk mencari informasi-informasi yang ada pada saat ini, yang kemudian dapat diakses oleh masyarakat luas. Dengan adanya media sosial dapat membantu masyarakat di desa dan di kota pun juga mendapatkan informasi yang sama baik tentang pendidikan, teknologi, pengetahuan dan sebagainya. Banyak kemudahan yang di dapatkan masyarakat dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi.

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dan memberikan kontribusi serta *feedback* secara terbuka, membagi informasi

serta memberi komentar dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas. Kehadiran mediasosial semakin berkembangnya jumlah pengguna dari hari ke hari memberikan fakta menarik betapa kekuatan internet bagi kehidupan. Media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial. (Nasrullah,2015).

Media sosial sejatinya memang sebagai media sosialisasi dan interaksi, serta menarik orang lain untuk melihat dan mengunjungi tautan yang berisi informasi mengenai produk dan lain-lain. Jadi wajar jika keberadaannya dijadikan sebagai media pemasaran yang paling mudah dan murah (*Lowcost*) oleh perusahaan. Hal inilah yang akhirnya menarik para pelaku usaha untuk menjadikan media sosial sebagai media promosi andalan dengan ditopang oleh website/blog perusahaan yang dapat menampilkan profile perusahaan secara lengkap. Bahkan tidak jarang para pelaku usahanya memiliki media sosial saja namun tetap eksis dalam persaingan (Siswanto,2013).

Perkembangan penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi ini pun semakin pesat setelah internet dapat di akses melalui telephone seluler bahkan saat sekarang ini orang bisa mengaksesnya kapan pun dan di mana pun

dengan menggunakan *smartphone* mau pun muncul istilah *gadget* yang memudahkan orang untuk mengaksesnya dimana pun dan kapan pun tanpa ada batas waktu. *Smartphone* memiliki banyak hal membuat seseorang lupa dengan dunia nya. Diantara sederet hal yang mengasikkan dari penggunaan *smartphone* ialah media sosial. Media sosial adalah medium internet yang memungkinkan pengguna untuk mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi,berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membantu ikatan sosial virtual (Nurudin,2012 : 20).

Dengan adanya media sosial orang-orang dengan cepat mengakses internet yang mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di indonesia. Sekarang ini hampir bisa di pastikan bahwa setiap orang memiliki *smartphone* memiliki akun media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *youtube*, dan *chatting*, seperti *whatsapp*, *line*, dan sebagainya. Media sosial merupakan salah satu perkembangan dari internet.

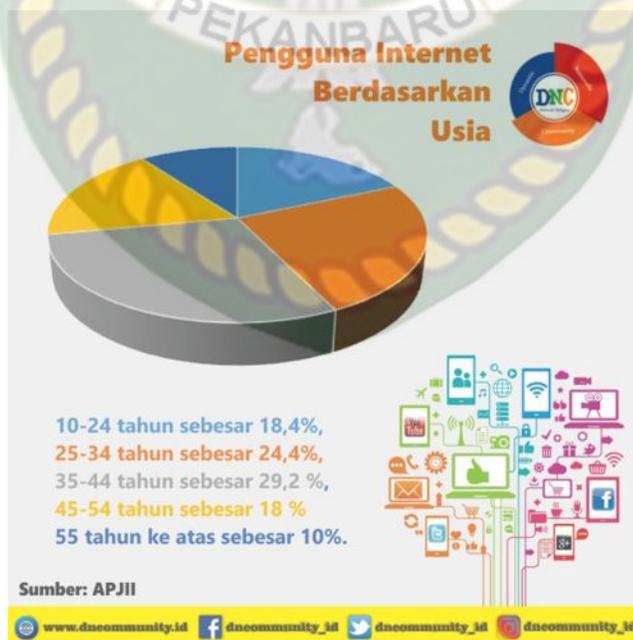
Menurut Sudarma (2004) internet secara umum merupakan jaringan kerja yang menggunakan sistem komputer dan internet dibentuk oleh departemen pertahanan amerika serikat pada tahun 1969 yang dikenal dengan program ARPAnet (*Advanced Research Project Agency*), dan kemudian pada tahun 1973 mulai berkembang ke negara lain khususnya Inggris dan Norwegia. Internet sudah menjadi bagian terpenting bagi sebagian masyarakat seluruh

dunia, karena ada banyak manfaat yang diperoleh jika kita menggunakan internet dengan cermat dan cerdas.

Media sosial inilah yang menjadi konsumsi bagi para pengguna internet di Indonesia tidak kecuali orang-orang di Indonesia, hampir semua orang mempunyai media sosial. Akses media sosial yang mudah dan hanya perlu menggunakan smartphone saja. Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audio visual. Sosial media diawali dari 3 hal, yaitu: *sharing*, *collaborating*, dan *connecting* (Puntoadi,2011)

Gambar 1.1

Pengguna Internet Berdasarkan Umur



Dari data di atas menunjukkan bahwa pengguna internet di kalangan remaja telah menjadi bagian yang tidak dapat di pisahkan dari kehidupan sehari-hari pada remaja di Indonesia. Kata remaja mempunyai banyak arti yang berbeda. Ada yang mengartikan remaja sebagai sekelompok orang yang sedang beranjak dewasa, ada juga yang mengartikan remaja sebagai anak-anak yang penuh dengan gejolak dan masalah, ada pula yang mengartikan remaja sebagai sekelompok anak-anak yang penuh dengan semangat dan kreatifitas.

Perubahan pada remaja khususnya terlihat pada kebudayaan, perubahan ini bisa jadi satu set perubahan perilaku yang mudah dilakukan misalnya, dalam cara berbicara atau berkomunikasi, berpakaian, makan, dan masuk identitas budaya seseorang. Seolah-olah mereka lupa akan budaya mereka sendiri, dan lebih senang menerapkan kebudayaan asing di kehidupan mereka. Perubahan pada individu sangat dipengaruhi dari aktifitas yang dilakukan dan tergantung pada pilihan dari individu tersebut dalam berperilaku (Fibrianto dan Bakhri, 2018). Menurut Kingsley Davis (dalam Soekanto, 2009:262). Berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya. Bahkan perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial.

Menurut Erickson, masa remaja terbagi atas 3 tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Adapun kriteria usia masa remaja awal yaitu pada usia 12 hingga 15 tahun, masa remaja pertengahan yaitu usia 15 hingga 18 tahun, dan pada masa remaja akhir yaitu usia 18 hingga 21 tahun (Thalib, 2010:34).

Pada masa ini remaja mulai beralih dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Dimana remaja akan merasa adanya perubahan yang terjadi pada dirinya seperti perubahan fisik yang hampir seperti orang dewasa atau sering disebut masa puber, perubahan emosi dan perasaan, sikap, rasa malu, gembira, iri, sedih, takut, cemas, cemburu, rasa ingin tau, dan kasih sayang (Santrock,2003:402).

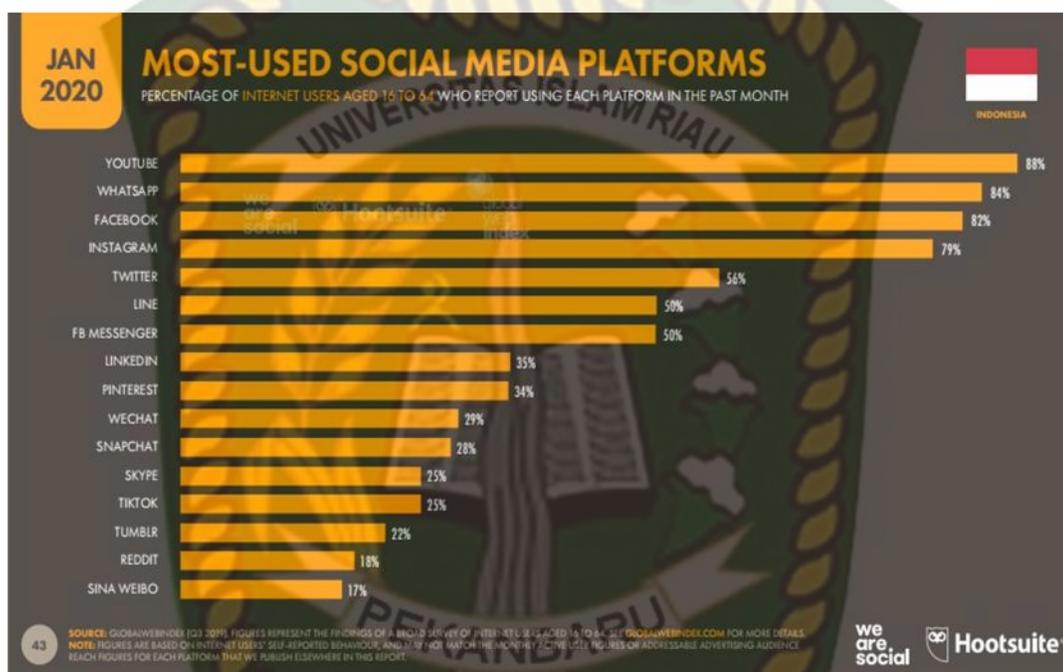
Menurut Nuryani (dalam Swandy,2017:7) masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang mana mengalami perkembangan dari berbagai aspek untuk menuju masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara usia 12 sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan bagi pria pada usia 13 sampai dengan usia 22 tahun. Dalam proses memasuki masa dewasa.

Peran remaja yang tidak bisa dilepaskan dari internet, termasuk didalamnya media sosial. Tidak seperti orang dewasa yang mampu memfilter hal-hal baik ataupun buruk. Selain belum mampu memilih aktifitas media sosial yang bermanfaat, sehingga mereka cenderung mudah terpengaruh oleh

lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan efek positif atau negatif yang akan diterima pada saat menggunakan media sosial (Qomariah,2011:4).

Gambar 1.2

Data Media Sosial Yang Di Gunakan Di Indonesia



Sumber : Websindo.com

Dapat dilihat dari table di atas survey pada Januari 2020, diantara berbagai macam media sosial, *facebook* masih digemari oleh masyarakat Indonesia. Sebanyak 82 persen lebih unggul di bandingkan Instagram dengan jumlah 79 persen serta *Twitter* dengan jumlah 56 persen. Pada posisi pertama diduduki oleh Platfrom Streaming yaitu Youtube 88 persen serta aplikasi pesan instan whatsapp 84 persen.

Facebook adalah situs layanan jejaring sosial berkantor pusat di Menlo

Park, California, amerika serikat yang di luncurkan pada bulan february 2004 september 2012, *facebook* memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif, pengguna *facebook* di Indonesia dapat dikatakan terbesar didunia, Karena masuk dalam peringkat 7, setelah prancis dan italia. Meskipun usia *facebook* sendiri dapat dikatakan masih sangat muda, yaitu baru hadir ditahun 2004, namun banyak sekali pengguna *facebook* yang sebelumnya telah akrab dengan *blogging*, *flickr* atau *youtube*.

Perkembangan *facebook* yang begitu pesat menjadikan Indonesia sebagai Negara dengan pengunjung *facebook* terbanyak se-asia pasifik dengan traffic rank yang terus meningkat dari waktu ke waktu (Top Sites Alexa,2010). Menurut data dari Webershan Dwick, perusahaan *public relation* dan pemberi layanan komunikasi, untuk wilayah Indonesia dan sekitar 65 juta pengguna facebook aktif. Sebanyak 33 juta pengguna per-harinya.

Penggunaan media sosial di kalangan remaja pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi. Hampir setiap hari remaja mengakses media sosial hanya untuk sekedar mencari informasi, hiburan, chatting menuliskan komentar serta menyampaikan kegiatan mereka lakukan melalui *facebook*.

Salah satu pengguna *facebook* sebagai sarana interaksi dan komunikasi adalah siswa SMAN 1 batin solapan. Dimana usia siswa sma masih berada

pada rata-ratausia 16 hingga 18 tahun. Dengan adanya media sosial *facebook* dapat mempermudah komunikasi antara individu maupun kelompok, mencari informasi terbaru dan hiburan. Namun, penggunaan media sosial *facebook* tersebut tidak dibarengi dengan pengetahuan etika berkomunikasi dengan baik.

Lunturnya norma-norma kesatuan pada remaja yang dapat memberikan pengaruh buruk pada remaja yang lain. Tidak hanya itu, rendahnya etika dan moral remaja saat menggunakan media sosial *facebook* dapat menyebabkan kekerasan fisik, mental maupun terjadinya tawuran. Penggunaan kata ataupun kalimat saat menuliskan status dan berkomentar di *facebook* yang tidak sesuai dengan etika dapat menimbulkan sesuatu yang tidak menyenangkan dan juga terjadinya kesalah pahamanantar sesama (Kismiyati, 2010: 20).

Berikut beberapa contoh unggahan remaja pada media sosial *facebook* yang diambil dari akun peneliti sebagai berikut

Tabel 1.1

Unggahan Remaja Di Facebook





SUMBER: FACEBOOK RIZKY SA

Dari contoh unggahan diatas penggunaan media sosial *facebook* pada rema tidak dibarengi dengan pemahaman mengenai etika berkomunikasi melalui media sosial sehingga unggahan tersebut dikategorikan dalam unsur pelanggaran etika komunikasi. Di Indonesia etika komunikasi tertuang dalam undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) Nomor 11 tahun 2008. Dimana, bunyi dari pasal

27 UU ITE (1) “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diakses nya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan” (2) “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diakses nya informasi

elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.” (3) “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diakses nya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.” (4)” setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.”

Kemajuan teknologi menyebabkan semakin semakin rendahnya etika dan moral remaja sehingga munculnya kekerasan secara verbal yang bisa berujung pada kekerasan fisik. Kekerasan verbal verbal tersebut seperti cemoohan aray bullying, saling ejek pengancaman dan sebagainya yang dilakukan pada media sosial sebagai media untuk berkomunikasi secara baik dan positif, dan dapat menggunakannya sebagai hiburan dan sumber informasi yang factual dan mampu memfilter informasi yang diterima.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Pelanggaran yang dilakukan sebagai bentuk pelampiasan emosi dikarenakan pada masa remaja perkembangan emosi mereka masih labil.
2. Adanya penggunaan bahasa yang tidak sopan.
3. Kurangnya sosialisasi dan pemahaman mengenai etika komunikasi UU ITE pada remaja.

C. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada etika komunikasi pada pemanfaatan facebook yang terdapat dalam pasal 27 UU ITE pada siswa SMAN 1 batin solapan, kabupaten bengkalis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok pembahasan diatas, peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti yakni:

1. Bagaimana etika komunikasi pada siswa SMAN 1 batin solapan, kabupatenbengkalis dalam menggunakan facebook yang merujuk pada pasal 27 UU ITE?
2. Apa yang mendorong siswa SMAN 1 batin solapan dalam melakukanpelanggaran dalam penggunaan facebook?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian
 - a. Untuk mengetahui analisis etika komunikasi pada pemanfaatan facebook merujuk pasal 27 UU ITE (studi pada siswa SMAN 1 Batin Solapan, Kab Bengkalis).
 - b. Agar dapat mengetahui faktor-faktor tentang remaja yang menyalahgunakan media sosial pada facebook.

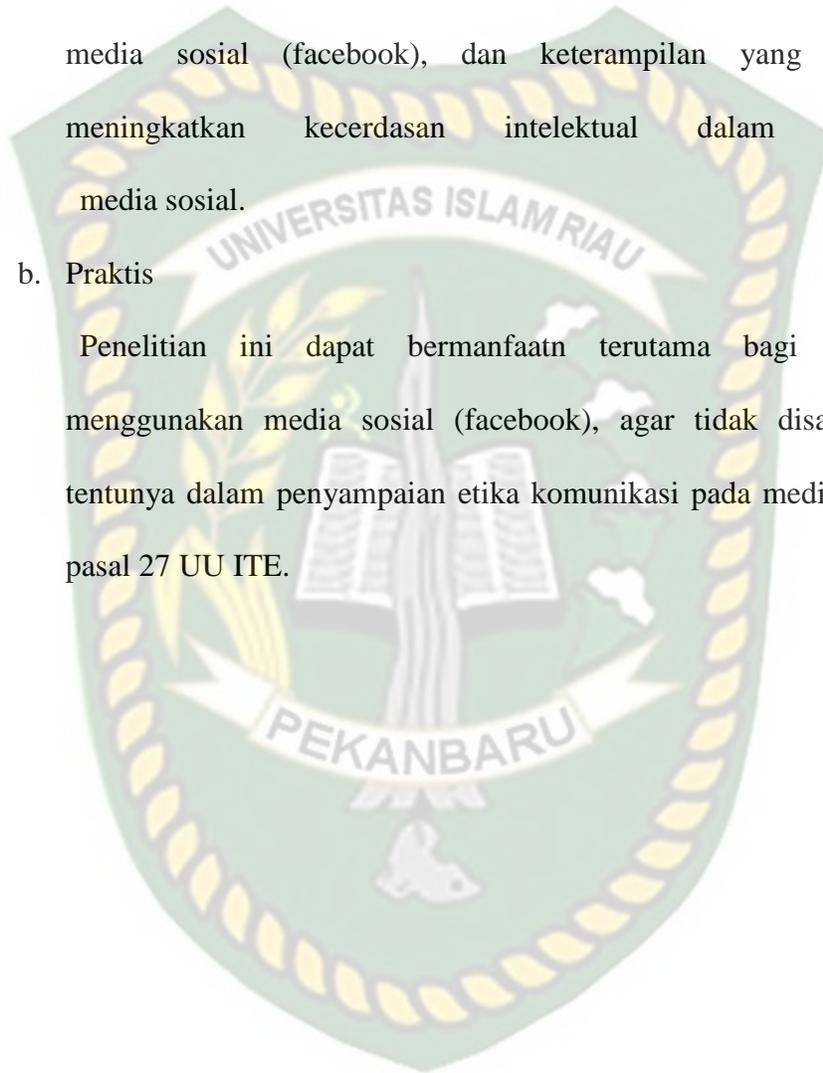
2. Manfaat penelitian

a. Teoritis

Penelitian ini agar dapat mencari wawasan yang lebih jauh lagi tentang media sosial (facebook), dan keterampilan yang baik untuk meningkatkan kecerdasan intelektual dalam pemanfaatan media sosial.

b. Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat terutama bagi siswa yang menggunakan media sosial (facebook), agar tidak disalah gunakan tentunya dalam penyampaian etika komunikasi pada media sosial pada pasal 27 UU ITE.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

Mendefinisikan kata komunikasi sebenarnya tidaklah semudah kelihatannya. Orang dengan masing-masing latar belakangnya, bisa mendefinisikan kata komunikasi dengan cara yang berbeda. Dalam hal ini defenisi dibutuhkan tentunya untuk membantu studi yang dilakukan, untuk studi yang dilakukan, simbol “bahasa” komunikasi adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang lain, berdasarkan kesepakatan kelompok orang. (Sobur, 2006 :157). Karena itu kata komunikasi disini dipahami sebagai proses manusia merespon perilaku simbolik dari orang lain. (Adler & Rodman, 2006:4). Bahasa, kata, gesture, tanda, merupakan bagian dari symbol yang digunakan manusia dalam mendefinisikan sesuatu atau menyampaikan sesuatu ke orang lain. Sehingga bagaimana bahasa, kata, gesture, tanda digunakan manusia adalah apa yang dipelajari dalam ilmu komunikasi, termasuk juga bagaimana implikasi yang muncul dari penggunaan berbagai symbol tersebut.

Komunikasi yang dilakukan manusia berjalan di berbagai level komunikasi. Mulai dari komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi publik, hingga komunikasi massa.

Komunikasi massa merupakan level komunikasi terbesar, dimana cakupan sasaran komunikasinya bisa dikatakan terbanyak, orang yang terlibat didalamnya juga terbanyak. Interaktif digolongkan sebagai media baru/ new media, sehingga pengisilahan ini bukan lah berarti kemudian media lama menjadi hilang digantikan media baru, namun ini merupakan pengistilahan untuk menggambarkan karakteristik yang muncul saja.

Ardianto dalam buku komunikasi 2.0 mengungkapkan, bahwa media sosial online, disebut jejaring sosial online bukan media massa online karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini publik yang berkembang di masyarakat. Penggalangan dukungan atau gerakan massa bisa terbentuk karena kekuatan media online karena apa yang ada di dalam media sosial, terbukti mampu membentuk opini, sikap dan perilaku publik atau masyarakat. Fenomena media sosial ini bisa dilihat dari kasus Prita Mulyasari versus rumah sakit Omni International. Inilah alasan mengapa media ini disebut media sosial bukan media massa. (Ardianto, 2011: xxi)

a. Defenisi komunikasi

Komunikasi merupakan satu syarat bagi berlangsungnya hubungan antar manusia atau interaksi sosial diantara sesama manusia, karena pada dasarnya manusia ialah makhluk sosial yang selalu berkomunikasi dengan manusia lainnya. Maka dari itu, komunikasi merupakan hal yang biasa terjadi di dalam kehidupan manusia dikarenakan ingin mengadakan hubungan dengan

lingkungannya. Profesor Wilbur Schramm dalam Cangara (1998: 1-2) menyebutkan: komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat mungkin masyarakat terbentuk, sebaliknya tanpa masyarakat manusia tidak mungkin dapat mengembangkan komunikasi.

Dengan demikian adanya hubungan yang sangat erat antara komunikasi dengan kehidupan bermasyarakat. Hubungan ini digambarkan seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan antara sisi satu dengan sisi lainnya. Strategi komunikasi merupakan paduan antara perencanaan komunikasi dengan manajemen komunikasi untuk mencapai satu tujuan. Strategi komunikasi ini harus mampu menunjukkan bagaimana operasinya secara praktis harus dilakukan, dalam arti kata bahwa pendekatan bisa berbeda sewaktu-waktu bergantung pada situasi dan kondisi.

Komunikasi merupakan salah satu istilah paling populer dalam kehidupan manusia sebagai sebuah aktivitas, komunikasi selalu dilakukan manusia. Manusia tidak bisa tidak berkomunikasi. Jika manusia normal merupakan makhluk sosial yang selalu membangun interaksi antar sesamanya, maka komunikasi adalah sarana utamanya.

Banyak alasan kenapa manusia berkomunikasi. Thomas M, Scheidel dalam Mulyana (2003:4) mengatakan, memang berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang disekitarnya, dan untuk memengaruhi orang lain untuk merasa,

berpikir atau mempengaruhi kebiasaan manusia saat berkomunikasi dalam menyampaikan informasi.

2. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual communication adalah penyampaian pesan dan penerimaan pesan dengan memanfaatkan jaringan internet yang bersifat interaktif dan bersifat digital serta feedback yang dapat langsung diterima. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari media internet yang digunakannya sebagai alat komunikasi (Werner, 2001: 447).

Komunikasi adalah proses dimana seorang individu atau komunikator mengoperkan stimulant bahasanya dengan lambing-lambang bahasa (verbal maupun non verbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain.

Komunikasi virtual merupakan salah satu perkembangan teknologi dari media baru atau new media. Masih belum di temukannya defenisi yang baku terhadap media baru, karena define media bar uterus berubah setiap harinya dan terus demikian. Namun menurut Wikipedia media baru atau new media adalah sebuah terminology yang menjelaskan konvegeransi antara teknologi komunikasi digital yang terhubung dengan jaringan.

Porter mendefenisikan komunikasi virtual sebagai sekumpulan individu ataurekan bisnis yang berinteraksi seputar minat yang sama, yang interaksinya didukung dan dimediasi oleh teknologi dan diatur oleh beberapa moderator

ataupun aturan tertentu. McQuail (2010:149) mengutip Lindlof dan Schatzer (1998) mengatakan bahwa komunitas virtual terbentuk karena adanya orang yang memiliki kesamaan minat dan sering berinteraksi satu sama lain.

Menurut Yap dan Bock seperti dikutip dalam Akkinen (2005: 8), komunitas virtual berada di dalam internet dan memiliki aktivitas yang didukung dengan komputer berteknologi informasi. Komunitas virtual memfokuskan diri di dalam komunikasi dan interaksi yang dibentuk oleh partisipasi dan mengkhususkan pada hubungan antara anggota di dalam komunitas virtual dan peran dari teknologi informasi.

Pada akhirnya, komunitas virtual juga dapat memfasilitasi hubungan yang kuat antara perusahaan dan pelanggannya. Keinginan pelanggan untuk berpartisipasi dapat menstimulasi mereka untuk dapat kembali melihat komunitas, dan perilaku di antara pelanggan ini dapat berujung pada kelekatan dengan komunitas tersebut. Anggota dari komunitas virtual dapat menjadi pelanggan yang loyal (Porter, 2004).

New media adalah komunikasi yang menggunakan teknologi seperti komputer, smartphone serta teknologi lainnya yang bias terkoneksi dengan jaringan serta mudahdi akses dengan cepat untuk mendapatkan informasi dan adanya aplikasi-aplikasi yang terhubung dengan internet sehingga komunikasi

dapat berjalan dengan interaktif (Setiawan, 2013: 361).

Komunikasi virtual tidak lepas dari media internet, saat ini manusia berkomunikasi tidak harus bertatap muka secara langsung atau pada waktu yang bersamaan. Melalui komunikasi virtual manusia bias berkomunikasi dengan leluasa tanpa adanya hambatan jarak, biaya, waktu dan hambatan lainnya selama mereka tersambung melalui jaringan internet, sebab, internet sebagai media komunikasi virtual yang tidak terbatas ruang dan waktu sehingga dapat menyampaikan informasi seluas mungkin dan dapat di akses oleh siapa saja.

3. Manfaat Komunikasi Virtual

a. Sosialisasi

Orang menggunakan komunikasi virtual untuk bertemu teman, mencari teman (bahkan mencari kekasih), berbagai cerita/lelucon/ide, membicarakan hobi/kesenangan mereka.

b. Bisnis

Dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan lain dengan menggunakan media internet. Selain itu, komunikasi virtual juga dapat pula digunakan sebagai media pendistribusian tugas antar anggota team. Sehingga dengan begitu, pekerja tidak lagi harus berada di kantor untuk bekerja, tapi bisa bekerja jarak jauh.

c. **Sharing ilmu**

Komunikasi virtual memungkinkan terjadinya sharing ilmu, berbagi isu terbaru, gosip terbaru yang nantinya dibahas dan dipecahkan bersama dalam komunitas. Biasanya, jenis aktivitas ini dilakukan dalam sebuah forum. Misalnya, forum penggemar teknologi informasi.

d. **Kemudahan**

Kemudahan komunikasi semacam ini membawa dampak pada penghematan atau efisiensi waktu dan biaya, karena dulu seseorang apabila berkomunikasi dengan rekan dan kerabatnya yang berada pada lokasi jarak jauh harus mengirim surat, berkunjung kerumahnya.

4. **Kelebihan komunikasi virtual**

Sesuai dengan karakteristik dari dunia virtual itu sendiri, ada sejumlah manfaat dalam berkomunikasi yang dilakukan secara virtual, diantaranya:

- a. Cepat, komunikasi ini bias dilakukan dengan cepat dalam kondisi jarak yang jauh ataupun lama. Hal ini bisa dilakukan khususnya apabila menggunakan fasilitas yang memungkinkan melakukan komunikasi yang synchronous.
- b. Mudah, apabila sudah menguasai teknis operasional computer dan fasilitas pendukung yang dibutuhkan, proses komunikasi bisa dilakukan dengan mudah.
- c. Komunikasi virtual bisa dilakukan secara real time juga unreal time.

Secara real time artinya komunikasi dilakukan secara langsung. Komunikator dan komunikasi berinteraksi pada waktu yang sama, tanpa penundaan waktu untuk member respon atas pesan yang diterima (*synchronous system*). Sedangkan yang unreal time yaitu kebalikan dari yang real time, ada penundaan waktu respon atas pesan-pesan yang disampaikan oleh para pihak yang berkomunikasi.

