

KEBEBASAN BERPENDAPAT DI SOSIAL MEDIA SESUAI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Itok Rudiyanto¹, Bambang Panji Gunawan², Nur Qoilun³

^{1,2,3}Hukum, Fakultas Hukum

Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia

e-mail: brodenolaolo@gmail.com

ABSTRAK

Sesuai dengan tujuan dan perluasannya, eksplorasi ini merupakan standarisasi pemeriksaan yuridis. Strategi pengumpulan informasi yang digunakan adalah dengan mengumpulkan informasi dari bahan-bahan penting yang sah sebagai pedoman hukum dan catatan resmi. Informasi tambahan dikumpulkan melalui bahan sah opsional seperti buku, buku harian peraturan, dan web. Proposal ini memberikan klarifikasi tentang batasan dan keamanan dalam hak untuk berbicara secara bebas wacana sesuai dengan Peraturan ITE melalui survei tertulis yang mencakup spekulasi, definisi, dan gagasan yang sah. Otoritas publik telah mengambil garis tertentu dalam menawarkan sudut pandang melalui hiburan virtual, terutama yang berisi demonstrasi penghinaan dan fitnah dalam Peraturan ITE. Pembatasan ini sebagai larangan untuk menyebarluaskan segala sesuatu yang mengandung fitnah dan fitnah melalui hiburan berbasis web. Batasan dan batasan ini memiliki kelemahan, karena tidak memiliki tolok ukur yang berbeda. Tingkat kesal atau tidak terganggu sangat emosional, tidak ada yang bisa mengukur titik batas selain seperti yang ditunjukkan oleh tolok ukur abstrak masing-masing pihak. Jaminan kesempatan penilaian telah dijamin secara langsung melalui UUD 1945, dan juga telah mendapat pengakuan internasional melalui Pernyataan Umum Kebebasan Bersama 1948. UU ITE hanya memutus jalur siapa saja yang dengan sengaja dan tanpa hak mengedarkan atau mengirimkan data atau arsip elektronik yang mengandung unsur cibiran. Batasan ini tidak diharapkan untuk mengontrol atau membatasi hak istimewa dasar untuk mencari dan memperoleh data. Ditambahkan juga bahwa batasan yang dimaksud juga tidak bisa dianggap sebagai bentuk pemecatan atau peniadaan nilai-nilai berbasis popularitas. Terlepas dari kenyataan bahwa secara praktis, banyak korban yang terluka oleh penilaian emosional dari mereka yang memiliki posisi lebih kuat terhadap orang-orang yang lemah.

Kata Kunci: Peluang Artikulasi Penilaian. Hiburan Virtual, Peraturan ITE

PENDAHULUAN

Dalam dunia yang telah memasuki masa globalisasi dan di mana peningkatan inovasi dan korespondensi semakin menyusahkan, kesulitan untuk mempraktikkan hak atas peluang artikulasi menjadi semakin berbeda. Terlepas dari masalah adat, misalnya, hak untuk berbicara secara bebas tentang wacana, kesempatan pers dan kesempatan informasi, masalah jaringan juga muncul.

Kemajuan pesat inovasi data telah membuat keberadaan manusia lebih sederhana berkat perkembangannya dan pekerjaan yang layak dan mahir. Pada awalnya hanya dimanfaatkan oleh kalangan tertentu, kini kehadiran inovasi data dimanfaatkan oleh hampir semua lapisan masyarakat, baik pemerintah maupun organisasi rahasia. Menggunakan inovasi data kehalusan dan

kewajaran dalam organisasi pemerintah untuk menangani berbagai macam informasi dan memberikan data sederhana, administrasi publik dan lain-lain melalui situs pemerintah berbasis web dan lain-lain. Pengaruh cepatnya pergantian peristiwa dan kemajuan inovasi data dirasakan di mana-mana, tak terkecuali Indonesia. Globalisasi data telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat data dunia. Hal ini menyebabkan perubahan dalam aktivitas kehidupan manusia di berbagai bidang dan secara langsung mempengaruhi munculnya jenis pakaian baru yang terkait dengan inovasi data, sehingga memperluas kebutuhan akan pedoman data papan dan pertukaran elektronik di tingkat publik. harus ditata.

Sebagaimana tertuang dalam Pembukaan Pasal 19 UUD, kemajuan inovasi data dapat diperluas secara ideal dan merata ke seluruh lapisan masyarakat untuk mencerdaskan kehidupan individu.

