



**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA



**SHARING FOR INDONESIA KE 16 – BATCH 2**

# **FILTERISASI Di MEDIA SOSIAL**

**Tema:**

**Meningkatkan Pemahaman Menghadapi Tantangan  
Maraknya Pamer dan Misinformasi di Media Sosial**

**Jakarta, 21 Mei 2022**

**PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS AL AZHAR INDONESIA (UAI)**



**in the universe ...  
in big data...  
flood information**

## Media - Over loaded



**Teknologi internet  
menCengangkan**

TAPI SEKALIGUS

**menCemaskan !!!**

**2C**

**Teknologi internet**

**CONNECTIVITY**

**CREATIVITY**

**COMMUNITY**

**3C**

**digital natives**

3

+

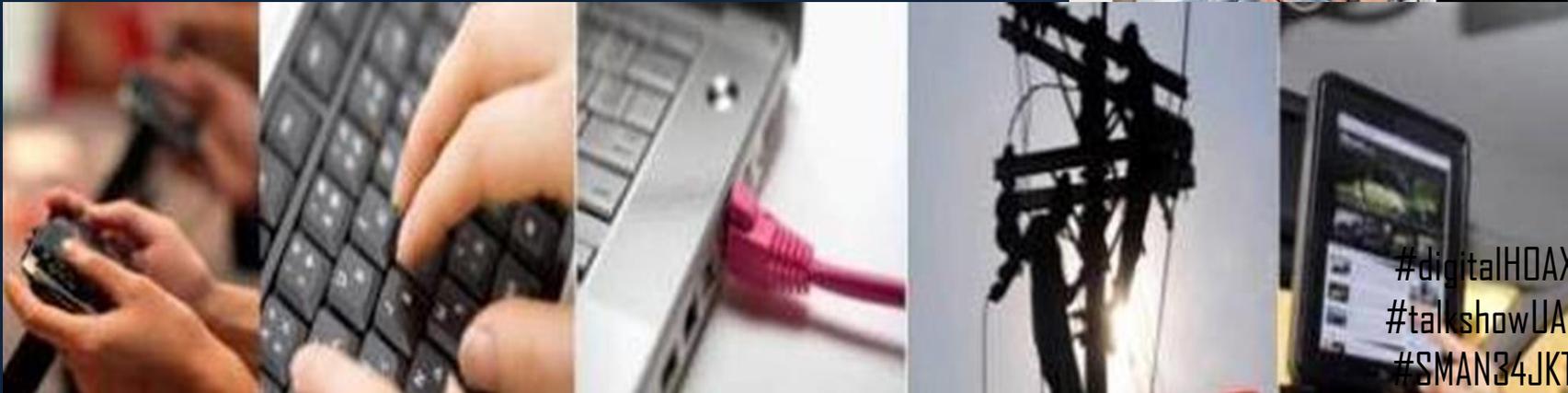
3

### 3 Arah Perkembangan Komputer:

- Miniaturisasi
- Kecepatan (Speed Up)
- Keterjangkauan (Coverage)

### 3 Arah Perkembangan Komunikasi:

- Konektivitas
- Interaktivitas
- Multimedia



# TECHNOLOGY & SOCIETY



Perubahan teknologi komunikasi akan menghasilkan sebuah perubahan yang mendasar, baik dalam tatanan budaya maupun sosial masyarakat.

Di era globalisasi, pengaruh perkembangan ilmu dan teknologi yang begitu pesat akan berdampak pada budaya hampir semua masyarakat di dunia,

“Teknologi akan membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan menggunakan teknologi tersebut mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu periode teknologi ke abad teknologi yang lain“

(McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* : 1964)



# GLOBAL VILLAGE — DIGITAL NATIVE (NETIZEN)

Sebuah bentuk baru organisasi sosial yang akan muncul ketika media elektronik secara bersamaan mengikat seluruh dunia menjadi satu sistem sosial, politik, dan kultural yang lebih besar (McLuhan, 1964)



# MASYARAKAT JARINGAN – NETWORK SOCIETY



**TEKNOLOGI, KONSUMSI DAN KOMUNIKASI**  
(Implikasi Perkembangan Teknologi Informasi pada Komunikasi Pemasaran Kontemporer)

a Society whose social structure is made up of networks powered by micro-electronics-based information and communications technologies (Castells)

Hyperconnectivity  
always connected





# PROSUMER = PRODUCER + CONSUMER

- Citizen Journalism (Traffic Update, on Location)
- Review / Unboxing
- Reported (Destination, Culinary, Accommodation)
- Social Experiment (Prank, Social Charity/Donation)
- Posting / Narrative (Blog, User Generated Content)
- Video / Reels (Live, Forum, Webinar)





**CONTENT CREATOR — ENDORSER — INFLUENCER**



**Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)**

'hoaks' adalah **berita bohong**.