- d. Bisa individual atau group. Komunikasi virtual bisa dilakukan baik secara *one to one*, satu orang dengan satu orang, maupun secara kelompok (*group*), bisa dipilih sesuai dengan keperluan.

5. Kekurangan komunikasi virtual

- a. Pengguna internet yang berlalu berlebihan akan menjadi over dan kemungkinan menjadikan dunia maya menjadi suatu penyalur hasrat dan akan menjadi hyper.
- b. *Cyberspace* menjadi penyalur hasrat seks, kejahatan, sadism, sedangkan.
- c. *Cyperporn*, menjadi persoalan masa depan karena *cyberspace* yang tanpa identitas.
- d. *Cyberspace*, menjadi ajang kebrutalan semiotic. Model komunikasi klasik model komunikasi yang menggunakan seperti media massa seperti Koran, televisi, radio, ataupun film. Model komunikasi klasik biasanya terjadi dua arah.

6. Jenis-jenis komunikasi verbal

Berikut ini adalah jenis komunikasi yang biasanya dilakukan di dunia maya, yang biasa dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas sebagai berikut:

a) Email

Email merupakan kependekan dari electric mail, dalam bahasa Indonesia artinya surat elektronik. Electronic mail atau E-mail merupakan suatu system dimana user dapat saling bertukar pesan elektronik melalui computer yang terkoneksi jaringan/internet. Konsep electronic mail tidak jauh berbeda dengan surat konvensional. Seorang user dapat menulis sebuah pesan dan mengirimnya ke suatu tujuan. Sebaliknya seorang user juga dapat menerima pesan dari user lainnya.

b) Milis

Milis atau mailing list adalah layanan di dalam internet yang digunakan untuk berdiskusi melalui e-mail. Diskusi dalam milis biasanya dikelompokkan berdasarkan kategori atau topik dan kelompok tertentu. Untuk bisa menggunakan mailing list, kita harus terdaftar terlebih dahulu dalam sebuah group misalnya Yahoo group. Kalau sudah terdaftar artinya kita sudah memiliki akses untuk masuk ke dalam kelompok-kelompok diskusi di mailing list yang sudah ada.

c) Chatting

Chatting adalah suatu program untuk para pengguna internet dimana

saja berada agar bisa mengenal satu sama lain walaupun dia berada jauh dari kita. Dengan chatting kita juga bisa melihat wajah orang yang baru kita kenal tersebut jika dikomputer kita ada alat yang disebut webcam. Kelebihannya, chatting dapat membuat kita mempunyai banyak kenalan meskipun orang yang kita ajak berkomunikasi berada jauh dari kata “kekurangan” kita dapat tertipu oleh orang-orang yang kita ajak berkomunikasi karena kadang mereka bukanlah orang yang sesungguhnya.

d) Sosial media

Sosial media adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas, pada sosial media kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual.

7. Etika Komunikasi

Manusia mempunyai keistimewaan dibanding makhluk lain, yaitu kemampuan berpikir inilah, manusia sadar akan dirinya, siapa saya dan apa yang harus saya perbuat dan sebagainya, sehingga manusia akan berpikir sebelum melakukan tindakan, manusia akan berpikir dan menimbang, apakah perbuatan yang dilakukannya sesuai dengan harkat kemanusiaannya atau justru sebaliknya. Etika merupakan kajian tentang bagaimana seharusnya manusia itu berbuat apakah perbuatan itu baik dan buruk. Sebagai salah satu

kajian dari filsafat, etika diartikan sebagai ilmu tentang apa yang baik dan buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak).

Komunikasi merupakan suatu hal yang amat penting dalam kehidupan manusia. Kita tidak bisa, tidak berkomunikasi. Kita belajar menjadi manusia melalui komunikasi. Komunikasi sudah merupakan kebutuhan manusia, bahkan kesuksesan seseorang sekarang ini, lebih banyak ditentukan pada kemampuan dia berkomunikasi. Komunikasi melibatkan interaksi antar anggota masyarakat, dalam interaksi diperlukan norma-norma atau aturan-aturan yang berfungsi untuk pengendalian yang tujuannya adalah untuk tercapainya ketertiban dalam masyarakat. Salah satu, upaya mewujudkan tertibnya masyarakat adalah adanya etika komunikasi yakni kajian tentang baik buruknya suatu tindakan komunikasi yang dilakukan manusia, suatu pengetahuan rasional yang mengajak manusia agar dapat berkomunikasi dengan baik.

Para komunikator, misalnya calon pemimpin, hendaknya mengajarkan kejujuran dalam komunikasi, melalui transparansi pesan yang dilontarkan. Komunikator harus terbiasa mengutamakan kepentingan umum dari pada kepentingan pribadi. Apa yang menjadi keinginan dan cita-cita bersama warga daerahnya lebih didahulukan. Artinya seorang calon pemimpin dituntut secara etis untuk memikirkan nasib dan kebersamaan dengan pihak lain dalam lingkungan tempat ia berada.

Selanjutnya, nilsen (dalam Johannesen, 1996), mengatakan bahwa untuk mencapai etika komunikasi, perlu diperhatikan sifat-sifat berikut: (1) penghormatan terhadap seseorang sebagai person tanpa memandang umur, status atau hubungannya dengan si pembicara, (2) penghormatan terhadap ide, perasaan, maksud dan integritas orang lain, (3) sikap suka membolehkan, keobjektifan, dan keterbukaan pikiran yang mendorong kebebasan berekspresi, (4) penghormatan terhadap bukti dan pertimbangan yang rasional terhadap berbagai alternatif, dan (5) terlebih dahulu mendengarkan dengan cermat dan hati-hati sebelum menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan.

Dalam menyampaikan informasi, peranan media massa sangatlah berpengaruh. Pemberitaan media massa yang berisikan tuntutan, protes dan dukungan dari masyarakat, seringkali menyebabkan efek yang besar terhadap lingkungan masyarakat dan kebijakan yang akan diambil. Misalnya, demonstrasi anarkis yang selalu ditayangkan berulang-ulang di stasiun televisi, dapat menyebabkan orang takut dan trauma. Begitu juga tuntutan yang disertai kata-kata yang kasar, dapat membuat orang benci dan tidak simpati.

Media mempunyai kebebasan dalam memberitakan, tetapi tentu saja kebebasan yang dipunyainya bukan lah kebebasan yang mutlak, kebebasan itu harus disertai dengan tanggung jawab sosial, bukan justru menyalahgunakan kebebasan. Berkaitan dengan perilaku media ini, kita memerlukan etika

komunikasi. Ada tiga pertimbangan mengapa perlu penerapan etika komunikasi (Haryatmoko, 2007):

Pertama, media mempunyai kekuasaan dan efek yang dahsyat terhadap publik. Media mudah memanipulasi dan mengaliensi khalayak. Dengan demikian etika komunikasi mau melindungi publik yang lemah.

Kedua, etika komunikasi merupakan upaya untuk menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab.

Ketiga, mencoba menghindari sedapat mungkin, dampak negatif dari logikainstrumental. Logika ini cenderung mengabaikan nilai dan makna, yang penting adalah mempertahankan kredibilitas pers di depan publik, tujuan media sebagai instrumen pencerahan kurang mendapat perhatian.

8. Etika Komunikasi BerMedia Sosial

Dalam perspektif komunikasi pertanyaan yang kerap mengemuka adalah sebagai “makhluk bernilai”, standar nilai apa yang bisa dipertimbangkan untuk memulai perilaku komunikasi agar bisa meneruskan serta mewujudkan kehidupan umat manusia yang lebih baik disesuaikan dengan karakteristik sentral sifat manusia? Dari pertanyaan di atas memunculkan empat jawaban, pertama, bertindaklah sedemikian untuk memperlakukan umat manusia, apakah atas namamu sendiri atau atas nama orang lain, selalu sebagai tujuan dan bukan hanya sebagai cara. Kedua, dalam transaksi komunikasi, kita harus setia

kepada nilai-nilai dan budaya. Seperti kebijaksanaan, cinta dan keteraturan. Ketiga, dalam berkomunikasi kita harus menghargai perintah kesopanan. Dalam perilaku verbal ataupun non verbal, kita harus memberikan sikap contoh “dialogis” sejati, terus terang, keramahan, non posesif, dan seterusnya. Dengan kesopanan berarti kita menghindari setiap praktik komunikasi yang “melanggar nilai hakiki” orang lain. Keempat, kebutuhan etika akan ketelitian dan kejujuran adalah hal yang sangat penting. Melalui komunikasi, kita tidak hanya menyampaikan pengetahuan yang sudah mapan, tetapi menciptakan atau membangun pengetahuan.

Etika komunikasi bermedia sosial dalam konteks “waktu” hal ini dapat dilihat dari berbagai cerita dan pengalaman informan dalam menggunakan media sosial. Ada informan yang merasa tersinggung jikalau pesannya tidak mendapatkan jawaban atau respon dengan cepat. Apalagi jika info yang diberikan itu membutuhkan jawaban, seringkali mereka merasa kesal sendiri karena hal ini. Oleh karena itu, perlu diperhatikan etika komunikasi dalam konteks waktu. Artinya kita perlu melihat waktu penyampaian pesan tersebut, apakah disampaikan di waktu yang tepat, bukan di waktu istirahat atau tengah malam.

Etika komunikasi bermedia sosial dalam konteks “isi pesan” dalam hal ini, peneliti melihat juga adanya konflik yang terjadi antar anggota karena adanya kesalahan persepsi dari isi pesan yang diberikan atau dibagikan dalam media

sosial tersebut, bisa jadi melalui facebook. Artinya, sebagai pengguna media sosial, kita juga perlu memerhatikan perasaan orang lain, jangan sampai isi pesan yang kita bagikan tersebut mendapatkan pengertian yang salah dimata orang lain yang membaca atau menerimanya. Isi pesan ini adalah hal yang penting karena menjadi topic pembicaraan utama yang ingin disampaikan melalui media sosial tersebut.

Etika komunikasi bermedia sosial dalam konteks “komunikan” dalama hal ini, peneliti melihat adanya etika komunikasi yang perlu diperhatikan dalam kontekskomunikan. Artinya juga perlu memerhatikan siapa saja yang menjadi komunikannya, hal ini sebagai upaya untuk menghindari terjadinya konflik. Siapa yang menjadi komunikan/ sasaran/ peserta dalam proses komunikan tersebut maka akan ada kesadaran untuk bersikap sewajarnya sesuai dengan etika yang ada. Misalnya, jika ada pesan yang harus dijawab, maka peserta pun akan dengan sadar menjawab pesan tersebut dalam media sosial.

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa fenomena yang berkembang dalam dunia komunikasi tidak bisa disangkal oleh perilaku media sosial. Istilah media sosial telah mengalami pertumbuhan yang amat populer di kalangan pengguna internet, terutama dalam penggunaanya yang amat universal dan luas oleh semua kalangan.

Dalam era milenial hari ini, berkomunikasi sudah menjadi keumuman dalam dunia media sosial. Media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara mendadak maupun tertunda. Dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari user generated content dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Namun demikian, ada pula dampak negatifnya, diantaranya berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung, menyebabkan kecanduan, serta persoalan etika dan hukum dikarenakan kontennya yang mengandung pelanggaran moral, privasi, dan peraturan pemerintah (UU ITE). Sehingga pada ujungnya akan melahirkan budaya baru pada masyarakat tentang pemanfaatan waktu tanpa didampingi oleh media sosial. Pengguna media sosial pada saat ini tidak hanya dilakukan pada waktu luang saja, namun juga dilakukan pada waktu-waktu sibuk, karena dimanfaatkan sebagai sarana untuk bekerja.

Batasan waktu, ruang dan jangkauan menjadi hilang sehingga gaungnya pun menjadi luas tanpa adanya sekat seperti pada efek dari media konvensional. Oleh karenanya, kearifan dalam pemakaian media sosial harus dipertimbangkan karena dampaknya sangat sulit diprediksi dan dideteksi, apalagi kalau kontennya melanggar kepatutan etika, norma-norma masyarakat, budaya dan lainnya.

Inovasi dibidang komunikasi yang kian berkembang memungkinkan setiap orang bebas untuk mengekspresikan diri. Dalam setiap menit, jutaan orang dapat mengakses internet termasuk media sosial. Orang-orang membaca, membagikan, menonton dan membuat konten digital secara berkelanjutan. Adapun konten yang dibagikan dapat berupa foto, video maupun tulisan secara instan. Masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi dan mengirimkan pesan kepada siapapun melalui media sosial.

Dalam etika berkomunikasi tidak hanya berkaitan dengan tutur kata yang baik saja, namun juga harus berangkat dari niat yang tulus yang kemudian diekspresikan dengan empati dalam berkomunikasi. Bentuk komunikasi yang demikian akan menghasilkan komunikasi yang saling menghargai antar pihak yang berkomunikasi. Komunikasi yang menggunakan etika hari ini menjadi hal yang sangat asing dan penting untuk digalakkan. Dalam kesehariannya, perilaku komunikasi masih sering dipinggirkan, karena etika komunikasi belum menjadi budaya sebagai urat nadi dari kehidupan berbangsa dan bernegara.

9. Media Sosial

a. Defenisi Media Sosial

Saat ini tidak asing lagi dengan kata media sosial, media sosial adalah media berinteraksi dunia maya, semua orang dapat dengan mudah terhubung dengan menggunakan media sosial. Bahkan media sosial telah menjadi

kebutuhan primer bagi setiap orang. Hal ini dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda (Nasrullah, 2015)

Media sosial berasal dari dua suku kata, media dan sosial. Media adalah alat komunikasi sedangkan sosial menurut Weber merujuk pada relasi sosial, relasi sosial itu sendiri bisa dilihat dalam kategori aksi sosial dan relasi sosial (Nasrullah).

Sedangkan Boyd dalam Nasrullah mendefinisikan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus pasti saling berkolaborasi atau bermain Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana institusi mediamassa.