Internet telah menjadi alat penting untuk mengakui berbagai kebebasan dasar yang dilindungi oleh UUD 1945 pasal 28 huruf E yang berbunyi: Setiap orang memiliki kesempatan untuk berafiliasi, berkumpul dan bersuara. Peluang artikulasi secara terbuka telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1998 Tentang Penyampaian Kesimpulan Di siang hari bolong pada pasal 2 bagian yang teliti Setiap penduduk, baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama, diperbolehkan memberikan pandangan sebagai tanda hak istimewa dan komitmen mayoritas memerintah pemerintah dalam keberadaan masyarakat, negara dan negara».

Sementara itu, peluang artikulasi melalui hiburan daring itu sendiri dilindungi oleh Pasal 28F UUD 1945 yang mengatur: Setiap orang berhak menyampaikan dan memperoleh data untuk membina watak dan iklim sosialnya, serta berhak untuk mencari, dapatkan, miliki, simpan, proses, dan teruskan data menggunakan setiap saluran yang dapat diakses. dapat diakses". Bagaimanapun, peluang ini oleh semua akun dikendalikan oleh Pasal 27 Peraturan Pertukaran Data dan Data Elektronik. Dalam hal ini, pencipta berbicara tentang bagaimana pembatasan peluang artikulasi diatur dalam Peraturan ITE, dan bagaimana keamanannya kebebasan dasar hingga peluang artikulasi dalam Peraturan ITE sesuai dengan pengaturan UUD 1945. Dari uraian tersebut di atas permasalahannya bagaimana keamanan kebebasan bersama dalam menawarkan sudut pandang melalui hiburan virtual dalam kaitannya dengan Regulasi ITE?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksplorasi subyektif. Pemeriksaan subyektif adalah strategi eksplorasi yang digunakan untuk melihat keadaan benda-benda yang teratur, dan ilmuwan itu sendiri sebagai instrumen kunci, metode pemilahan informasi yang digunakan dengan triangulasi, informasi yang diperoleh pada umumnya akan menjadi informasi subyektif, penyelidikan informasi bersifat induktif atau

subyektif dalam alam, dan konsekuensi dari eksplorasi subyektif adalah untuk mengetahui kepentingan, menangkap keunikan, membangun kekhasan dan melacak spekulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hiburan online memudahkan kita untuk berkolaborasi, berteman, dan melihat kehidupan orang lain. Ini dapat memengaruhi penalaran dan perilaku individu. Hiburan virtual seperti Instagram dan Youtube saat ini banyak dimanfaatkan sebagai ajang self-articulation.

Self-articulation biasanya selfie dan rekaman. Kesederhanaan yang dengannya Anda dapat melihat cara hidup dan pencapaian orang lain, misalnya foto atau rekaman melalui hiburan berbasis web, dapat mengurangi rasa takut dan menimbulkan kecemburuan dan kecemburuan sosial. Ini karena banyak orang merasa tidak punya apa-apa untuk dipamerkan. Tidak adanya kepastian dapat mempengaruhi sifat SDM. Ketiadaan rasa percaya diri akan menurunkan inspirasi individu untuk mengenal dirinya sendiri, mempelajari hal-hal baru, dan melepaskan diri dari jangkauan keakrabannya yang biasa sehingga SDM yang dibentuk memiliki kekuatan yang rendah.

Sisi positif dan negatif dianggap sebagai ujian terbesar ketiga yang akan dilihat oleh responden sebagai klien hiburan berbasis web. Data, strategi, dan jabatan yang dikemukakan oleh seorang individu dapat menimbulkan tanggapan yang berbeda dari masyarakat umum. Masyarakat dapat dipisahkan menjadi dua kelompok di mana individu-individu tertentu pada umumnya akan menjunjung tinggi sentimen yang diberikan, sementara beberapa lainnya akan cukup sering menolak kesimpulan ini. Perbedaan penilaian ini dapat memicu egoisme pada masing-masing pihak yang memicu pertikaian. Perbedaan penilaian ini akan memaksa sentimen menyudutkan kubu lain. Bentrokan bisa muncul sebagai pertengkaran, pertengkaran, pemaksaan perasaan, bahkan analisis, baik itu tetap di internet atau meluas ke realitas saat ini. Sisi positif dan negatifnya bisa menimbulkan massa kolosal dan bukan tipe negara Indonesia sebagai negara kesatuan. Kolaborasi yang dilakukan melalui hiburan online tidak terbatas pada lokasi setiap individu, tetapi juga lintas negara di mana setiap individu dapat berkomunikasi dan melihat konten yang dibuat

oleh orang-orang yang tidak tersentuh. Setiap bangsa memiliki standar dan moral sendiri.