**Oxford English Dictionary**

'hoax' is *malicious deception* (kebohongan yang dibuat dengan tujuan jahat')

Sayangnya, banyak netizen yang tidak benar mendefinisikan 'hoax' sebagai 'berita yang tidak disukai'.

**Apa itu hoax dan bagaimana agar kita tidak tertipu?**

'Hoax' atau 'fake news' bukan sesuatu yang baru, dan sudah banyak beredar sejak Johannes Gutenberg tahun 1439 menciptakan mesin cetak. Bahkan sebelum zaman internet, 'hoax' bahkan lebih berbahaya dari sekarang karena sulit terverifikasi. - **Rappler.com**



<https://www.rappler.com/indonesia/ayo-indonesia/181912-sketsatorial-apa-itu-hoax>



HOAX adalah kabar, informasi, atau berita palsu atau bohong.

Hoax (baca: **hoks**) merupakan ekses negatif kebebasan berbicara dan berpendapat di internet, khususnya media sosial dan blog.

Hoax bertujuan membuat opini publik, menggiring opini, membentuk persepsi, juga untuk *having fun* yang menguji

kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial.

### Pengertian Hoax

Hoax adalah sebuah pemberitaan palsu adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut palsu. (*Wikipedia*).

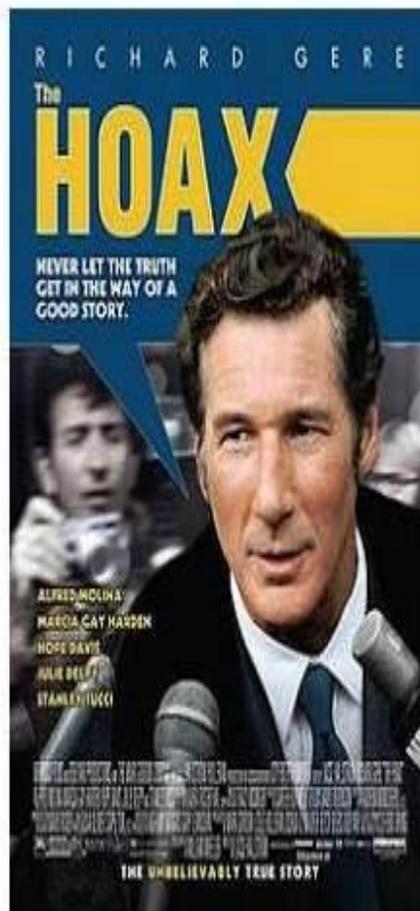
Salah satu contoh pemberitaan palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang/kejadian sejatinya.

Suatu pemberitaan palsu berbeda dengan misalnya pertunjukan sulap; dalam pemberitaan palsu, pendengar/penonton tidak sadar sedang dibohongi, sedangkan pada suatu pertunjukan sulap, penonton justru mengharapkan supaya ditipu.

sumber :

<http://www.komunikasipraktis.com/2016/12/pengertian-hoax-asal-usul-dan-contohnya.html>

## Asal Usul Kata Hoax



Kata atau istilah hoax muncul pertama kali di kalangan *netter* Amerika. Kata hoax didasarkan pada sebuah judul film: *The Hoax*.

*The Hoax* adalah film drama Amerika 2006 yang disutradarai Lasse Hallström. Film ini dibuat berdasarkan buku dengan judul yang sama oleh Clifford Irving dan berfokus pada biografi Irving sendiri serta Howard Hughes yang dianggap dianggap membantu menulis.