Dengan media sosial informasi mudah didapat dari belahan bumi manapun, sebagaimana diulas Richard Hunter (2002) dengan *world without secrets* bahwa kehadiran media baru (*new media/media cyber*) menjadikan informasi sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka. Hal ini menjadikan media tradisional mendapat saingan, contohnya saja orang menjadikan koran sebagai media informasi. Kini dengan media sosial kita bisa mendapatkan informasi dengan situs koran digital. Atau contohnya lain televisi digunakan sebagai media penghibur, kini dengan hadirnya youtube memberikan hiburan

yang lebih luas dari media televisi.

Menurut Nasrullah (2015: 15-36) media sosial memiliki batasan dan ciri-ciri khusus tertentu seperti media tradisional lainnya, karena media sosial beranjak dari pemahaman bagaimana media tersebut digunakan sebagai sarana sosial didunia virtual.

Menurut (Zarella, 2010: 2-3) media sosial merupakan perkembangan dari teknologi web yang berbasis internet yang memudahkan penggunanya untuk berkomunikasi, saling berbagi, berpartisipasi serta membentuk sebuah jaringan online sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Postingan berupa tulisan, video, gambar serta video di *youtube* bisa dilihat oleh jutaan orang.

Secara garis besar media sosial merupakan aplikasi yang berbasis internet yang dimana para penggunanya dapat membuat akun, dari berbagai macam media sosial yang digunakan oleh masyarakat. Beberapa macam media sosial seperti *twitter*,

facebook, *instagram*, *whatsapp*, *line* dan berbagai media sosial lainnya yang populer di dunia. Dari berbagai macam media sosial tersebut terdapat keunggulan tersendiri yang membuat para pengguna tertarik menggunakannya.

Media sosial saat ini telah menarik banyak orang karena mudah digunakan

serta memudahkan penggunanya untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dengan adanya media sosial memudahkan orang untuk berbagi ide, foto, video, audio dan dapat di jangkau secara luas. Pengguna media dari seluruh dunia pada umumnya dengan mudah mencari tahu apa perasaan dan pikiran seseorang yang dicurahkan ke dalam akun media sosial.

b. jenis-jenis media sosial

Media massa memiliki banyak jenis, begitu juga dengan media sosial. Nasrullah (2015:39-49), memberikan enam bagian pada jenis-jenis media sosial, yaitu:

1. Media jejaring sosial (*social networking*).

Situs jejaring sosial adalah media sosial yang paling populer. Media sosial tersebut memungkinkan anggota untuk berinteraksi satu sama lain. Interaksi terjadi tidak hanya pada pesan teks, tetapi juga termasuk foto dan video yang mungkin menarik perhatian pengguna lain. Semua posting (publikasi) merupakan *real time*, memungkinkan anggota untuk berbagi informasi seperti apa yang sedang terjadi. Kehadiran jejaring sosial, seperti *facebook* merupakan media sosial yang digunakan untuk mempublikasikan konten, seperti profil, aktifitas, atau bahkan pendapat pengguna, juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial dalam ruangan siber.

2. Blog

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagai, baik tautan, web lain, informasi, dan sebagainya. Istilah blog berasal dari kata “weblog” yang pertama kali diperkenalkan oleh jhon Borger pada tahun 1997 merujuk pada jurnal pribadi dan konten yang dipublikasikan juga terkait pengguna itu sendiri. Pada awalnya, blog cenderung digunakan untuk pribadi namun lama kelamaan perkembangan jangkauan terhadap khalayak membuat perusahaan maupun institusi bisnis juga terjun mengelola blog, blog dibagi menjadi dua jenis, yaitu: pertama, kategori personal homepages, yaitu pemilik menggunakan domain sendiri, seperti .com atau .net. Kedua, dengan menggunakan fasilitas penyedia halaman weblog gratis, seperti wordpress (www.wordpress.com) atau blogspot (www.blogspot.com) (Cross, 2004).

3. Microblogging

Microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktifitas serta pendapat. Secara historis kehadiran jenis media sosial ini merujuk pada munculnya twitter yang hanya menyediakan ruang tertentu untuk atau maksimal 140 karakter.

4. Media sharing

Media sharing adalah situs media sosial yang memungkinkan anggota

untuk menyimpan dan berbagi gambar, podcast dan video secara online. Kebanyakan dari media sosial ini adalah gratis meskipun beberapa juga mengenakan biaya keanggotaan, berdasarkan fitur dan layanan yang mereka berikan. Contohnya: youtube, flickr, photos bucket atau Snapfish.

5. Social bookmarking

Social bookmarking atau disebut penanda sosial merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasikan, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online. Awal mulanya muncul sekitar pada tahun 1996 dengan munculnya itlist dan istilah social bookworking sendiri muncul pada tahun 2003 dengan kehadiran situs Delectious (del.icio.us). Informasi yang diberikan di media sosial ini bukanlah informasi yang utuh, maksudnya pengguna hanya disediakan informasi, bisa teks, foto, atau video singkat sebagai pengantar yang kemudian pengguna akan diarahkan pada tautan sumber informasi itu berada. Dalam perkembangan selanjutnya situs penanda sosial ini tidak sekedar menyediakan informasi. Media sosial ini bahkan memuat juga informasi berapa banyak web yang memuat konten tersebut yang sudah diakses. Juga komentar-komentar terkait konten menjadi salah satu menjadi penanda yang menjadi fasilitas media sosial ini beberapa contohnya : Delectious, StumbleUpon.com, Digg.com, Reddit.com, dan untuk Indonesia ada LintasMe,

6. Wiki

Wiki adalah media konten bersama, karena dalam wiki merupakan situs yang dibangun secara berkolaborasi bersama dari penggunanya. Dengan wiki setiap pengguna melalui penambah web biasa dapat menyunting sebuah konten yang telah terpublikasikan, bahkan turut membantu konten yang sudah dikreasikan atau disunting oleh pengguna lain yang telah berkontribusi.

c. Dampak negatif dan dampak positif media sosial

Dewasa ini di tengah-tengah era globalisasi tidak bisa dipungkiri hadirnya sosial media semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi sosial media menghapuskan batasan-batasan dalam bersosialisasi, dalam sosial media tidak ada batasan ruang dan waktu dan dengan siapa berkomunikasi, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dimana pun mereka berada dan dengan siapapun. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa sosial media memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang.

Adapun dampak positif media sosial menurut Zukria (dalam Kairuni, N. 2016) adalah:

- 1) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi)
- 2) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama.

Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertermu melalui jejaring sosial lain.

- 3) Menghilangkan kepenatan pelajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya, mengomentari situs orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari media sosial adalah:

- 1) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan media sosial.
- 2) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah.
- 3) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik lain dengan mudah.
- 4) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet.
- 5) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan.

10. Facebook

a. Defenisi facebook

Media sosial facebook adalah media sosial yang sangat fenomenal. Siapa yang tidak mengenal facebook? Kini semua kalangan menggunakan facebook, bahkan bukan anak muda gaul saja yang menggunakan facebook, ada juga dari kalangan ibu-ibu dan bapak-bapak yang menggunakannya. Ya mungkin salah

satu alasannya karena aplikasi facebook sangat mudah dipahami.

Facebook awalnya diluncurkan pada 4 Februari 2004. Yang diprogram oleh Mark Zuckerberg dan teman sekamarnya sesama mahasiswa. Yang ini Mark Zuckerberg telah menjadi orang termuda terkaya karena aplikasi facebooknya menurut majalah Forbes kekayaannya ditaksir sekitar 1,5 miliar dolar AS. Zuckerberg memulai program facebook dari semasa ia kuliah di Harvard University. Walaupun ia akhirnya tidak lama di Harvard University karena fokus mengembangkan aplikasi facebooknya.

Selama berkuliah di Harvard University Zuckerberg sudah lama memprogram situs media sosial. Yang awalnya dia membuat situs bernama Coursematch.com yang memungkin mahasiswa Harvard mendaftar mata kuliah secara online sambil melihat siapa saja yang mendaftar kelas yang sama. Namun situs ini tidak bertahan lama karena terjadi kerusakan pada laptopnya yang terlalu ramai. Lalu dia tidak putus asa memulai suatu program baru yang lebih baik lagi, ia ingin membuat suatu situs yang dapat membuat seseorang itu lebih dekat walaupun berjauhan. Sekian lama memprogram dan melalui lika-liku permasalahan yang ada akhirnya terciptalah facebook.

Disaat peluncuran hingga pada 28 Mei 2004 facebook sudah memiliki 200.000 pengguna di sekitar 30 kampus dari seluruh Amerika. Ia mulai mengembangkan facebook untuk bisa diakses lebih baik lagi agar bukan di

Amerika saja facebook digunakan. Dan ia mulai membuat kantor di Palo Alto, California, USA, ia juga mulai mengumpulkan dana untuk mengembangkan situs ini. hingga akhirnya facebook telah menjadi situs media sosial yang banyak digunakan. Tidak sampai disitu saja, walaupun facebook telah menjadi situs yang terbanyak digunakan, ia tetap mengembangkan *facebook* dan Zuckerberg tetap menjadikan identitas dirinya yang sederhana walaupun ia telah menjadi orang muda terkaya (Hendroyono, 2009: 1-81).

Menurut Madcoms (2010) *facebook* merupakan salah satu jenis media sosial yang dapat digunakan sebagai tempat menjalin hubungan pertemanan dengan seluruh orang yang ada di belahan dunia dan dapat saling berkomunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung. *Facebook* merupakan situs pertemanan yang dapat digunakan manusia untuk bertukar informasi, berbagi video, foto dan sebagainya (dalam Setyani,2013:6).

Ditengah persaingan media sosial, facebook saat ini masih menjadi media yang digemari oleh kalangan remaja untuk mengekspresikan dirinya. Baik dari curhatan saat menuliskan status, mengunggah video ataupun foto serta saling mengirim messenger, kini *facebook* dapat di akses melalui smartphone yang di fasilitasi melalui aplikasi sehingga mempermudah penggunaanya kapanpun dan dimanapun selama masih terhubung ke jaringan internet.

Sedangkan menurut (Nuryani, dalam Rifauddin,2016:37) *facebook* adalah

layanan sebuah jaringan sosial yang digunakan untuk menemukan teman lama maupun mencari teman baru serta di manfaatkan untuk mempromosikan diri sendiri dengan cara meng-update status, berbisnis online dan sebagainya.

a. Fitur-fitur Facebook

Menurut Holzner (2009) Facebook memiliki fitur sebagai berikut:

- 1) *Profile*, halaman web pengguna *facebook* dan juga dapat di lihat oleh temansesama pengguna facebook. Profile berisi gambaran umum seperti nama, tanggal lahir, pendidikan, serta berbagai informasi pribadi lainnya. Pengguna juga dapat mengatur informasi mana yang dapat di lihat orang lain dan mana yang tidak dapat di lihat orang lain.
- 2) *Wall*, *Wall* terletak pada setiap halaman profil, yang biasa digunakan pengguna untuk menuliskan status ataupun teman yang menuliskan pesan dan dapat saling memberikan balasan komentar.
- 3) *Group*, yaitu daftar nama semua group/kelompok dimana pengguna terdaftar/terhubung. Setiap pengguna facebook dapat bergabung sebanyak- banyaknya +/-200 group dan pada satu group sebanyak- banyaknya dapat mempunyai anggota sejumlah 5000. fitur yang digunakan untuk membuat suatu kelompok pertemanan sesuai minat yang sama. Group ini biasanya di gunakan untuk berdiskusi, memberi pengumuman ataupun informasi dan sebagainya. Di dalam group terdiri

dari anggota yang bergabung, berita baru, panel diskusi, wall, foto kiriman, dan video yang semuanya dapat di komentari. Terdapat tiga kategori dalam mengatur keanggotaan oleh administrator, (1) group terbuka yang memperbolehkan siapa saja untuk bergabung atau mendaftar. (2) group terbatas yang berarti di dalam group ini siapa saja boleh untuk di daftarkan dan menjadi anggota bila administrator memberi izin. (3) group sangat terbatas yaitu hanya teman yang di undang saja.

- 4) Photo dan video, photo dan video terdapat di dalam profile, yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto dengan maksimal 32 foto dalam sekali unggah serta dapat mengorganisasikan sendiri. Setiap unggahan foto juga dapat ditandai untuk dapat terhubung dengan orang lain yang di inginkan dengan fasilitas tag begitu juga dengan video.
- 5) Page. Page mirip dengan group, sebutan lainnya yaitu fanpage atau public profile yang merupakan fitur yang berfungsi seperti sebuah website, siapa saja dapat bergabung dan menjadi fans dengan jumlah anggota yang tidak terbatas yang biasanya di gunakan oleh pelaku bisnis sebagai sarana mempromosikan produknya (dalam Oktaviani,2014: 33-34)
- 6) Friends, salah satu fitur yang memudahkan penggunanya untuk berteman dengan pengguna facebook lainnya yang telah terhubung

dengan cara menambahkan teman ataupun menerima pertemanan. Dalam satu profile facebook jumlah teman dapat mencapai 5000 orang serta penggunanya dapat mengorganisasikan daftar teman berdasarkan tempat tinggal, tempat belajar danlainnya.

11. Remaja

Masa remaja merupakan salah satu masa yang dilewati dalam setiap perkembangan individu. Masa perkembangan remaja adalah periode dalam perkembangan individu yang merupakan masa mencapai kematangan mental, emosional, sosial, fisik dan pola peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Hurlock,1991: Malahayati 2010), sehingga menimbulkan karakteristik (Zola, N, Ilyas, A, & Yusri, Y, 2017). Salah satu permasalahan yang banyak dirasakan dan dialami oleh remaja pada dasarnya disebabkan oleh kurang percaya diri (Rizkiyah, 2005).

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang penting dalam masa perkembangan remaja (Walgito, 2000). Percaya diri adalah suatu perasaan dan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki untuk dapat meraih kesuksesan dengan berpijak pada usahanya sendiri dan mengembangkan penilaian yang positif bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya sehingga, seseorang dapat tampil dengan penuh keyakinan dan mampu menghadapi segala sesuatu dengan tenang (Angelis, 2003; McClelland (dalam Luxori, 2005).