Tes berikut dalam memanfaatkan hiburan online bertentangan dengan sosial, pada kenyataannya. Seperti yang baru-baru ini direferensikan, hiburan berbasis web dapat membentuk kebiasaan. Saat ini, sebagian besar tidak pernah terisolasi dari perangkat mereka dan nyaman dengan realitas mereka sendiri. Karena hiburan berbasis web adalah tempat yang tidak dibatasi oleh keberadaan. Setiap individu diperbolehkan untuk menyampaikan tanpa melihat kepribadian aslinya. Hiburan berbasis web dapat mengurangi keinginan untuk berbicara dengan orang sungguhan. Pada kenyataannya, banyak sekali batasan sosial yang dibutuhkan. Peluang artikulasi dan penilaian tidak takut mengetahui karakter asli kita melalui hiburan virtual membuat kita lebih menyenangkan dan mengurangi koneksi dengan orang lain. Inilah hal yang membuat individu menjadi lebih musuh sosial. Bermusuhan dengan cara berperilaku sosial adalah salah satu kesulitan memanfaatkan hiburan online. Hiburan online menawarkan korespondensi yang tidak dibatasi oleh ruang, waktu, dan pelanggan. Seseorang dapat menawarkan sudut pandang dan menyampaikannya tanpa mengetahui kepribadiannya yang sebenarnya (unknown). Permusuhan sosial pada akhirnya dapat menimbulkan dampak yang berbeda, seperti tidak adanya kepedulian terhadap orang lain

Pemanfaatan hiburan online dapat mengubah cara berperilaku bagi individu tertentu, salah satunya adalah perilaku pembeli. Seiring kemajuan inovasi, tingkat industrialisme setiap individu pada umumnya akan meningkat, dikombinasikan dengan pengembangan berbagai aplikasi yang didukung oleh teknologi canggih termasuk yang dapat bekerja dengan cara berperilaku yang merusak ini. Cara berperilaku destruktif dicirikan sebagai cara berperilaku mengkonsumsi tenaga kerja dan produk yang umumnya mahal dengan kekuatan yang meluas untuk mendapatkan sesuatu yang baru, baru, lebih banyak dan lebih baik dan pada umumnya akan melebihi-lebihkan kebutuhan asli, hanya untuk dilihat pada tingkat sosial yang lebih tinggi. lapisan daripada yang lain. orang lain, dan pemenuhan dengan kepemilikan itu

Peluang penilaian dan hiburan online sendiri diatur dalam Pasal 28 Ayat 3 UUD 1945, PP No. 39 Tahun 1999 Pasal 14-32, dan Pasal 1 Ayat (1) UUD

Nomor 9 Tahun 1998 Peraturan ITE dapat dianggap belum efektif karena belum ada pedoman yang mengatur tentang misrepresentasi dan undang-undang dikatakan untuk tidak memiliki pilihan untuk mencapai tujuan yang terkandung di dalamnya. Peraturan ITE juga, bukannya menjelaskan suatu disiplin, menyebabkan terjemahan yang berbeda. Misalnya pada kata-kata “tanpa kemerdekaan” dan “dengan sengaja” dalam pasal 27 ayat 3. Penodaan dan fitnah juga memunculkan persoalan karena bersifat abstrak. Hal ini dapat menyebabkan individu yang tidak bermaksud menghina ditolak mentah-mentah. UU ITE pada akhirnya bisa membuat masyarakat awam memusuhi analisis dengan poin produktif. Selain itu, juga muncul pertanyaan tentang apakah ada persyaratan untuk titik puncak atau pedoman yang mengawasi peluang artikulasi dan hiburan virtual di Indonesia.

Sementara itu, banyak netizen yang mengungkapkan bahwa keterbatasan dalam menyediakan sudut pandang dan hiburan berbasis web di Indonesia berlebihan karena alasan mayoritas menguasai pemerintah, kebebasan bersama, dan gagasan bahwa penyedia penilaian dan pengakses hiburan virtual sudah cukup melihat apa yang terjadi. lumayan dan apa yang tidak diperbolehkan dalam menawarkan sudut pandang dan media. aktivitas publik di Indonesia.