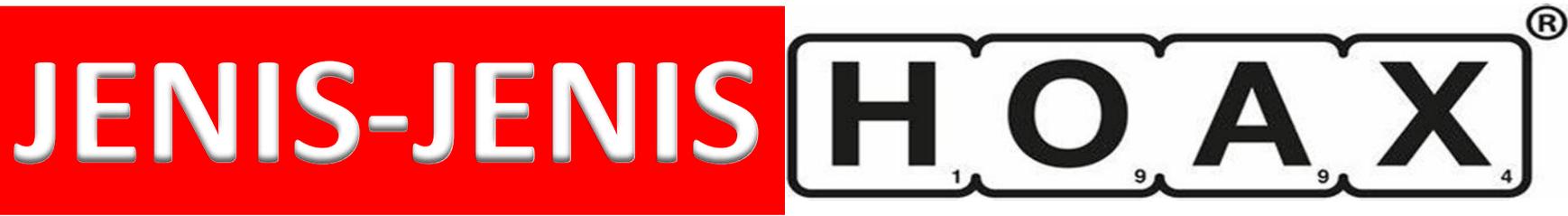
Banyak kejadian yang diuraikan Irving dalam bukunya yang diubah atau dihilangkan dari film.

Sejak itu, film *the hoax* dianggap sebagai film yang banyak mengandung kebohongan. Sejak itulah setiap kali muncul berita palsu atau bohong, *netter* Amerika

menggunakan istilah hoax.

Namun, menurut filologis Inggris, Robert Nares (1753–1829), kata hoax muncul sejak abad 18 sebagai singkatan atau kata lain dari "hocus" atau permainan sulap (*Wikipedia*).

# JENIS-JENIS



## **1. Hoax proper**

*Hoax* dalam definisi termurninya adalah berita bohong yang dibuat secara sengaja. Pembuatnya tahu bahwa berita itu bohong dan bermaksud untuk menipu orang dengan beritanya.

## **2. Judul heboh tapi berbeda dengan isi berita**

Kebiasaan buruk banyak netizen adalah hanya membaca headline berita tanpa membaca isinya. Banyak beredar artikel yang isinya benar tapi diberi judul yang heboh dan provokatif yang sebenarnya tidak sama dengan isi artikelnya.

## **3. Berita benar dalam konteks menyesatkan**

Kadang-kadang berita benar yang sudah lama diterbitkan bisa beredar lagi di sosial media. Ini membuat kesan bahwa berita itu baru terjadi dan bisa menyesatkan orang yang tidak mengecek kembali tanggalnya.

### **TUJUAN PENYEBARAN HOAX:**

- Membuat masyarakat menjadi curiga dan bahkan membenci kelompok tertentu
- Menyusahkan atau bahkan menyakiti secara fisik orang yang tidak bersalah
- Memberikan informasi yang salah kepada pembuat kebijaksanaan

Let's be smart!

# BEGINI CARA MENGENALI HOAX DI DUNIA MAYA



- 1. HOAX ADALAH KABAR PALSU YANG SENGAJA DISEBAR UNTUK MEMBUAT KEHEBOHAN PUBLIK.**
- 2. HOAX BISA BERUPA EMAIL, PESAN BROADCAST, HINGGA SMS.**
- 3. HOAX BIASANYA DIAWALI KATA-KATA SUGESTIF DAN HEBOH.**  
'Awat, virus Zika menyebarkan di Indonesia' 'Sebar kabar ini segera ..'  
'Bukan hoax, tsunami bakal melanda ...'
- 4. ISI HOAX KERAP MENCATUT NAMA-NAMA ILMUWAN ATAU LEMBAGA TERKENAL.**  
'NASA mengatakan asteroid raksasa bakal menghantam Bumi'.
- 5. BERITA HOAX TERDENGAR MUSTAHIL TERJADI, SEHINGGA KERAP DISERTAI HASIL PENELITIAN PALSU.**  
'Penelitian Kaspersky Lab menyatakan WhatsApp disusupi virus pencuri data dari China'.
- 6. HOAX TIDAK MUNCUL DI MEDIA-MEDIA MASSA DAN HANYA DIKETAHUI LEWAT PESAN BERANTAI.**
- 7. KALIMAT HOAX BANYAK DITULIS DENGAN HURUF KAPITAL DAN TANDA SERU.**  
'BADAI MATAHARI RAKSASA MENGHANTAM BUMI TANGGAL 18 AGUSTUS 2016!  
BERBAHAYA bagi manusia! Warga diimbau jangan keluar rumah di hari itu!'