Kepercayaan diri berperan dalam memberikan sumbangan yang bermakna dalam proses kehidupan seseorang. Kepercayaan diri merupakan salah satu modal utama kesuksesan untuk menjalani hidup dengan penuh optimisme dan kunci kehidupan berhasil dan bahagia (Leman, 2000; Taylor, 2009).

Remaja adalah usia dimana diri menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, dimana seorang anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan sama atau paling tidak merasa sejajar. Usia remaja berada antara anak-anak dan dewasa. Oleh karena itu remaja disebut dengan fase untuk mencari jati diri, remaja yang masih belum mampu menguasai dan memfungsikan fisik maupun psikisnya secara maksimal (Mahedra, 2017; 155).

Remaja merupakan masa dimana manusia mengalami perubahan secara fisik maupun psikis. Perubahan fisik timbulnya proses perkembangan dan pematangan organ reproduksi, dengan seiring perkembangan dan pematangan organ reproduksi.

Timbul juga perubahan diri secara psikologis, hal inilah yang mengakibatkan remaja mengalami perubahan sikap dan tingkah laku. Remaja yang selalu memperhatikan penampilannya. Mulai tertarik pada lawan jenis serta berusaha untuk menarik perhatian dan munculnya perasaan sayang dan cinta yang kemudian akan timbul dorongan seksual.

Masa remaja dimulai sebelum akhil baligh dan berakhir pada usia baligh. Sebagian besar ahli psikologis, masa remaja berada dalam kisaran 11-19 tahun, dan adapula yang mengatakan antara usia 11-24 tahun. Thornburg (1982) mengatakan remaja terbagi atas tiga penggolongan yaitu masa remaja awal pada usia 13-14 tahun, masa remaja tengah pada usia 15-17 tahun dan masa remaja akhir pada usia 18-21 tahun (dalam Dariyo, 2004; 14).

Disisi lain, remaja yang kurang percaya diri akan menunjukkan perilaku seperti, tidak bisa berbuat banyak, selalu ragu dalam menjalankan tugas, tidak berani berbicara jika tidak mendapatkan dukungan, menutup diri, cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi, menarik diri dari lingkungan, sedikit melibatkan diri dalam kegiatan atau kelompok, menjadi agresif, bersikap bertahan dan membalas dendam perlakuan yang dianggap tidak adil (Triningtyas, 2015; Rahkmat, 2005; Gunarsa, 2004; Hurlock, 1991).

Menurut Mastuti & Aswi (2008) individu yang tidak percaya diri biasanya disebabkan oleh individu tersebut tidak mendidik sendiri dan hanya menunggu orang melakukan sesuatu kepada dirinya. Semakin individu kehilangan suatu kepercayaan diri, maka akan semakin sulit untuk memutuskan yang terbaik apa yang harus dilakukan kepada dirinya, dalam keadaan yang seperti ini remaja cenderung akan kehilangan motivasi (Fitri, E, Ifdil, I., & Neviyarni, S., 2016; Desyafmi, H., Firman, F., & Ifdil, I., 2016) dalam melakukan banyak hal terutama belajar.

Adapun bunyi pasal 27 UU ITE :

- a) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Mengenai defenisi “melanggar kesusilaan” pemerintah tidak memberikan penjelasan dan pemahaman sehingga dapat di persepsikan beragam. Namun berkaitan dengan perbuatan melanggar kesusilaan selalu merujuk pada ketentuan pasal kesusilaan dalam KUHP. Dalam UU KUHP memuat tiga objek yakni, gambar, tulisan, dan benda yang sifatnya melanggar kesusilaan.

- b) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Perjudian dilakukan secara langsung atau pun tatap muka berbeda dengan internet, perjudian yang dilakukan menggunakan internet ini adalah secara online seperti togel,

poker, parole dan qq. dan sebagainya yang menyangkut pada penggunaan internet sertabiasanya mereka bertaruh melalui rekening yang sudah dibuat.

- c) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi

elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

Seseorang yang dengan sengaja mencemarkan nama baik seseorang untuk diketahui oleh khalayak, contohnya saja seperti mengunggah video atau foto yang ditunjukkan kepada seseorang dengan unsur menyerang.

- d) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/ataupengancaman.

Seseorang yang melakukan pemerasan kepada lawan bicaranya untuk menyerahkan sejumlah uang atau barang yang dimiliki untuk mendapatkan keuntungan, pengancaman tindakan memaksa seseorang yang dilakukan dengan menggunakan kekerasan dan ancaman agar memberikan sejumlah uang dan barang seluruhnya atau sebagiannya.

B. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam kajian ini, maka konsep teori perlu dioperasionalkan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini. Defenisi operasional dalam penelitian ini yaitu mengenai sebuah defenisi yang akan memberikan penjelasan terhadap pendekatan teori yang digunakan untuk membahas Analisis Etika Komunikasi Dalam Pemanfaatan Facebook Merujuk

Pasal 27 UU ITE.

1) Etika Komunikasi di Media Sosial

Etika berkomunikasi pada media sosial tidak hanya berkaitan dengan tutur kata yang baik tetapi juga harus santun. Perkembangan teknologi yang pesat terutama pada perkembangan media sosial melahirkan berbagai konsekuensi dan membuat pergeseran pemikiran pada penggunaannya, hal ini karena media sosial menjadi tempat mencurahkan segala aktivitas dan luapan emosi dan mengunggah foto sekaligus tulisan tanpa melihat etika yang ada pada media sosial.

Kemudahan menggunakan media sosial membuat penggunaannya terjebak dalam penurunan etika terutama pada kalangan remaja. Etika seakan tidak penting lagi padahal dulunya etika dianggap penting bagi bangsa Indonesia.

2) Remaja

Masa remaja dimulai sebelum akhil baligh dan berakhir pada usia baligh. Sebagian besar ahli psikologis, masa remaja berada dalam kisaran 11-19 tahun, dan adapula yang mengatakan antara usia 11-24 tahun. Pada masa ini remaja mengalami perubahan pada fisik yang biasa disebut puber.

3) Facebook

Facebook merupakan media sosial yang digunakan sebagai media interaksi antar sesama. Ditengah persaingan media sosial, facebook saat ini masih menjadi media yang digemari oleh kalangan remaja untuk

mengeskpresikan dirinya. Baik dari curhatan saat menuliskan status, mengunggah video ataupun foto serta saling mengirim messenger, kini facebook dapat di akses melalui smartphone yang di fasilitas melalui aplikasi sehingga mempermudah penggunaanya kapanpun dan dimanapun selama masih terhubung ke jaringan.

4) Pasal 27 Undang-Undang ITE

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan dan membuat dapat diakses nya infomasi elektronik dan dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan atau pencemaran nama baik.

C. Penelitian Terdahulu Yang Releavan

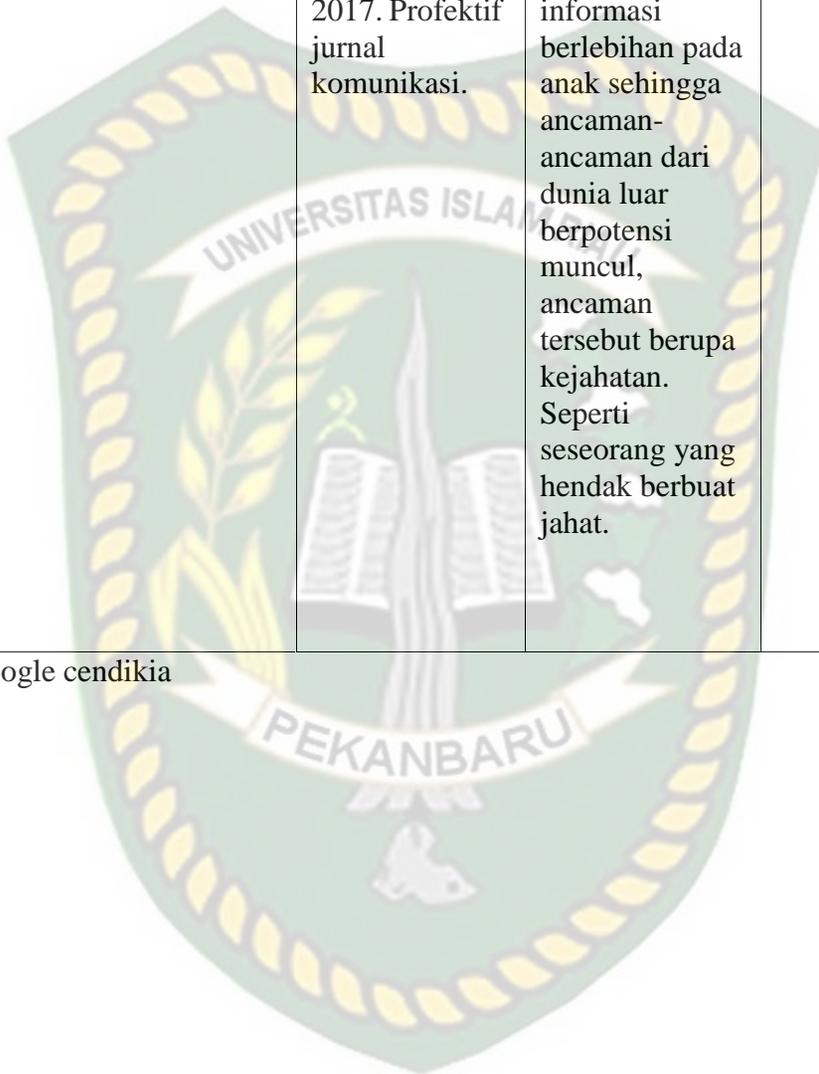
Terdapat beberapa referensi penelitian yang sebelumnya pernah di lakukan dan di jadikan referensi oleh peneliti untuk memperkuat kajian penelitian yang ada, sehingga aspek yang belum ada dalam penelitian dapat di lakukan dalam penelitian ini.

Tabel 2.1

| No | Nama dan identitas jurnal | Judul | Masalah | Teori/konsep | Metode | Hasil penelitian |
|----|--|---|---|--|---|---|
| 1 | Tuty Mutiah, Ilham Albar, Fitriyanto, A. Rafiq | Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial, Vol. 1 No. 1 Desember 2019 | Permasalahannya adalah kemajuan teknologi yang menyebabkan mudarnya kebudayaan timur dan lunturnya norma-norma kesatuan dalam segala hal, sehingga memberikan pengaruh buruk bagi masyarakat, khususnya bagi pelajar. | Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, penulis menggunakan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. | Deskriptif Kualitatif, metode observasi, metode wawancara, metode studi pustaka | Hasil dari penelitian ini yaitu perlunya pengetahuan yang lebih aplikatif tentang etika komunikasi dalam media sosial lainnya yang terus berkelanjutan melihat kemajuan teknologi dan informasi sangat pesat. |
| 2 | Dhita prasanti, Sri Setia Indriani | Etika Komunikasi dalam media sosial bagi ibu-ibu PKK di desa Mekarmukti | Permasalahannya adalah memberikan dampak buruk kepada anak-anak yang menggunakan | Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif | Hasil penelitian ini yaitu komunikasi yang dilakukan dalam media |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|----------------------------------|--|--|
| | | Kab. Bandung Barat. Vol 10/ No. 01/April 2017. Profektif jurnal komunikasi. | media sosial, yang memberikan informasi berlebihan pada anak sehingga ancaman-ancaman dari dunia luar berpotensi muncul, ancaman tersebut berupa kejahatan. Seperti seseorang yang hendak berbuat jahat. | mendalam, dan studi dokumentasi. | | sosial tidak selalu memakai bahasa yang baku, atau bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) bahasa Indonesia, ini menyebabkan banyaknya pengguna media sosial ini mengabaikan aspek nilai, norma dan etika komunikasi. |
|--|--|---|--|----------------------------------|--|--|

Sumber: google cendikia



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif yang pada penerapannya metode ini menggunakan cara mengumpulkan dan menyusun serta mengklarifikasi data yang kemudian di analisa dan di interpretasikan seluruh data yang di dapat.

Metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan dan juga berusaha untuk memecahkan suatu gejala sosial yang sedang terjadi berdasarkan data, menganalisa dan menginterpretasikan sehingga diharapkan dapat memahami secara mendalam tentang suatu fenomena (Narbuko, 2005:44).

Metode kualitatif menurut (Nawawi,1998) merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku dan orang-orang yang diamati. Pemilihan pendekatan kualitatif berdasarkan spesifikasi objek penelitian dan juga agar mendapat informasi yang mendalam tentang objek kajian (dalam Israyana, 2018:23)

Pada penelitian ini peneliti melakukan studi pustaka untuk mengetahui bagaimana sebuah postingan dapat dikatakan melnaggar etika komunikasi

melalui media yang tertuang dalam UU ITE pasal 27, studi kepustakaan diperlukan sebagai studi pendahuluan untuk memahami lebih dalam suatu gejala yang sedang berkembang di

lapangan. Studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3).

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah seseorang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini subjek penelitian berupa informan yaitu orang yang memiliki informasi mengenai objek penelitian tersebut. Subjek penelitian menurut Arikunto (2010:152) merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya dalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum peneliti siap untuk mengumpulkan data. Maka dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel bola salju (*snowball Sampling*) menurut Earl Babbie (dalam Morrison, 2012: 121) istilah “bola salju” mengacu pada proses pengumpulan sampel dengan meminta responden yang diketahui tentang keberadaannya untuk menunjukkan calon responden lainnya. Dengan demikian, sampel bola salju dapat didefinisikan sebagai suatu metode penarikan sampel nonprobalitas dimana setiap orang yang diwawancarai kemudian ditanyakan

sarannya mengenai orang lain yang dapat diwawancarai. Subjek pada penelitian ini adalah kelas X SMAN 1 Batin Solapan, subjek dipilih dengan menggunakan teknik bola salju (*Snowball sampling*) yaitu sebagai acuan sampel penelitian sesuai dengan ciri-ciri yang spesifik peneliti.

