

**PERTANGGUNG JAWABAN PENYEDIA *PLATFORM DIGITAL* ATAS  
PENYEBARAN *HOAX* OLEH PENGGUNA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**M. SYAFIEQ IHZA SETIAWAN  
NPM 2252011135**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PERTANGGUNG JAWABAN PENYEDIA *PLATFORM DIGITAL* ATAS PENYEBARAN *HOAX* OLEH PENGGUNA

Oleh

M. SYAFIEQ IHZA SETIAWAN

Pengaturan algoritma *TikTok* dalam mendistribusi informasi menciptakan ekosistem yang rentan terhadap penyebaran *hoax*, di mana viralitas sering kali mengalahkan kebenaran faktual. Meskipun UU ITE telah mengatur sanksi bagi individu, pendekatan ini tidak lagi efektif membendung kecepatan disinformasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji batasan tanggung jawab hukum antara penyedia platform dan pengguna, serta menganalisis efektivitas instrumen hukum saat ini, seperti kewajiban *take down* konten dalam memaksa penyedia platform melakukan moderasi konten secara proaktif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif dengan tipe penelitian deskriptif. Penelitian ini menerapkan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber sekunder yang diperoleh melalui studi pustaka dan analisis dokumen. Metode pengolahan data dilakukan dengan pemeriksaan, rekonstruksi, dan sistematika data. Selanjutnya, data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa dasar dan keterikatan keterikatan hukum antara *platform* dan pengguna bersumber pada kontrak elektronik *Terms of Service* (ToS) serta kedudukan *platform* sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) yang wajib menjamin keamanan sistem dan moderasi konten sesuai UU ITE. Namun, terdapat kekosongan hukum terkait pemulihan hak korban karena adanya batasan tanggung jawab (*safe harbor*) dalam UU ITE yang cenderung hanya mengatur sanksi administratif. Sebagai solusi untuk korban dapat meminta tanggung jawab penyedia platform, penyedia *platform* dapat digugat melalui instrumen Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Pasal 1365 KUHPerdara jika terbukti lalai menjalankan kewajiban hukum dan asas kepatutan. Dengan demikian, batasan dalam UU ITE tidak menghapuskan tanggung jawab ganti rugi *platform* apabila terjadi kelalaian yang merugikan pengguna atau pihak ketiga.

**Kata Kunci:** *Platform Digital, Hoax, Tanggung Jawab, Perbuatan Melawan Hukum.*

## **ABSTRACT**

### **RESPONSIBILITY OF DIGITAL PLATFORM PROVIDERS FOR THE SPREAD OF HOAXES BY USERS**

**BY**

**M. SYAFIEQ IHZA SETIAWAN**

*This research aims to analyze the legal basis of the relationship between digital platform providers and users, as well as the platform's liability mechanism for the dissemination of hoax content, specifically on the Tiktok platform in Indonesia. The massive phenomenon of disinformation in the digital space often causes actual loss to the public; however, legal enforcement is still constrained by the limitations of platform liability. The research method used in this undergraduate thesis is normative legal research with a statutory approach and a conceptual approach to examine the synchronization between cyber regulations and general civil law.*

*The type of research used in this study is normative legal research with a descriptive approach. This study applies a statute approach. The data used in this study comes from secondary sources obtained through literature review and document analysis. The data processing method is carried out through examination, reconstruction, and systematic data analysis. Furthermore, the collected data is analyzed qualitatively.*

*The results of the study indicate that the legal relationship between the platform and users originates from the Terms of Service (ToS) electronic contract, as well as the platform's status as an Electronic System Provider (ESP) which is obligated to ensure system security and content moderation in accordance with the Information and Electronic Transactions (IET) Law. However, there is a legal vacuum regarding the recovery of victims' civil rights due to the liability limitations (safe harbor doctrine) within the IET Law, which tends to only regulate administrative sanctions. As a solution, the platform can be sued through the instrument of Unlawful Acts under Article 1365 of the Indonesian Civil Code if it is proven negligent in fulfilling its legal obligations and the principles of propriety. Accordingly, the limitations within the IET Law do not eliminate the platform's liability for damages if negligence occurs that harms users or third parties..*

**Keywords: Digital Platform, Hoax, Liability, Unlawfull Act.**

**PERTANGGUNG JAWABAN PENYEDIA *PLATFORM DIGITAL* ATAS  
PENYEBARAN *HOAX* OLEH PENGGUNA**

Oleh:

**M. SYAFIEQ IHZA SETIAWAN**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA HUKUM**

**Pada**

**Bagian Hukum Keperdataan  
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi : **PERTANGGUNG JAWABAN PENYEDIA  
PLATFORM DIGITAL ATAS PENYEBARAN  
HOAX OLEH PENGGUNA**

Nama Mahasiswa : **M. Syafiq Thza Setiawan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2252011135**

Bagian : **Hukum Keperdataan**

Fakultas : **Hukum**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Dr. Kasmawati, S.H., M.Hum.**  
NIP 197607052009122001