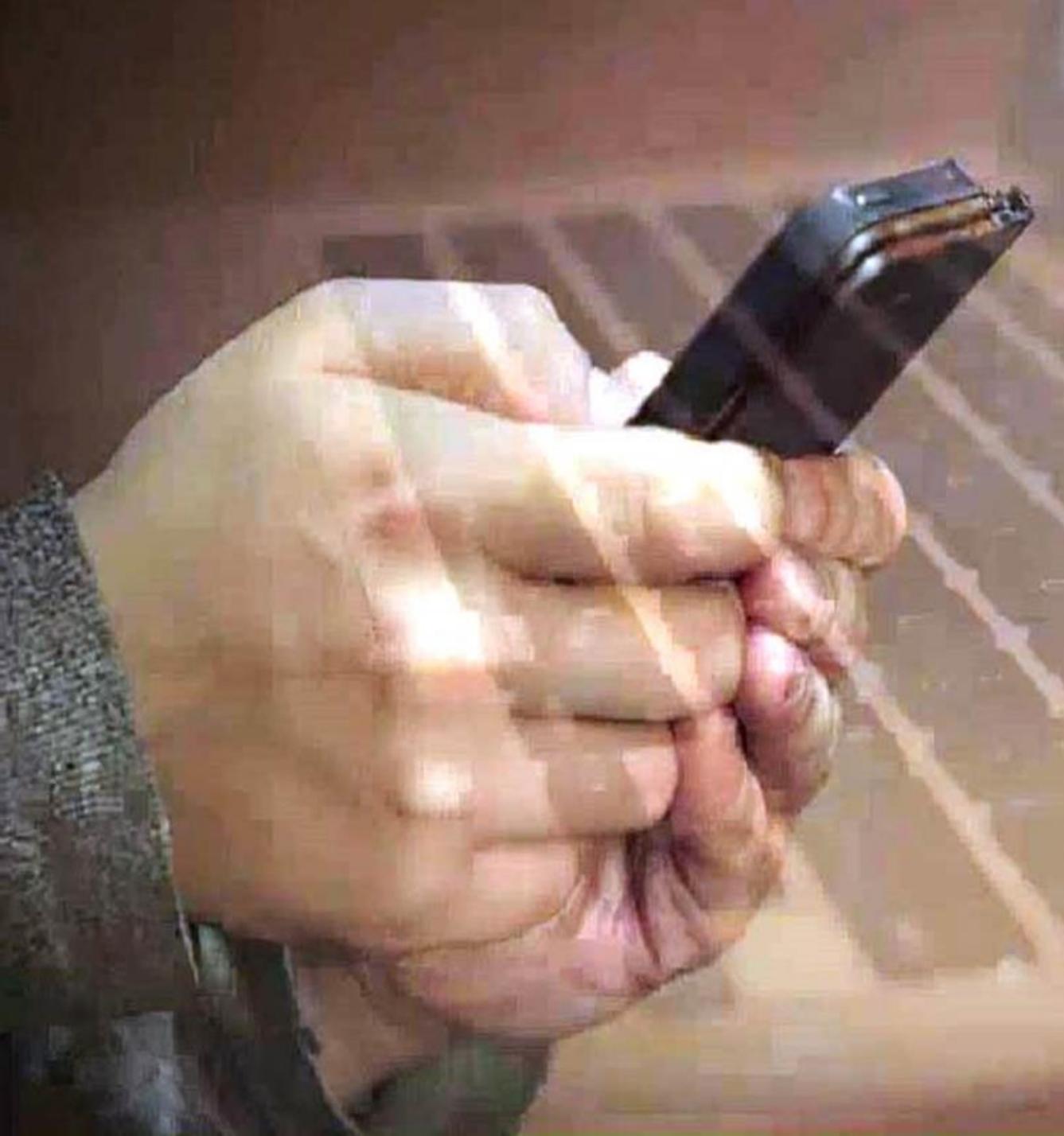


## Kiat-Kiat Menghadapi *hoax* ?

1. Rutinlah membaca berita dari media yang *well-established* dan dihormati.
2. Orang yang paling rentan *hoax* adalah orang yang jarang mengonsumsi berita.
3. Kalau suatu berita kedengarannya tidak mungkin, bacalah dengan lebih teliti karena seringkali itu karena memang itu tidak mungkin.
4. Jangan *share* artikel/foto/pesan berantai tanpa membaca sepenuhnya dan yakin akan kebenarannya.

- [Rappler.com](https://www.rappler.com)





**SARING SEBELUM SHARING!!!**



**YOUR Words is POWER !!!**

prepared by:

Rahman Asri  
Lecturer Communication Dept.  
Faculty of Political and Social Sciences  
Universitas Al Azhar Indonesia  
rahman.asri@uai.ac.id

- terima kasih;  
- semoga bermanfaat .