- a. Penggunaan *facebook* di atas satu jam.
- b. Informan merupakan pengguna aktif *facebook* dan menggunakannya sebagai media komunikasi dengan teman-temannya.
- c. Ditemukan adanya pelanggaran etika komunikasi.
- d. Informan merupakan siswa kelas X (sepuluh) SMAN 1 Batin Solapan.
- e. Informan yang masih berusia 16 tahun yang menggunakan media sosial *facebook*, yang berjenis kelamin laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kab. Bengkalis).

C. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi merupakan faktor penting dalam sebuah penelitian, karena akan menjadi tempat dimana dilakukannya penelitian. penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Batin Solapan, Jl. Tuanku Tambusai, Desa/Kelurahan Batin Solapan.

D. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland (1984) sumber data utama pada penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lainnya. Untuk melengkapi data pada penelitian ini dibutuhkan dua sumber data yaitu sumber data primer dan data sekunder (Moleong, 2017: 157).

1. Data Primer

Sugiyono (2015:187) data primer adalah sumber data yang berlangsung memberikan data pada peneliti. Pengambilan data dengan melakukan pengamatan, wawancara, catatan lapangan dan penggunaan dokumen. Dalam penelitian ini data di peroleh langsung oleh informan dengan melakukan wawancara dan juga peneliti melakukan obeservasi terhadap setiap akun *facebook* informan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui berbagai macam sumber seperti buku, artikel, dokumen dan lain sebagainya. Sumber data yang tidak langsung memberikan data pada peneliti melalui orang lain maupun dokumen (Sugiyono, 2015:187).

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti melakukan tiga cara untuk mendukung penelitian ini, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses pengumpulan data atau informasi melalui bertemu secara langsung ataupun mengirim pesan antara penanya dengan pihak yang ditanya (narasumber). Dalam wawancara ini peneliti menggunakan daftar pertanyaan tertulis tetapi memungkinkan untuk memberikan pertanyaan secara bebas, yang terkait dengan permasalahan. Dilakukan secara bebas tetapi tetap terarah pada pokok permasalahan.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun secara tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan peneliti.

Pengamatan yang dilakukan peneliti adalah pengamatan *online* pada media sosial

facebook.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Studi dokumentasi sendiri melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian yang kemudian di telaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan.

F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Menurut Moleong (2014:330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu. Triangulasi pada penelitian ini di dapat menggunakan observasi melalui media sosial informan lalu kemudian mewawancarai secara langsung informan tersebut serta mengumpulkan dokumentasi pada aktifitas media sosial.

Teknik pemeriksaan dan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan agar penelitian mendapatkan hasil yang diinginkan serta dapat menyimpulkan dari hasil penelitian yang didapat dan juga dapat dipertanggung jawabkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi.

Triangulasi data adalah teknik dalam pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi) dan dari sumber data yang ada dan kemudian untuk dapat ditarik kesimpulan dengan hasil yang sama.

G. Teknik Analisis Data

Dengan pendekatan penelitian yang sesuai yaitu deskriptif, maka dalam menganalisis data yang diperoleh peneliti menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan fakta, keadaan fenomena yang sedang terjadi. Data yang diperoleh dengan melakukan wawancara observasi terhadap setiap aktifitas. Yang terjadi pada setiap akun *facebook* informan, dan dokumentasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMAN 3 Mandau

SMAN 3 Mandau berdiri sejak tahun 1994 yang terletak di Jl. Tuanku Tambusai No. 42. Balai Makam Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis. SMA Negeri 3 Mandau didirikan pada tahun 1994 yang pada awalnya merupakan SMA LKMD Swasta yang didirikan oleh masyarakat Desa Balai Makam (Pengurus LKMD Desa Balai Makam) dengan No Pendirian No :3564/109504/13-1994 tertanggal pada 10 Maret 1994, SMA LKMD menjadi SMA negeri 3 Mandau pada tahun 2001.

a. Visi

Terwujudnya sekolah berbasis teknologi informasi, berprestasi akademik, olahraga, seni dan terciptanya sekolah yang asri dengan masyarakat sekolah yang berwawasan lingkungan, serta siap bersaing menghadapi era globalisasi berlandaskan imtaq

b. Misi

Untuk mewujudkannya, sekolah menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam Misi berikut:

1. Mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi dalam

pembelajaran dan administrasi sekolah.

2. Terciptanya pembelajaran yang kondusif untuk meningkatkan mutu pendidikan.
3. Mengembangkan kreativitas dan jiwa berkompetisi dalam berbagai bidang.
4. Menumbuh kembangkan budaya lingkungan yang sehat melalui kerja sama yang baik dalam menjaga keasrian lingkungan sekolah bagi seluruh masyarakat sekolah.
5. Mengikutsertakan seluruh komponen sekolah dalam usaha menjaga, melestarikan dan mencegah kerusakan lingkungan sekolah.
6. Meningkatkan pengembangan diri peserta didik dengan mengoptimalkan semua unit kegiatan sekolah.

c. Tujuan

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan ahklak mulia kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

- a. Mempersiapkan peserta didik yang bertaqwa kepada allah tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia.
- b. Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian, cerdas, kreatif, inovatif, berkualitas dan berprestasi dalam bidang olahragadan seni.
- c. Membekali peserta didik agar memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.
- d. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- e. Meraih kejuaraan dalam bidang KIR (kelompok ilmiah remaja)

- tingkatpropinsi.
- f. Melestarikan budaya daerah melayu riau melalui mulok.
- g. Menanamkan sikap peduli dalam menjaga kelestarian lingkungan sertamencegah kerusakannya.

3. Profil Sekolah

| | |
|-------------------------------------|--|
| Nama Sekolah | : SMA Negeri 3 Mandau |
| No. Statistik sekolah | : 30.4.09.02.053 |
| Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) | : 10495346 |
| Nomor Induk Sekolah(NIS) | : 301090204003 |
| Tipe Sekolah | : A |
| Alamat Sekolah | :Jl. Tuanku Tambusai No. 42 Simpang Padang Duri |
| Telepon/ Fax | : (0765) 595316 |
| Kode Pos | : 28784 |
| Status Sekolah | : Negeri |
| Luas Tanah | : 16. 156 M2 |
| Status Kepemilikan | : Hibah |
| SK | : No. 113 Tgl. 18 Maret 2002 |
| Penerbit SK | : Bupati Bengkalis |
| Tahun Berdiri | 1994 |
| Tahun Penegrian | : 13 Mei 2002 |
| Nilai Akreditasi Sekolah | : 93. 26 / A (Amat Baik) |

| | |
|------------------------|---|
| Nama Kepala Sekolah | : SUGITO, S.Pd., M, SI, |
| Jumlah Guru | : 79 orang |
| Jumlah Staf Tata Usaha | : 17 orang |
| Jumlah kelas X | : 12 kelas |
| Jumlah kelas XI | : 12 kelas |
| Jumlah kelas XII | : 12 kelas |
| Program Jurusan | : MIPA dan IPS |
| Rentang kelas | : X MIPA, X IPS, XI MIPA, XI IPS XII MIPA, XII IPS |
| Kelas Jauh kelas) | : 1.253 siswa (+36 siswa per kelas) |
| Kelas X | : 2 kelas |
| Guru | : 7 orang |
| TU | : 1 orang |
| Siswa | : 38 orang |

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data peneliti dapatkan, maka pada bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang berjudul Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE (Studi Pada Siswa Kab. Bengkalis). Sebelum peneliti membahas mengenai hasil penelitian, terlebih dahulu peneliti menjelaskan secara umum identitas subjek penelitian dan hasil penelitian, sebagai berikut:

1. Daftar Profil Informan/subjek

a. Nama : Iqbal

FebrianKelas : X

IPS 5

Umur 16

Akun Facebook : Iqbal Febrian Maulana

b. Nama : Afis Boy EfendiKelas : X IPS 5

Umur 16

Akun Facebook : Apisboy Efendi

c. Nama : M.

Riski SafriKelas : X IPS

2

Umur 16

Akun Facebook : riskisafri1996@gmail.com

d. Nama : Genta Bima

PratamaKelas : X IPS 2

Umur 16

Akun Facebook : Genta Jha

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil wawancara dan fakta yang ditemukan pada akun *facebook* informan mengenai etika komunikasi di

media sosial *facebook* (Analisis Etika Komunikasi Pada Pemanfaatan Facebook Merujuk Pasal 27 UU ITE Studi Pada Siswa Kabupaten Bengkalis). Etika komunikasi dalam menggunakan media sosial pada siswa dilihat dari tidak menggunakan kata-kata kasar. Etika komunikasi yang diatur pada UU ITE pasal 27 yakni tidak melanggar kesusilaan, tidak membuat unsur perjudian, tidak membuat unsur penghinaan, pencemaran nama baik dan tidak membuat unsur pemerasan dan pengancaman.

1. Tidak menggunakan kata-kata kasar

Dalam hal ini informan yang menggunakan kata kasar sebagai bentuk candaan yang dilakukan terhadap temannya di *facebook*.

Menurut salah satu siswa kelas X IPS 5 SMAN 3 MANDAU yang bernama IqbalFebrian sebagai berikut:

“kalau lagi bermain media sosial seperti *facebook* pernah saling ejek-ejek atau berkomentar toxic sesama teman atau di akun *facebook* orang lain, lebih tepatnya karna ngikutin teman sih bang. Yaa kadang kalau lagi suntuk tu suka buka *facebook* terus komen postingan teman gitu, saling hina di kolom komentar itu”. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara itu menurut siswa yang bernama Afis Boy Efendi X IPS 5

“pernah bang, saya pernah komen aneh-aneh di kolom komentar orang lain yang terjadi kami malah ribut dikolom komentar saling ejek-mengejek dikolom komentar”. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut Riski Safri X IPS 2

“pernah komen di akun teman bg, pakai bahasa yang kasar.Tapi cuman sesekali aja itupun kadang waktu lagi isen-iseng buka *facebook* terus ngelihat teman ngepost foto terus aku komen”. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut Genta Bima Pratama X IPS 2

“kalau itu saya enggak pernah bg, karna kan jarang juga main *facebook*. jadi ya paling buka *facebook* cuman baca-baca kolom komentar orang aja. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Penggunaan kata kasar merupakan salah satu bentuk dari pelanggaran etika komunikasi menurut Mursito (2006). Kata kasar merupakan bahasa yang secara budaya bersifat sangat tidak sopan dan dapat menyinggung orang lain. Dengan semakin berkembangnya media komunikasi saat ini, penggunaan kata kasardigunakan sebagai bahan candaan maupun mengekspresikan diri mereka. Pada akun *facebook* informan terdapat penggunaan kata kasar digunakan remaja saat berkomentar.

Gambar 2.1

Bentuk Pelanggaran dengan Penggunaan Kata Kasar yang Terdapat PadaAkun Facebook Informan





2. Provokatif

Menyebarkan tulisan, foto atau video yang dapat membuat seseorang terhasut akan tindakan yang negatif seperti tawuran, perpecahan antar kelompok maupun yang menimbulkan kemarahan bagi orang lain atau suatu kelompok maupun golongan.

Menurut salah satu siswa kelas X IPS 5 yang bernama iqbal febrina sebagai berikut:

“Kalau saling ejek atau menghina teman sendiri pernah bg, namanya juga sesama teman kan bg wajar lah saling ejek atau menghina gitu kalau menurut aku ya bg. Apalagi kalau dia udah ngeshare foto di *facebook* yang aku hina foto nya itu bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut siswa kelas X IPS 5 yang bernama Afis Boy Effendi sebagai berikut:

“Pernah bg, suka kali aku tuh menghina teman tapi kami bawa candaan aja bg biar tongkrongan enggak sepi. Tapi kalau di *facebook* aku menghina orang random gitu bg, kayak orang enggak dikenal terus aku bawa teman juga di kolom komentar biar enak ejek nya.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Kemudian menurut siswa kelas X IPS 2 yang bernama M. Riski Safri sebagai berikut:

“Kalau saling ejek atau menghina teman pernah lah bg, apalagi di *facebook* tuh yaa habislah aku hina teman tuh kalau dia posting foto game gitu bg. Aku paling depan tuh menghina nya dikolom komentar tapi batas wajar juga bg aku menghina nya.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut siswa kelas X IPS 2 yang bernama Genta Bima Pratama sebagaiberikut:

“pernah bg, seru aja gitukan menghina atau mengejek teman di facebook tu karna kali bawa untuk bercanda aja bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Provokatif bersifat Provokasi yakni ajakan, hasutan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Provokasi bisa bersifat negatif dan positif. Tujuan negatif dari provokasi seperti terjadinya pertengkaran, perpecahan maupun saling menjatuhkan antar individu maupun kelompok. Sedangkan provokatif yang bersifat positif seperti ajakan, hasutan untuk berbuat kebaikan atau tindakan yang tidak merugikan orang lain. Pada akun *facebook* informan yang ditemukan adanya postingan dan komentar yang masuk dalam pelanggaran etika komunikasi yang memprovokasi seseorang untuk tindakan yang dapat merugikan orang lain atau kelompok.

3. Memiliki muatan Pelanggaran Kesusilaan

Tulisan, foto maupun video yang melanggar unsur kesusilaan seperti tulisan yang tidak senonoh, foto dengan pakaian yang terbuka dan ketat membentuk lekuk tubuh yang diposting pada *facebook*.

Menurut siswa kelas X IPS 5 bernama Iqbal Febrian mengatakan:

“saya tidak pernah memposting foto atau video yang memperlihatkan lekuk tubuh gitu bg apalagi yang unsur pornografi, saya juga jarang posting foto atau video di *facebook* bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sedangkan menurut siswa kelas X IPS 5 bernama Afis Boy Effendi yang mengatakan:

“tidak pernah bg, tapi kalau lihat-lihat foto atau video yang tanpa pakai busana gitu pernahlah bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Kemudian menurut siswa kelas X IPS 2 yang bernama M Riski Safri yang mengatakan:

“tidak pernah bg, tapi kalau komen foto atau video di *facebook* pernah bg. Karna buka-buka fb enggak tau mau ngapain yaa aku koment aja gitu bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Kemudian menurut siswa kelas X IPS 2 yang bernama Genta Bima Pratama mengatakan:

“tidak pernah, karna main *facebook* cuman sebatas mengisi hari-hari yang kosong aja bg, kayak lihat-lihat video lucu atau foto-foto lucu gitu.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Dalam masyarakat umum kesusilaan dianggap sebagai suatu penyimpangan atau kejahatan yang bertentangan dengan norma-norma hidup dimasyarakat dan juga bertentangan dengan hukum di Indonesia. Gambar, tulisan, perilaku, dan perkataan serta media yang bermuatan asusila di pandang bertentangan dengan nilai moral dan rasa kesusilaan dimasyarakat. Dalam akun *facebook* M Riski Safri peneliti menemukan postingan foto yang masuk dalam unsur pelanggaran etika komunikasi kesusilaan. Postingan foto tersebut menunjukkan simbol dengan mengacungkan jari tengah atau biasanya dengan ungkapan “*fuck*”.