**Elly Nurlaili, S.H., M.H.**  
NIP 197001292006042001

**2. Ketua Bagian Hukum Keperdataan**

**Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H.**  
NIP 197404132005011001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

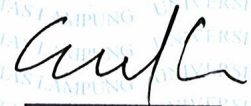
**Ketua**

**: Dr. Kasmawati, S.H., M.Hum.**



**Sekretaris/Anggota**

**: Elly Nurlaili, S.H., M.H.**



**Penguji Utama**

**: Siti Nurhasanah, S.H., M.H.**



**2. Dekan Fakultas Hukum**



**Dr. M. Fakhri, S.H., M.S.**  
**NIP 196412181988031002**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 12 Maret 2026**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Syafieq ihza setiawan

NPM : 2252011135

Bagian : Hukum Keperdataan

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pertanggung Jawaban Penyedia Platform Digital Atas Penyebaran Hoax Oleh Pengguna ”** adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 18 Ayat (2) huruf f Peraturan Rektor Universitas Lampung Nomor 12 Tahun 2025 tentang Peraturan akademik.

Bandar Lampung, Maret 2026



**M. Syafieq Ihza Setiawan**

NPM 2252011135

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap M. Syafieq Ihza Setiawan, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 11 April 2004, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari Bapak Iwan Setiawan, S.E., M.M. dan Ibu Sumiyati, S.IP.

Penulis menyelesaikan Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Pembina di Liwa Lampung Barat pada Tahun 2010, Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Liwa Lampung Barat pada Tahun 2016, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) Sekuting Terpadu di Liwa Lampung Barat pada Tahun 2019, dan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Liwa Lampung Barat pada Tahun 2022. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan sebagai mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Lampung pada Tahun 2022 melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Barat (SMM PTN-Barat).

Selama menjadi mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Lampung, Penulis Aktif mengikuti kegiatan organisasi di Pusat Studi Bantuan Hukum (PSBH) sejak tahun 2023 hingga 2025, dari menjadi Anggota Muda dan Anggota Tetap. Penulis juga tergabung sebagai anggota Himpunan Mahasiswa Hukum Perdata (HIMA Perdata) di Tahun 2025.

## MOTTO

*“Aku mau hidup seribu tahun lagi”*

**(Chairil Anwar)**

*“We’ve all got both light and dark inside us. What matters is the part we choose to act on”*

**(Sirius Black)**

*“Semua jatuh bangun mu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan mu sebagai manusia”*

**(Baskara Putra-Hindia)**

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, Segala puji bagi Allah SWT, yang dengan segala karunia dan hidayah-Nya telah memberikan Penulis kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tua saya yang tercinta  
Ayah Iwan Setiawan dan Ibu Sumiyati

Serta

Adik ku tersayang

Syafia Asha Setiawan dan Adiba Syakila Setiawan

Terima kasih atas semua pengorbanan, perhatian, dan kasih sayang yang diberikan, selalu membahagiakan dan mendoakan Penulis, serta memberikan dukungan kepada Penulis, baik secara materiil maupun immateriil.

## SANWACANA

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, Segala puji dan syukur Penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang dengan kehendak dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul: “**Pertanggung Jawaban Penyedia Platform Digital Atas Penyebaran Hoax Oleh Pengguna**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, Penulis menerima dukungan dan bantuan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. M. Fakih, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H. selaku Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Bapak M. Wendy Trijaya, S.H, M.Hum. selaku Sekretaris Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Kasmawati, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan membimbing Penulis dengan penuh kesabaran, bersedia untuk meluangkan waktu, mencurahkan segenap pemikirannya, serta memberikan kritik dan saran yang membangun dalam proses penyelesaian skripsi ini;
5. Ibu Elly Nurlaili, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan membimbing Penulis dengan penuh kesabaran, bersedia untuk meluangkan waktu, mencurahkan segenap pemikirannya, serta memberikan kritik dan saran yang membangun proses penyelesaian skripsi ini;
6. Ibu Siti Nurhasanah, S.H., M.H. selaku Dosen Pembahas I yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat membangun terhadap skripsi ini;

7. Ibu Sayyidah Sekar Dewi Kulsum, S.H., M.H. selaku Dosen Pembahas II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat membangun terhadap skripsi ini;
8. Ibu Sri Riski, S.H., M.H. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta arahan selama Penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
9. Kepada seluruh dosen dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Lampung, khususnya di Bagian Hukum Perdata, yang telah dengan penuh dedikasi memberikan ilmu yang bermanfaat serta dukungan teknis dan administratif kepada Penulis selama menempuh pendidikan;
10. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Keysia Zafira Purwanda terimakasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, materi, maupun waktu kepada penulis. Sudah selalu mendukung, menghibur dan mendengarkan keluh kesah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Sahabat-sahabatku selama di perkuliahan yang selalu membantu, memberikan dukungan, menjadi tempat bercerita, dan selalu membersamai disaat susah maupun senang. Terima kasih telah mewarnai masa-masa perkuliahan penulis dan tidak pernah meninggalkan disaat masa-masa terberat penulis. Penulis harap persahabatan ini bisa terjalin sampai kita tutup usia. Semoga apa yang kita cita-citakan dapat kita wujudkan sehingga suatu saat ketika kita dipertemukan kembali, kita membawa cerita dan kesuksesan masing- masing;
12. Almamaterku tercinta, Fakultas Hukum Univesitas Lampung;
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan yang ada. Kendati demikian, Penulis berharap bahwa skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi Para pembaca.