PENUTUP

Dari pengaturan dan perbincangan di atas dapat kita duga bahwa peluang artikulasi di Indonesia, meskipun merupakan hak asasi yang dilindungi, sebenarnya ada batas-batasnya, khususnya sifat-sifat yang ketat, sifat yang mendalam, permintaan, kepentingan umum, dan kejujuran negara.

Semua yang menjadi kebebasan dasar tidak dapat ditentang oleh siapa pun. akibatnya, kita tidak boleh menghalangi kebebasan dasar siapa pun. Salah satu kebebasan umum yang tidak boleh kecewa adalah pilihan untuk menawarkan sudut pandang. Hal ini diatur dalam UUD 1945 dengan kata-kata “kesempatan untuk berelasi dan berkumpul, mengemukakan pendapat dan mengarang, dsb ditentukan dengan peraturan”

Sehubungan dengan hal-hal di atas, ide-ide yang dapat diberikan oleh pencipta kepada otoritas Publik dan Orang-orang dari Komite, untuk situasi ini, orang-orang yang memiliki kekuatan untuk

membuat pengaturan hukum dan untuk klien akses web dalam melakukan latihan mereka untuk menawarkan sudut pandang dan berkomunikasi dengan orang lain, adalah sebagai berikut :

1. Update pengaturan dalam PP No. 19 Tahun 2016 tentang Pertukaran Data dan Elektronik dengan menjelaskan pengaturan dalam Pasal 27 ayat (3) tentang apa yang tersirat dengan sengaja atau tanpa kebebasan, menyebarluaskan dan mengomunikasikan dan membuat data terbuka, serta langkah-langkah penilaian yang dapat dikatakan mengandung unsur-unsur yang mengganggu atau menstigmatisasi nama baik seseorang dan memasukkan pengaturan tentang batasan aktivitas opsi untuk menawarkan sudut pandang yang diklaim oleh individu dan komitmen yang terkait dengannya untuk memastikan rasa hormat dan keamanan kebebasan bersama orang lain , baik secara terpisah maupun dalam jaringan tertentu.
2. Dalam pemutakhiran hendaknya memperhatikan keselarasan dengan peraturan dan pedoman yang penting, sehingga ada keterkaitan antara peraturan dan pedoman serta tidak saling berbenturan.
3. Klien dan koperasi spesialis harus fokus pada moral di mata publik serta pembatasan dan komitmen intrinsik dalam hak istimewa yang mereka miliki dalam mempraktikkan kebebasan mereka melalui media web untuk membuat kesepakatan, kesetaraan, dan keseimbangan dalam pelaksanaan kebebasan dasar dan memperhatikan dan keamanan kebebasan dasar orang lain.
4. Tunduk pada peraturan yang benar dan tidak menyalahgunakan peraturan yang ada, baik peraturan di internet, maupun peraturan di dunia nyata. Karena hukum di internet juga berlaku untuk realitas saat ini dan juga sebaliknya. Dampaknya juga demikian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adithia, 'Kebebasan Berpendapat Dan Hak Asasi Manusia', 01.03 (2023), 97-101
- Alfiani, Rahmidevi, Patricia Anita Rosiana, Kuku Panji Dewantara, Nurlita Budiandari, Riyan Dwi Julianto, and Gabriela Davinci Pehulisa,

'Kebebasan Berpendapat Dan Media Sosial Di Indonesia', *Journal Civic Education*, November, 2020

<https://www.researchgate.net/publication/345252075_Kebebasan_Berpendapat_dan_Media_Sosial_di_Indonesia?enrichId=rgreq-f376781df91b9e6523f9c9e4de782310-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMONTI1MjA3NTtBUzo5NTM4MTI5NzQwNTEzMjJlMTYwNDQxODE0Mjg5Ng%3D%3D&el=1_x_2&_

Ansar, Nur, 'Memahami Kebebasan Berekspresi, Batasannya, Serta Hubungannya Dengan Delik Penghinaan Di Indonesia', *Researchgate.Net*, July, 2021, 1-29 <https://www.researchgate.net/publication/352982311_MEMAHAMI_KEBEBASAN_BEREKSPRESI_BATASANNYA_SERTA_HUBUNGAN_NYA_DENGAN_DELIK_PENGHINAAN_DI_INDONESIA>

Sufiana Julianja, 'Pembatasan Kebebasan Berekspresi Dalam Bermedia Sosial : Evaluasi Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia', *Pendidikan*, 6 (2018), 14