Gambar 2.2
Bentuk Pelanggaran dalam Unsur Kesusilaan yang Terdapat Pada
Akun
Facebook Informan



Mengenai defenisi “melanggar kesusilaan” pemerintah tidak memberikan penjelasan dan pemahaman sehingga dapat di persepsikan beragam. Namun berkaitan dengan perbuatan melanggar kesusilaan selalu merujuk pada ketentuan kesusilaan dalam KUHP. Dalam UU KUHP memuat tiga objek yakni, gambar, tulisan, dan benda yang sifatnya melanggar kesusilaan.

4. Memiliki Muatan Perjudian

Semakin berkembangnya teknologi digital dan juga komunikasi membuat semua orang dapat mengaksesnya dengan mudah dengan menggunakan

smartphone. Tindak pelanggaran perjudian pun tak luput dari kemajuan teknologi. Perjudian dilakukan secara langsung atau pun tatap muka berbeda dengan internet, perjudian yang dilakukan menggunakan internet ini adalah secara *online* seperti togel, poker, parle dan qq. Dan sebagainya yang menyangkut pada penggunaan internet serta biasanya mereka bertaruh melalui rekening yang sudah dibuat.

Dunia *game* yang semakin berkembang dan memiliki banyak jenisnya sehingga banyak di gemari oleh remaja dan dapat di mainkan secara bersamaan dan kelompok. Dari situlah dapat menimbulkan unsur-unsur perjudian *online*. Tidak hanya dalam bentuk uang namun dalam bentuk virtual yang ada pada *game* tersebut ataupun dalam bentuk barang.

Variasi *game* pada judi *online* seperti togel, poker, parle, dan qq. Game lainnya juga lainnya juga tidak luput dari tindakan perjudian *online* seperti *mobile legend* dan *player unknown battle ground(PUBG)*. Pada hasil temuan yang ada pada akun *facebook* informan *game online* yang banyak di gemari oleh para remaja yakni *game mobile legend*. *Game* tersebut masih banyak di mainkan para remaja dan tak jarang para remaja memamerkan kebolehan mereka bermain *game* tersebut dengan memposting hasil dari bermain *game* maupun tingkatan lever di dalam *game* tersebut. Semakin baik dalam bermain *game* para remaja akan mendapatkan tantangan dari teman lainnya untuk bermain bersama dalam satu tim ataupun menjadi tim lawan.

Dari hal tersebut muncul keinginan untuk melakukan taruhan dalam bentuk kecil maupun besar yang tanpa mereka sadari bahwa tindakan tersebut masuk dalam perjudian *online*. Berdasarkan temuan peneliti menemukan adanya remaja yang melakukan taruhan dengan menggunakan uang dan juga dan juga dalam bentuk traktiran. Seperti pada akun *facebook* Genta Bima Pratama yang ditemukan adanya taruhan dimana Genta juga menerima tantangan dari temannya, temannya tersebut menawarkan taruhan dengan permainan *mobile legend* tersebut.

Seharusnya UU ITE Pasal 27 mengenai perjudian *online* juga dapat memperhatikan hal-hal tersebut yang dilakukan oleh para remaja. bisa saja dari hal kecil tersebut berdampak besar ketika sudah mengalami kecanduan akan melakukan judi saat bermain *game*.

Gambar 2.3
Bentuk Pelanggaran dalam Unsur Perjudian yang Terdapat Pada
Akun
Facebook Informan



5. Memiliki Muatan Pemerasan Dan Pengancaman

Pengancaman merupakan perbuatan pemerasan yang dapat merugikan, menyulitkan dan mencelakakan orang lain.

Menurut salah satu siswa kelas X IPS 5 yang bernama Iqbal Febrian mengatakan:

“kalau soal mengancam foto atau video di *facebook* gitu enggak pernah bg, tapi kalau misalnya ada pengancaman gitu lebih ke biasa saja enggak terlalu menanggapi peristiwa tersebut bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut Afis Boy Effendi kelas X IPS 5, mengatakan”

“lebih ke cuek aja atau bodo amat aja bg, soalnya menurut aku sosial media seperti *facebook* itu kayak buat bahan iseng-iseng aja sama aku bg. Yaa intinya jangan terlalu serius kali menanggapi orang yang mengancam gitu bg.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut siswa yang bernama M Riski Safri kelas X IPS 2, mengatakan:

“sejauh ini aku belum pernah diancam gitu kalau main *facebook* bg, kalau misalkan nya ada aku ancam juga bg. Ancam nya seperti buat bahan becandaan gitu.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Kemudian menurut Genta Bima Pratama kelas X IPS 2, mengatakan:

“kalau misalkan di ancam gitu aku lebih ke menggabaikannya aja bg, dan tidak merisaukan hal tersebut.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

6. Memiliki Muatan Pencemaran Nama Baik

Tuduhan dan penyebaran informasi melalui *facebook* yang dilakukan untuk mempermalukan seseorang atau kelompok yang dapat merugikan nama baik seseorang.

Menurut salah satu siswa kelas X IPS 5 SMAN 3 MANDAU yang bernama IqbalFebrian sebagai berikut.

“saya enggak pernah ngelakuin yang namanya memfitnah orang atau nyebarin informasi yang enggak baik gitu bg, apalagi lewat postingan atau komentar.” (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara itu menurut siswa yang bernama Afis Boy Efendi X IPS 5:

“sejauh ini saya enggak pernah ngelakuin yang namanya pencemaran nama baik kayak gitu bg, apalagi kalau di *facebook* yaa enggak pernah lah bg. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Sementara menurut Riski Safri X IPS 2:

“saya enggak pernah bg, buat status atau posting-posting dengan unsur pencemaran nama baik gitu”. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

Menurut siswa yang bernama Genta Bima Pratama X IPS 2 mengatakan:

“ngelakuin pencemaran nama baik gitu saya belum pernah bg, apalagi di kolom komentar. Takut viral aja bg. (wawancara pada tanggal 9 Juni 2021).

C. Pembahasan Penelitian

Etika komunikasi yang baik menurut nilsen (dalam Johannesen, 1996), mengatakan bahwa untuk mencapai etika komunikasi, perlu di perhatikan sifat-sifat sebagai berikut. (1) Penghormatan terhadap seseorang sebagai person tanpa memandang umur, status atau hubungannya dengan si pembicara, (2) penghormatan terhadap ide, perasaan, maksud dan integritas orang lain, (3) sikap suka memperbolehkan, keobjektifan, dan keterbukaan pikiran yang mendorong kebebasan berekspresi, (4) penghormatan terhadap bukti dan pertimbangan yang rasional terhadap berbagai alternatif, dan (5) terlebih dahulu mendengarkan dengan cermat dan hati-hati sebelum menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuan. Etika komunikasi yang baik menurut Mursito (2006) saat menggunakan media sosial yakni tidak menggunakan kata-kata kasar, provokatif ataupun porno. Serta tidak mengunggah dan menyebarkan berita bohong, tidak *mengcopy paste* artikel atau gambar yang memiliki hak cipta dan dapat memberikan komentar yang relevan.

Media sosial bagi masyarakat kini bukan hanya sebagai pengganti proses komunikasi secara langsung saja, akan tetapi dengan media sosial masyarakat

lebih dimudahkan baik dalam proses komunikasi maupun informasi. Harold D. Laswell memaparkan fungsi media bisa dibagi menjadi tiga. Pertama, media memiliki fungsi sebagai pemberi informasi untuk publik luas tentang hal-hal yang berada di luar jangkauan penglihatan mereka. Kedua, media berfungsi melakukan seleksi, evaluasi, dan interpretasi atas informasi yang diperoleh. Ketiga, media berfungsi menyampaikan nilai dan warisan sosial-budaya kepada masyarakat (Haryatmoko 2007). Dari penjelasan tersebut bahwa fungsi media bukan hanya sebagai sarana dalam mendapat dan menyebarkan informasi, akan tetapi memberikan interpretasi atas informasi dan juga menyebarkan nilai budaya. Serta etika komunikasi yang di atur pasal 27 UU ITE yang berbunyi:

1. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
2. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.
3. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki

muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

4. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Berdasarkan penjelasan tersebut yang mengatur mengenai etika komunikasi di media sosial peneliti mengambil 6 poin etika komunikasi menggunakan media sosial yakni:

1. Tidak Menggunakan Kata-Kata Kasar

Dalam menggunakan media sosial *facebook* penggunaan bahasa cukup bervariasi seperti penggunaan bahasa indonesia yang baku, penggunaan bahasa indonesia yang di campur dengan bahasa daerah dan asing. Dari penggunaan bahasa yang bervariasi tersebut terdapat beberapa kata-kata yang digunakan remaja terdapat melanggar etika komunikasi. Penggunaan kata-kata kasar tersebut diantaranya ditemukan pada kolom komentar, penggunaan kata kasar yang dilakukan oleh remaja tersebut dianggap sebagai sebuah candaan atau bentuk dari keakraban pertemanan mereka.

Dari pembahasan di atas dapat di simpulkan bahwa pentingnya penerapan etika komunikasi dalam menggunakan media sosial *facebook* pada remaja serta diperlukan adanya kejelasan mengenai kategori apa saja yang dapat

dijerat oleh UU ITE Pasal

27. Sehingga ketegasan beretika dalam menggunakan komunikasi dapat terjalankan dengan baik oleh remaja. serta belum adanya penjelasan secara menyeluruh mengenai pelanggaran yang dimaksudkan dalam UU ITE Pasal 27, sehingga masyarakat dan juga remaja dapat menggunakan UU ITE sebagai acuan dasar mereka dalam menggunakan media sosial dengan baik. Dari lima poin pelanggaran yang telah dijelaskan dan di dapat dari proses penelitian maka peneliti mengelompokkan etika komunikasi yang diterapkan oleh remaja dan etika komunikasi yang tidak diterapkan.

Tabel 3.1
Penggunaan Kata Kasar yang Digunakan Remaja

| Akun <i>facebook</i> Informan | Kelompok Penggunaan Kata Kasar | Tulisan Remaja Yang Menggunakan Kata Kasar |
|-------------------------------|--------------------------------|--|
| Genta Jha | Bentuk fisik | “kontol bapak kau pecah” |
| | Bentuk bagian tubuh | “teman-teman seperkontolan” |
| Rsk Sfri | Binatang | “game burik ajg” |
| | | “bapak kau lah ajak by 1 sama aku” |
| | | “jadi cewek kok pedas kali bacotnya” |
| | | “berisik kali ntoll” |

Penggunaan kata kasar yang dilakukan oleh remaja tersebut dianggap sebagai sebuah candaan atau bentuk dari keakraban pertemanan mereka. Seperti pernyataan oleh siswa SMA N 3 MANDAU kelas X IPS 2 Genta Bima Pratama yang mengatakan ia tidak pernah menggunakan kata-kata kasar dan menganggap penggunaan kata kasar sebagai candaan sesama teman. Namun,

pada hasil pengamatan yang dilakukan pada akun *facebook* informan Genta Bima Pratama ditemukan adanya penggunaan kata kasar yang dilakukan oleh informan.

Pernyataan yang sama mengatakan penggunaan kata kasar merupakan bentuk candaan diantara remaja juga dinyakatan oleh siswa kelas X IPS 2 Riski Safri, namun terdapat pernyataan yang berbeda yakni Riski Safri mengakui ia pernah menggunakan kata kasar saat menggunakan kata kasar.

2. Provokatif

Provokatif memiliki sifat yang sama dengan provokasi dimana tindakan yang dilakukan seseorang seperti menghasut, mempengaruhi dan dapat menyebabkan reaksi seorang individu, kelompok, organisasi menjadi marah atau dapat memulai melakukan sesuatu. Tindakan provokatif merupakan ajakan ataupun hasutan kepada seseorang individu, kelompok, maupun organisasi yang dapat menimbulkan rasamarah dan dapat terjadinya bentrokan antar kedua pihak yang saling berkaitan. Tindakan provokatif tersebut ditemukan pada salah satu akun *facebook* informan.

Pada hasil wawancara ditemukan adanya provokatif salah satu akun *facebook* informan yang bernama M Riski Safri menyakatakan bahwa ia pernah melakukan provokatif kepada temannya, namun hal tersebut dilakukan iseng-iseng pada temannya dan ia juga menyatakan bahwa tidak memposting foto atau video. Dan beberapa informan lainnya tidak pernah melakukan

provokatif pada media sosial seperti *facebook* ini.

3. Memiliki muatan pelanggaran kesusilaan

Berdasarkan kriteria pelanggaran kesusilaan yang telah di simpulkan oleh penelitisebagai berikut:

- a. Penggunaan bahasa yang tidak sopan dan melanggar adab berbahasa yang baik dalam lingkup masyarakat.
- b. Pornoaksi merupakan penggambaran aksi gerakan, lenggokan, menonjolkan lekuk tubuh, menggunakan pakaian mini atau *sexy* yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja untuk memunculkan kesan atau memancing nafsu seksual.
- c. Pornografi yakni penggambaran melalui gambar, foto, tulisan, audio, animasi maupun video secara erotis dan dapat menimbulkan nafsu birahi dan seksual.
- d. Gambar, foto dan simbol yang mengacungkan jari tengah atau biasanya dengan ungkapan "*fuck*". Jari tengah "*fuck*" memiliki makna negatif dan di nilai tidak sopan. Dalam budaya barat (*the bird* atau *flipping someone off*) merupakan *gesture* yang tidak senonoh.

Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan, remaja banyak melakukan pelanggaran kesusilaan dalam bentuk penggunaan bahasa yang tidak sopan serta adanya penggunaan simbol mengacungkan jari tengah yang di lakukan oleh para remaja saat menggunakan *facebook*. Terdapatnya pelanggaran

kesusilaan pada akun *facebook* M Riski Safri, bisa terjerat pada UU ITE Pasal 27 tentang kesusilaan apabila orang yang dimaksudkan merasa tidak terima dengan yang dituliskan. Belum adanya urain yang jelas terhadap pelanggaran apa saja yang masuk dalam kategori pelanggaran kesusilaan pada UU ITE pasal 27 Ayat 1 menimbulkan banyak penafsiran bagi masyarakat dan juga bagi aparat hukum untuk merapkannya.

4. Memiliki muatan perjudian

Semakin berkembangnya teknologi digital dan juga komunikasi membuat semua orang dapat mengaksesnya dengan mudah dengan menggunakan *smartphone*. Tindak pelanggaran perjudian pun tak luput dari kemajuan teknologi. Jika sebelum berkembangnya teknologi perjudian di lakukan secara tradisional seperti bermain kartu yang saling bertemu secara tatap muka, Dunia *game* yang semakin berkembang dan memiliki banyak jenisnya sehingga banyak di gemari oleh remaja dan dapat dimainkan secara bersamaan atau kelompok. Dari situlah dapat menimbulkan unsur- unsur perjudian *online*. Tidak hanya dalam bentuk uang namun dalam bentuk virtual yang ada pada *game* tersebut ataupun dalam bentuk barang.

permainan *online* yang memiliki unsur perjudian banyak ditemukan di *game online* seperti togel, poker, parle, dan qq. dan sebagainya yang menyangkut pada penggunaan internet serta biasanya mereka bertaruh melalui rekening yang sudah dibuat. Pada hasil temuan yang ada di akun *facebook*

informan *game online* yang banyak di gemari oleh remaja yakni *game mobile legend*. Dari hal tersebut muncul keinginan untuk melakukan taruhan dalam bentuk kecil maupun besar yang tanpa mereka sadari bahwa tindakan tersebut masuk dalam perjudian *online*. Berdasarkan temuan peneliti menemukan adanya remaja yang melakukan taruhan dengan menggunakan uang dan juga dalam bentuk traktiran, seperti pada akun *facebook* Genta Bima Pratama yang ditemukan adanya taruhan dimana teman Genta Bima Pratama menawarkan untuk bertaruh pada *game online mobile legend*. Hal tersebut masuk kedalam kategori perjudian *online* karena mempertaruhkan sesuatu yang dapat menguntungkan diri sendiri. Seharusnya UU ITE Pasal 27 mengenai perjudian *online* juga dapat memperhatikan hal-hal tersebut yang dilakukan oleh para remaja. bisa aja dari hal tersebut berdampak besar ketika sudah mengalami kecanduan akan melakukan judi saat bermain *game*.

5. Memiliki Muatan Pemasaran Dan Pengancaman

Tindak pidana pemasaran merupakan delik aduan artinya tindak pidana pemasaran dapat diproses jika seseorang merasa dirugikan melaporkan ke polisi. Tindakan pemasaran dilakukan untuk mendapatkan sejumlah uang atau barang yang dimiliki orang lain secara paksa dengan tujuan untuk menguntungkan diri sendiri dan orang lain. Tindakan yang memiliki muatan pemasaran tidak ditemukan pada setiap akun *facebook* informan.

Informan lebih kepada mengabaikan ketika ada tindakan pemasaran atau

pengancaman ketika menggunakan media sosial *facebook*. Bahkan informan juga tidak pernah melakukan pemerasan atau tindakan semacam pengancaman, tindakan pemerasan pada UU ITE Pasal 27 ini mengacu pada ketentuan pemerasan dan/atau pengancaman yang diatur oleh UU KUHP.

6. Memiliki Muatan Pencemaran Nama baik

Pencemaran nama baik merupakan perbuatan yang dilakukan dengan cara menuduhkan sesuatu hal di muka umum yang bersifat tidak jelas yang bersifat tidak jelas yang menyerang nama baik seseorang. Pencemaran nama baik disini berupa tulisan, foto maupun video yang berisi kebohongan atau tanpa berdasarkan kebenaran yang disebarluaskan melalui media massa. Dasar dari pencemaran nama baik yakni penghinaan yang dilakukan dengan menyerang harga diri, martabat atau kehormatan mengenai nama baik orang (bersifat pribadi) maupun kelompok atau organisasi itu di cemarkan, dipermalukan atau direndahkan.

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menyimpulkan bahwa pencemaran nama baik yang berupa penghinaan yang bisa menyerang harga diri maupun nama orang tersebut. Contohnya seperti kalimat “by1 lah kita babi”, “bapak kau lah ajak by1 sama aku”. Dari kalimat yang di tuliskan pada kolom komentar akun *facebook* M Riski Safri tersebut merupakan bentuk pencemaran nama baik yang menyerang harga diri seseorang. Banyak yang tidak menyadari bahwa hal tersebut merupakan bentuk dari pencemaran nama

baik terhadap seseorang karena memuat tulisan yang tidak memiliki dasar yang jelas. Hal tersebut dianggap sebagai sebuah candaan bagi yang melakukannya maupun yang menerika perlakuan tersebut

Tabel 3.2
Etika Komunikasi Yang Di
terapkan Dan Yang Tidak Di
Terapkan

| No. | Etika Komunikasi Yang Di Terapkan | Etika Komunikasi Yang Di Terapkan |
|-----|--|---|
| 1. | Penggunaan media sosial <i>facebook</i> dalam unsur pemerasan masih dapat diterapkan dengan baik. Karena tidak ditemukan adanya tindakan pemerasan yang dilakukan oleh remaja melalui media sosial <i>facebook</i> . | Perjudian <i>online</i> merupakan salah satu etika komunikasi di media sosial yang belum dapat diterapkan dengan baik. Hal tersebut tidak disadari oleh remaja saat ajakan melakukan taruhan <i>game online</i> . Meskipun begitu dapat dikatakan sebagai pelanggaran terhadap unsur perjudian <i>online</i> . |
| 2. | Etika komunikasi dalam muatan kesusilaan dalam bentuk tulisan yang dilanggar oleh remaja, namun bentuk pelanggaran kesusilaan dalam bentuk foto, video yang mengacu pada pornografi masih diterapkan dengan baik oleh remaja. karna tidak ditemukan adanya pelanggaran kesusilaan. | Etika komunikasi dalam muatan penghinaan masih belum dapat diterapkan dengan baik oleh remaja pada <i>facebook</i> . Tulisan dan kata-kata yang memiliki muatan penghinaan dan pencemaran nama baik, yang dilakukan rema dianggap sebagai bahan candaan. |
| 3. | Etika yang juga diterapkan oleh remaja pada media sosial <i>facebook</i> yakni muatan dalam bentuk pengancaman. Tidak ditemukan adanya foto, video maupun tulisan yang di tujukkan untuk seseorang dalam bentuk pengancaman. | Tindak pelanggaran yakni terdapat nya beberapa penggunaan kata-kata kasar pada akun media sosial <i>facebook</i> informan. |
| 4. | | Terdapatnya provokasi pada salah satu akun media sosial <i>facebook</i> informan yang memprovokasi temannya untuk melakukan taruhan suatu <i>game online</i> . |
| 5. | Remaja tidak melakukan tindakan provokasi yang dapat memicu perkelahian maupun kerusuhan terhadap seseorang maupun kelompok. | Unsur perjudian <i>game online</i> merupakan salah satu etika komunikasi di media sosial yang belum dapat diterapkan dengan baik. Hal tersebut tidak disadari oleh remaja saat melakukan ajakan untuk bermain <i>game online</i> pada kolom komentar serta ajakan untuk melakukan taruhan. Dapat dikatakan sebagai pelanggar dalam unsur perjudian. |

Dari pembahasan di atas dapat diketahui bahwa etika komunikasi dan

UU ITE Pasal 27 pada remaja masih belum diterapkan dengan baik. Hal tersebut dapat diketahui dari data yang telah di jelaskan di atas jelas terdapat krisis etika komunikasiremaja dalam menggunakan media sosial di facebook. Peneliti berpendapat terdapat faktor-faktor yang menjadi pendorong dan juga penghambat remaja dalam melakukan tindakan pelanggaran etika komunikasi melalui media sosial facebook.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Terdapatnya pelanggaran etika komunikasi yang dilakukan remaja pada saat ini, yang dianggap sebagai bentuk keakraban diantara mereka dan juga dianggap sebagai bahan becandaan. UU ITE sendiri merupakan delik aduan bukan delik umum sehingga tindak pelanggaran yang dilakukan remaja tidak dapat diproses dan di hukum oleh undang-undang dikarenakan adanya kesepakatan diantara individu maupun sekelompok orang. Namun, dalam budaya maupun dalam kehidupan sosial pada masyarakat indonesia etika yang baik yakni menggunakan tutur kata dan prilaku yang sopan dan santun. Orang yang tidak memiliki etika dianggap sebagai orang yang tidak bermoral dikarenakan perkataan dan tindakan yang dilakukan tidak mempertimbangkan baik dan buruknya prilaku seseorang.

Kurang nya kesadaran remaja pada saat sekarang ini dalam menggunakan media sosial *facebook*, dan harus lebih bijak lagi dalam menggunakan media sosial *facebook* ini. karna menggunakan *facebook* ini kita juga harus paham mengenai etika komunikasi agar lebih berhati-hati lagi tentunya.

B. Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti pelanggaran etika

komunikasi dalam perspektif sosial di masyarakat atau budaya di Indonesia.

2. Pemerintah dapat memberikan penjelasan mengenai definisi atau dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap pelanggaran yang dimaksudkan pada UU ITE Pasal 27 di setiap ayatnya sehingga tidak menimbulkan banyak penafsiran.
3. Kabupaten Bengkalis tepatnya di daerah Duri Mandau dikenal dengan kental akan budaya, agama bahkan tutur kata yang baik namun remaja Duri tidak mencerminkan hal itu. Sehingga diperlukannya perhatian dari pihak pemerintah daerah untuk mengatasi adanya pelanggaran etika komunikasi yang dilakukan remaja dan juga masyarakat agar dapat menggunakan media sosial dengan bijak lagi tentunya.
4. Saran peneliti buat para remaja agar lebih bijak lagi dalam menggunakan media sosial seperti *facebook*, apalagi di dunia digital ini sudah ada UU yang berlaku.

Daftar Pertanyaan

1. Dalam bermain game online pasti pernah mengunggah nya di facebook dalam unggahan tersebut pernah kah melakukan tindakan perjudian atau pertaruhan bersama yang lainnya?
2. Dalam menggunakan media sosial pernah melakukan tindakan saling ejek mengejek atau menghina terhadap orang lain atau teman sendiri?
3. Pernah kah memposting foto video gambar maupun tulisan yang tidak senonoh seperti ada nya foto atau video porno atau keterbukaan dan tulisan yang menggunakan kata-kata yang melanggar kesusilaan?
4. Bagaimana dengan postingan status foto video dan tulisan pada kolom komentar yang mengancam atau menakut nakuti di facebook?
5. Bagaimana dengan melakukan tindakan pemerasan atau paksaan kepada orang lain melalui media sosial facebook?
6. Saat menggunakan *facebook* adakah postingan maupun komentar yang dapat memicu rasa marah pada orang lain atau dapat menimbulkan perkelahian?

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Nasrullah, Ruli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nurudin. 2012, *Media Sosial Baru*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.
- Puntoadi, 2011. *Meningkatkan Penjualan Melalui Media Sosial*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Thalib, S.B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Santrock (2003) John W. Adolescence. *Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Ardianto, (2011). *Metode Penelitian untuk Public Relations*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- McQuail, 2010. *McQuails Mass Communication Theory*. Netherlands SAGE Publications, Ltd.
- Soekanto, 2009:262. *Sosiologi perubahan sosial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada

Jurnal

- Nur, Iffatin. Muhammad, 2020. *Bermedia Sosial Dalam Perspektif Maqashid Syari'ah (Membangun Komunikasi Di Media Sosial Berdasarkan Etika)*. Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Siswanto Tito, 2013. *Optimalisasi Sosial Media Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Suryani Ita. 2014. *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pemasaran Produk Dan Potensi Indonesia Dalam Upaya Mendukung Asean Community 2015 (Studi Social Media Marketing Pada Twitter Kemenparekraf Ri Dan Facebook Disparbud Provinsi Jawa Barat)*.

Bina sarana informatika, jakarta.

Nurritzka Fitrah, 2016. *Peran Media Sosial Di Era Globalisasi Pada Remaja Di Surakarta Suatu Kajian Teoritis Dan Praktis Terhadap Remaja Dalam Perspektif Perubahan Sosial*. Fakultas Fisip. Universitas Tanjungpura.

Fitriani Yuni, 2017. *Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat*. Amik Bsi Bekasi.

Prasanti, Dhita dan Indriani, Sri seti, *Etika Komunikasi Dalam Media Sosial Bagi Ibu-Ibu PKK Di Desa Mekarmukti Kab. Bandung Barat (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Etika Komunikasi Dalam Media Sosial Bagi Ibu-Ibu PKK Di Desa Mekarmukti Kab. Bandung Barat)*. Profetik Jurnal Komunikasi, Vol,10, No 01, April 2017, (di unduh pada 18 Februari 2019).

Dinatha Mahendra Ngurah, 2017. *Pemanfaatan Media Sosial Facebook Untuk Menilai Sikap Ilmiah (Afektif) Mahasiswa*. STIP CitraBakti, Nusa Tenggara Timur.

Mulawarman, Aldila, 2017. *Perilaku Pengguna Media Sosial Beserta Implikasinya Di tinjau Dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. Jurusan Bimbingan Dan Konseling, FIP, Universitas Negeri Semarang, Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