Bandar Lampung, Maret 2026

**M. Syafieq Ihza Setiawan**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Umum Tentang Pertanggung Jawaban Hukum .....	8
2.2 Tinjauan Umum Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) .....	12
2.3 Tinjauan Umum Tentang Perbuatan Melawan Hukum .....	15
2.4 Tinjauan Umum Tentang <i>Platform Digital</i> .....	20
2.5 Tinjauan Umum Tentang <i>Hoax</i> .....	24
2.6 Kerangka Pikir .....	28
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	30
3.2 Tipe Penelitian .....	31
3.3 Pendekatan Masalah .....	31
3.4 Data dan Sumber Data .....	31
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	32
3.6 Metode Pengolahan Data .....	32
3.7 Analisis Data .....	33

<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Dasar dan Keterikatan Hukum Antara Pihak Penyedia <i>Platform TikTok</i> dan Penggunanya .....	34
4.2 Tanggung Jawab Penyedia <i>Platform</i> Terhadap Berita <i>Hoax</i> Yang Disebarkan Pengguna.....	42
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi *digital* yang dipicu oleh kemajuan teknologi informasi telah mengubah lanskap sosiopolitik global secara fundamental. Di Indonesia, fenomena ini telah menempatkan *platform-platform digital* raksasa, termasuk media sosial, layanan pesan instan, dan mesin pencari, sebagai infrastruktur kritis yang memediasi hampir seluruh aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. *Platform-platform* ini, yang memungkinkan jutaan pengguna untuk menjadi produsen dan distributor informasi tanpa batasan geografis atau waktu, menawarkan keuntungan luar biasa dalam hal konektivitas dan partisipasi publik. Namun, keuntungan ini datang bersama konsekuensi serius, yaitu terciptanya ruang yang sangat subur bagi penyebaran misinformasi, disinformasi, atau berita bohong (*hoax*).<sup>1</sup> Kecepatan viralitas konten yang didukung oleh algoritma dan mekanisme berbagi yang mudah, telah menjadikan *hoax* sebagai ancaman eksistensial terhadap integritas informasi dan stabilitas sosial.

Perkembangan teknologi komunikasi *digital* telah menggeser paradigma masyarakat dalam mengonsumsi informasi, di mana media sosial kini lebih mendominasi dibandingkan media massa konvensional. Di antara berbagai *platform* yang tersedia, *Tiktok* muncul sebagai fenomena global yang mengubah lanskap distribusi konten melalui format video pendek dan algoritma *For You Page* (FYP). *Platform* ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi telah bertransformasi menjadi sumber informasi utama bagi jutaan pengguna di Indonesia. Namun, kecepatan distribusi informasi di *Tiktok* yang bersifat masif dan organik menciptakan tantangan besar, terutama terkait kebenaran data yang disampaikan. Karakteristik *Tiktok* yang mengedepankan aspek visual dan audio

---

<sup>1</sup> Bappenas, Laporan Analisis Perkembangan Pemanfaatan Teknologi *Digital* di Indonesia (Jakarta: Bappenas, 2023), hlm 45–50.

sering kali memberikan kesan kebenaran yang semu, sehingga pengguna cenderung lebih mudah memercayai konten yang muncul tanpa melakukan verifikasi lebih lanjut.

Kondisi tersebut menjadikan *Tiktok* sebagai lingkungan yang rentan terhadap penyebaran *hoax* atau berita bohong. Format video yang singkat sering kali memaksa informasi disampaikan secara tidak utuh atau keluar dari konteks aslinya (*decontextualized*), yang kemudian dimanipulasi untuk memicu reaksi emosional audiens. Dalam konteks bencana alam, misalnya, penggunaan rekaman video lama yang digabungkan dengan narasi audio baru dapat menciptakan kepanikan massal dalam waktu yang sangat singkat. Mengingat jangkauan viralitas *Tiktok* yang tidak terbatas pada jaringan pertemanan saja, dampak kerusakan yang ditimbulkan oleh *hoax* di *platform* ini memiliki skala yang jauh lebih luas dibandingkan *platform* sosial media berbasis teks. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada *platform Tiktok* guna membedah bagaimana mekanisme berita bohong diproduksi, disebarkan, dan memengaruhi persepsi publik di tengah minimnya literasi *digital*.

Urgensi permasalahan *hoax* di *platform Tiktok* mencapai titik krusial ketika disinformasi tidak hanya memengaruhi persepsi publik, tetapi juga mampu memaksa realitas objektif tunduk pada tekanan opini massa. Hal ini terlihat secara nyata pada kasus viral di tengah bencana Gempa Cianjur tahun 2022, di mana sebuah video pendek menarasikan aksi warga lokal yang menghadang mobil logistik sebagai tindakan penjarahan dan kriminalitas. Di dalam ekosistem *Tiktok* yang mengutamakan kecepatan dan emosi, video tersebut dengan cepat masuk ke dalam algoritma *For You Page* (FYP) dan memicu kemarahan netizen secara nasional. Padahal, fakta di lapangan menunjukkan bahwa aksi tersebut dilakukan oleh pengungsi yang terisolasi dan belum mendapatkan bantuan selama hari-hari pertama pasca-bencana. Namun, kuatnya narasi negatif yang sudah terlanjur viral membuat penjelasan logis dari pihak warga tertutup oleh gelombang hujatan *digital* yang masif.

Ketimpangan kekuatan informasi antara perekam video (pelaku) dan warga yang berada dalam posisi rentan (korban) menciptakan sebuah fenomena sosial yang memprihatinkan. Keterikatan interaksi langsung di lokasi bencana tersebut justru

berakhir pada penganiayaan simbolik ganda (*double victimization*) bagi para pengungsi. Akibat desakan dan penghakiman massa *digital* yang begitu hebat di kolom komentar *Tiktok*, terjadi anomali dalam penyelesaian konflik informasinya; di mana warga lokal yang menjadi korban fitnah justru dipaksa muncul di hadapan publik dan pemberitaan media nasional untuk menyampaikan permohonan maaf. Permintaan maaf tersebut dilakukan bukan atas dasar kesalahan kriminal, melainkan sebagai upaya untuk meredam kegaduhan *digital* dan memulihkan kepercayaan para donatur yang sempat terhenti akibat stigmatisasi *hoax* tersebut. Fenomena korban yang meminta maaf ini membuktikan bahwa di *Tiktok*, otoritas kebenaran sering kali tidak lagi ditentukan oleh bukti faktual, melainkan oleh siapa yang lebih dulu berhasil mengonstruksi narasi viral, yang pada akhirnya merugikan kelompok masyarakat dengan literasi *digital* rendah.

Dampak destruktif dari penyebaran *hoax* telah dirasakan secara nyata dan berulang di Indonesia, melintasi berbagai sektor penting. Dalam isu kesehatan publik, misalnya, penyebaran narasi-narasi palsu yang tidak berbasis bukti ilmiah seperti klaim *hoax* yang beredar luas selama pandemi COVID-19 mengenai pengobatan alternatif yang tidak teruji, atau informasi menyesatkan tentang kandungan mikrochip dalam vaksin telah menimbulkan keraguan massal, menghambat program vaksinasi nasional, dan bahkan membahayakan keselamatan individu. Pada periode 2024 hingga 2025, terjadi lonjakan *hoax* yang memanfaatkan isu ekonomi dan program pemerintah. Contohnya adalah penyebaran tautan pendaftaran palsu yang mencatut program vital seperti Kartu Prakerja, Klaim Bantuan Traktor dari Kementerian Pertanian, atau Lowongan Kerja Tenaga Swakelola Bank Indonesia melalui *platform* Facebook dan WhatsApp. *Hoax* semacam ini dirancang untuk melakukan penipuan finansial (*phishing*), menimbulkan kerugian nyata bagi masyarakat yang rentan secara ekonomi.<sup>2</sup>

Memasuki periode Pemilihan Kepala Daerah (Pilkada) serentak 2024 dan 2025, terjadi lonjakan *hoax* yang dirancang untuk mendiskreditkan kandidat atau memicu konflik. Kementerian Komunikasi dan *Digital* mengidentifikasi ribuan konten *hoax*

---

<sup>2</sup> Otoritas Jasa Keuangan (OJK), *Laporan Pengawasan dan Edukasi Perlindungan Konsumen Sektor Jasa Keuangan* (Jakarta: OJK, Periode Tertentu 2024), hlm 63.

sepanjang tahun 2024. Meskipun jumlah *hoax* pada Pemilu 2024 relatif menurun dibandingkan 2019, *hoax* yang beredar semakin canggih, seringkali memanfaatkan manipulasi gambar dan video (*deepfake*) untuk membuat narasi palsu, misalnya klaim tentang keterlibatan tokoh politik dalam kasus tertentu atau video demonstrasi yang situasinya dimanipulasi. Kasus-kasus ini menyoroti evolusi *hoax* yang kini memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk manipulasi, menambah beban tanggung jawab *platform* untuk mengembangkan sistem deteksi konten yang lebih canggih, alih-alih hanya mengandalkan pelaporan pengguna. Kegagalan *platform* dalam memoderasi konten *deepfake* yang menyesatkan memiliki konsekuensi besar terhadap integritas politik.<sup>3</sup>

Secara yuridis, Pemerintah Indonesia telah berusaha menanggulangi masalah ini dengan memfokuskan pertanggungjawaban pada individu pelaku. Instrumen hukum utama adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 28, yang mengatur sanksi pidana bagi setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen atau menimbulkan keonaran di masyarakat. Akan tetapi, pendekatan hukum yang semata-mata menyalahkan pengguna individual ini telah menunjukkan keterbatasan yang substansial. Penegakan hukum sering terhambat oleh kesulitan teknis dalam melacak identitas asli di balik akun anonim dan ketidakmampuan aparat penegak hukum untuk bersaing dengan kecepatan penyebaran *hoax*, yang seringkali mencapai jutaan impresi sebelum berhasil diklarifikasi atau dihapus.<sup>4</sup>

Keterbatasan ini secara fundamental mengalihkan sorotan pada peran sentral yang dimainkan oleh penyedia *platform digital* itu sendiri. *Platform* ini tidak lagi dapat dibenarkan sebagai saluran pasif; sebaliknya, mereka adalah arsitek dari ekosistem di mana *hoax* berkembang biak. Melalui desain algoritmik mereka yang memprioritaskan keterlibatan (*engagement*) pengguna, *platform* secara struktural mungkin justru mengamplifikasi konten yang memicu emosi, sensasional, atau

---

<sup>3</sup> Aji Purwanto, et al., "Ancaman Hoaks dan Deepfake AI Menjelang Pemilu," *Jurnal Komunikasi Politik* 12, no. 3 (2024): hlm 47.

<sup>4</sup> Hikmahanto Juwana, *Hukum Teknologi Informasi: Tinjauan Yuridis Atas Kejahatan Siber di Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2023), hlm 157.

kontroversial—kriteria yang sangat sering dipenuhi oleh *hoax*. Inilah yang memunculkan isu krusial mengenai *intermediary liability* (pertanggungjawaban perantara).

Hal ini menimbulkan banyak pertanyaan bagi publik : sejauh mana tanggung jawab hukum perdata bagi penyedia *platform digital*, dapat dibebankan kepada penyedia *platform digital* atas kegagalan mereka dalam mencegah atau secara cepat menghapus *hoax* yang diunggah oleh pengguna. Saat ini, kerangka hukum di Indonesia masih berada dalam zona abu-abu, seringkali memperlakukan *platform* dengan standar yang sangat longgar, hanya menuntut tindakan reaktif seperti penghapusan konten (*take down*) setelah ada notifikasi atau perintah resmi dari otoritas negara (*notice and take down*). Celah ini memungkinkan *platform* untuk menghindari kewajiban proaktif, meskipun mereka memiliki sumber daya dan kemampuan teknologi untuk mendeteksi serta memitigasi risiko disinformasi sejak awal.<sup>5</sup>

Fenomena ini menegaskan perlunya peninjauan kembali struktur hukum pertanggungjawaban platform digital, baik dari aspek akademis maupun implementasi kebijakan di lapangan. Konstruksi baru harus melampaui peran pasif dan menetapkan standar *due diligence* (uji tuntas) yang ketat. Kewajiban *due diligence* ini dapat mencakup tuntutan bagi *platform* untuk berinvestasi dalam sistem moderasi konten berbasis kecerdasan buatan, memastikan transparansi dalam algoritma rekomendasi mereka, dan menyediakan mekanisme pelaporan dan verifikasi yang efisien.<sup>6</sup> Tujuannya adalah mencapai keseimbangan yang rapuh antara melindungi hak konstitusional pengguna atas kebebasan berekspresi, sekaligus memaksa *platform* untuk menjalankan tanggung jawab sosial dan hukum mereka dalam menjaga integritas informasi publik.

Masalah *hoax* adalah fenomena global, sehingga solusi hukum yang efektif harus mempertimbangkan dimensi lintas batas dari *platform*. Negara-negara maju telah mulai mengadopsi regulasi yang menetapkan kewajiban ketat pada *platform*, seperti

---

<sup>5</sup> R. M. Khulaili Harsya, "Tinjauan Yuridis terhadap Tanggung Jawab Platform Digital atas Konten Ilegal Menurut Hukum Indonesia, 4, 01 (2025): hlm 278–280.

<sup>6</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Siber* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2022), hlm 180–195.

*Digital Services Act* (DSA) di Uni Eropa. Perbandingan hukum terhadap yurisdiksi lain menjadi penting untuk mengidentifikasi model pertanggungjawaban yang paling relevan dan adaptif untuk diterapkan di Indonesia, dengan mempertimbangkan karakteristik unik hukum nasional dan sistem hukum Indonesia.<sup>7</sup> Melalui permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengkaji dan menganalisis terkait dengan “**Pertanggung Jawaban Penyedia Platform Digital Atas Penyebaran Hoax Oleh Pengguna**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang diatas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dasar dan keterikatan hukum antara pihak penyedia *platform Tiktok* dan penggunanya?
2. Bagaimana tanggung jawab perdata penyedia *platform digital* terhadap berita *hoax* yang disebar oleh pengguna?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka ruang lingkup pembahasan dalam penelitian skripsi ini adalah kajian ilmu hukum perdata, khususnya terkait dengan perbuatan melawan hukum dalam sejauh mana tanggung jawab perdata *platform digital* terhadap penyebaran berita *hoax* oleh penggunanya yang difokuskan pada sinkronisasi Pasal 1365 KUHPerdata dan adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) khususnya Pasal 28, dalam pertanggung jawaban penyedia *platform digital* terhadap penyebaran *hoax* oleh penggunanya. Ruang lingkup wilayah dalam penelitian skripsi ini yaitu pada wilayah hukum Negara Indonesia.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

---

<sup>7</sup> S. Mariyam, "Regulasi Konten Ilegal Pada Media Berbasis Teknologi Informasi," *Cita Hukum Indonesia* 1, No. 2 (2024): hlm 103–113.

1. Mengkaji dan menganalisis batasan tanggung jawab hukum antara penyedia platform digital sebagai penyelenggara sistem elektronik dengan pengguna (*user*) dalam konteks distribusi informasi di bawah payung hukum UU ITE dan regulasi turunannya.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas instrumen hukum saat ini, seperti kewajiban *take down* konten dalam memaksa penyedia platform melakukan moderasi konten secara proaktif guna mencegah penyebaran berita bohong.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah untuk pengembangan teori hukum, khususnya dalam kajian huku siber dan pertanggungjawaban perdata terkait fenomena *hoax* di *platform digital* dan untuk menambah pemahaman mengenai interpretasi dan penerapan Pasal 1365 KUHPerdata dalam konteks perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Kegunaan penelitian ini secara praktis adalah kegunaan penulis sendiri dalam rangka mengembangkan dan memperluas wawasan berfikir dalam menganalisis suatu masalah. Penulisan ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya literasi dan bagi penegak hukum khususnya dalam hal penyebaran *hoax*, lalu juga menjadi masukan bagi *platform digital* untuk meningkatkan standar operasional dan kebijakan internal.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Umum Tentang Pertanggung Jawaban Hukum

#### 2.1.1 Pengertian Pertanggung Jawaban Hukum

Pertanggung Jawaban hukum berkaitan erat dengan konsep hak dan kewajiban. Konsep hak merupakan suatu konsep yang menekankan pada pengertian hak yang berpasangan dengan pengertian kewajiban. Pendapat yang umum mengatakan bahwa hak pada seseorang senantiasa berkorelasi dengan kewajiban pada orang lain. Sebuah konsep yang berkaitan dengan konsep kewajiban hukum adalah konsep tanggung jawab hukum. Bahwa seseorang bertanggung jawab secara hukum atas perbuatan tertentu atau bahwa dia memikul tanggung jawab hukum, artinya dia bertanggung jawab atas suatu sanksi bila perbuatannya bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Pertanggungjawaban dalam kamus hukum terdapat dua istilah yakni *liability* (menunjuk pertanggungjawaban hukum yaitu tanggung gugat akibat kesalahan yang dilakukan oleh subjek hukum) dan *responsibility* (menunjuk pada pertanggungjawaban politik). Teori tanggung jawab hukum lebih menekankan pada makna tanggung jawab yang lahir dari ketentuan Peraturan Perundang Undangan sehingga teori tanggung jawab dimaknai dalam arti *liability*.<sup>8</sup> Sedangkan tanggung jawab adalah keadaan dimana seseorang wajib menanggung segala perbuatannya bila terjadi hal yang tidak diinginkan boleh dituntut, dipersalahkan atau diperkarakan.

Hans Kelsen dalam teorinya mengenai tanggung jawab hukum menyatakan bahwa seseorang dianggap bertanggung jawab secara hukum atas suatu tindakan tertentu atau memikul tanggung jawab hukum ketika ia dapat dikenakan sanksi jika

---

<sup>8</sup> Azheri, *Corporate Social Responsibility: Dari Voluntary Menjadi Mandatory* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011), hlm 54

tindakannya melanggar hukum. Konsep ini menekankan bahwa sanksi biasanya dikenakan pada individu karena tindakan yang dilakukannya sendiri, yang menyebabkan ia harus mempertanggungjawabkan perbuatannya.

### 2.1.2 Jenis-Jenis Pertanggungjawaban Hukum

Secara umum pertanggungjawaban hukum dapat dibagi menjadi dua bentuk yaitu :

#### 1. Pertanggungjawaban Hukum Perdata

Pertanggungjawaban hukum perdata dapat berupa pertanggungjawaban hukum berdasarkan wanprestasi dan perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*). Pertanggungjawaban hukum perdata berdasarkan wanprestasi baru dapat ditegaskan dengan terlebih dahulu harus adanya perjanjian yang melahirkan hak dan kewajiban. Perjanjian diawali dengan adanya persetujuan para pihak. Berdasarkan Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata definisi persetujuan adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih. Dalam hubungan hukum para pihak yang berlandaskan perikatan, pihak yang dibebankan suatu kewajiban, kemudian tidak melaksanakan atau melanggar kewajiban yang dibebankan kepadanya maka dapat dinyatakan lalai dan atas dasar kelalaian itu maka dapat dituntut pertanggungjawaban hukum perdata berdasarkan wanprestasi.<sup>9</sup> Dari ketentuan Pasal 1234 KUHPerdata yang berbunyi “Perikatan ditujukan untuk memberikan sesuatu, untuk berbuat sesuatu, atau untuk tidak berbuat sesuatu”.<sup>10</sup>

Sedangkan pertanggungjawaban hukum perdata berdasarkan perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) didasarkan pada adanya hubungan hukum, hak dan kewajiban. Konsepsi perbuatan melawan hukum di Indonesia didasarkan pada Pasal 1365 KUHPerdata yang berbunyi : Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut, sehingga

---

<sup>9</sup> Ade Sanjaya, “Pengertian Prestasi Wanprestasi Definisi Dalam Hukum Perdata Menurut Para Ahli dan Macam Macamnya”, (On-line) tersedia di : <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-prestasi-wanprestasi.html>. (22 Mei 2025)

<sup>10</sup>Bung Pokrol, “Perbuatan Melanggar Hukum Dan Wanprestasi” (On-line), tersedia di: <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/c/2008/perbuatan-melanggar-hukum-atawanprestasi>. (23 Mei 2023)

suatu perbuatan dikatakan merupakan suatu perbuatan melawan hukum dan dapat dimintakan pertanggungjawaban untuk membayar ganti rugi apabila memenuhi unsur- unsur sebagai berikut :

1. Unsur Perbuatan. Unsur perbuatan sebagai unsur yang pertama dapat digolongkan dalam dua bagian yaitu perbuatan yang merupakan kesengajaan (dilakukan secara aktif) dan perbuatan yang merupakan kelalaian (pasif/tidak berniat melakukannya).
2. Melawan hukum. Perbuatan melawan hukum diartikan tidak hanya perbuatan yang melanggar kaidah-kaidah tertulis, yaitu perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku dan melanggar kaidah hak subyektif orang lain, tetapi juga perbuatan yang melanggar kaidah yang tidak tertulis, yaitu kaidah yang mengatur tata susila, kepatutan, ketelitian dan kehati-hatian yang seharusnya dimiliki seseorang dalam pergaulan hidup dalam masyarakat atau terhadap harta benda warga masyarakat.
3. Adanya kerugian. Pasal 1365 KUHPerdara menentukan kewajiban pelaku perbuatan melawan hukum untuk membayar ganti rugi. Namun tidak ada pengaturan lebih lanjut mengenai ganti kerugian tersebut. Pasal 1371 ayat (2) KUHPerdara memberikan sedikit pedoman untuk itu dengan menyebutkan penggantian kerugian dinilai menurut kedudukan dan kemampuan kedua belah pihak dan menurut keadaan. Selanjutnya dapat ditemukan pedoman pada Pasal 1372 ayat (2) KUHPerdara yang menyatakan dalam menilai satu dan lain, hakim harus memperhatikan berat ringannya penghinaan, begitu pula pangkat, kedudukan dan kemampuan kedua belah pihak, dan pada keadaan.
4. Adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian. Dalam perbuatan melawan hukum adalah unsur kausalitas sangat penting, dimana harus dapat dibuktikan bahwa kesalahan dari seseorang menyebabkan kerugian kepada orang lain atau kerugian dari orang lain benar-benar disebabkan oleh kesalahan orang yang digugat. Sehingga kesalahan dan kerugian memiliki hubungan yang erat dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Kiki Nitalia Hasibuan, "Masalah Pertanggung Jawab Hukum Dalam Kasus MisSelling" (On-line) tersedia di:<http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/13bogo-T+28032-MisSelling+dalam-metodologi.pdf>. (24 Mei 2025)

Pertanggungjawaban hukum perdata dengan dasar perbuatan melawan hukum dan wanprestasi adalah ganti rugi. Namun terdapat perbedaan di antara keduanya, yaitu tujuan atau akibat akhir dari perbuatan melawan hukum adalah ganti rugi sebagai upaya pemulihan sebagaimana keadaan semula sebelum terjadinya perbuatan melawan hukum tersebut. Sedangkan tujuan atau akibat akhir dari ganti rugi dalam wanprestasi adalah ganti rugi merupakan pelaksanaan kewajiban dari pihak debitur. Dapat pula diartikan bahwa ganti rugi dalam wanprestasi dimaksudkan agar para pihak melakukan pembayaran tepat pada waktunya. Selain itu berdasarkan ketentuan Pasal 1365 KUHPerdata yang berbunyi tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut, sehingga dapat dimaknai kerugian akibat perbuatan melawan hukum sebagai rugi (*scade*) saja, sedangkan kerugian akibat wanprestasi berdasarkan ketentuan Pasal 1246 KUHPerdata yang berbunyi biaya, ganti rugi dan bunga, yang boleh dituntut kreditur, terdiri atas kerugian yang telah dideritanya dan keuntungan yang sedianya dapat diperolehnya, tanpa mengurangi pengecualian dan perubahan yang disebut di bawah ini, dapat disimpulkan berupa biaya, kerugian dan bunga.<sup>12</sup>

Terkait pertanggungjawaban hukum pidana terdapat sebuah prinsip yang sangat penting dari Pasal 1 ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang menyatakan “suatu perbuatan hanya merupakan tindak pidana, jika ini ditentukan lebih dulu dalam suatu ketentuan perundangundangan”. Oleh karena itu, seseorang hanya bisa dituntut untuk melaksanakan pertanggungjawaban hukum pidana, apabila perbuatan orang tersebut merupakan suatu tindakan pidana yang telah diatur oleh hukum dan dapat dikenai hukuman pidana. Tindakan pidana tersebut harus ada suatu akibat tertentu dari perbuatan pelaku berupa kerugian atas kepentingan orang lain, menandakan keharusan ada hubungan sebab akibat antara perbuatan pelaku dan kerugian atas kepentingan tertentu.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> M. Yahya Harahap, *Hukum Acara Perdata*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2013), hlm. 448.

<sup>13</sup> Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia*, (Bandung : Refika Aditama, 2009), hlm. 59

Dalam kamus hukum, terdapat dua istilah utama yang merujuk pada konsep pertanggungjawaban, yaitu *liability* dan *responsibility*. Istilah *liability* mengacu pada pertanggungjawaban hukum, yang berarti kewajiban seseorang untuk menanggung akibat hukum dari kesalahan yang dilakukan oleh subjek hukum tersebut. Ini berkaitan dengan kewajiban hukum yang timbul sebagai konsekuensi dari tindakan yang dianggap melanggar ketentuan hukum yang berlaku. Sebaliknya, istilah *responsibility* lebih menunjuk pada pertanggungjawaban politik, yang mencakup kewajiban atau tanggung jawab yang terkait dengan peran dan fungsi seseorang dalam konteks politik atau pemerintahan.

Teori mengenai tanggung jawab hukum umumnya menekankan makna tanggung jawab yang timbul dari ketentuan peraturan perundang-undangan. Dalam hal ini, teori tanggung jawab dimaknai dalam konteks *liability*, di mana individu atau entitas dianggap bertanggung jawab secara hukum berdasarkan peraturan yang ada dan harus menanggung segala konsekuensi hukum dari pelanggaran yang dilakukan. Sebagai tambahan, tanggung jawab dalam konteks ini merujuk pada keadaan di mana seseorang wajib menanggung segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan, terutama jika tindakan tersebut mengakibatkan hal-hal yang tidak diinginkan. Dalam situasi seperti itu, orang tersebut dapat dituntut, dipersalahkan, atau diperkarakan berdasarkan peraturan yang berlaku.<sup>14</sup>

## **2.2 Tinjauan Umum Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)**

### **2.2.1 Pengertian ITE**

Pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, hak dan kebebasan melalui penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dilakukan dengan mempertimbangkan pembatasan yang ditetapkan dengan undang-undang. Dimaksudkan semata-mata untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan moral, nilai-nilai agama, keamanan, dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Azheri, *Corporate Social Responsibility: Dari Voluntary Menjadi Mandatory*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011, hlm 54

<sup>15</sup> Rio Armanda Agustian, "Tindak Pidana Informasi Elektronik Dalam Kerangka Hukum Positif", *Jurnal Hukum, Universitas Bangka Belitung*, Vol. XVI, No. 1 Juni 2021, hlm. 98

Pengertian Informasi Elektronik menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE, Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan pada angka 2 menjelaskan bahwa Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Media elektronik berasal dari dua kata, media dan elektronik. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media kemudian diartikan sebagai perantara, antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.<sup>16</sup> McLuhan mengatakan bahwa media adalah pesan (*the medium is the message*). Dalam pengertian ini, segala sarana, perantara, alat-alat yang menyampaikan pesan atau mengantarkan pesan dan informasi merupakan media.<sup>17</sup>

*Association for Educational Communication dan Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Namun, Briggs berbeda pendapat dengan mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan pembelajaran. Termasuk didalamnya adalah buku, videotape, slide suara, suara guru, atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Sedangkan elektronik merupakan teknologi komunikasi baru yang memanfaatkan teknologi computer, jaringan computer, file multimedia (suara, gambar, animasi, dan video), dan internet.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Benny A. Pribadi, 2017, *Media & Teknologi dalam pembelajaran*, Kencana, Jakarta, hlm. 15.

<sup>17</sup> Morissa, dkk., 2010, *Teori Komunikasi Massa, Budaya, dan Masyarakat*, Ghalia Indonesia, Bogor, hlm. 39.

<sup>18</sup> Mariyana Krisdayanti, "Internet Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif", *Jurnal INFORMATIKA*, Fakultas Ilmu Komputer Universitas AKI, Vol. 1, Nomor 1 Januari 2010, hlm. 15.

### 2.2.2 Pengaturan ITE

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah undang-undang pertama di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi ujung tombak yang meletakkan dasar pengaturan di bidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik. walaupun dalam kenyataannya, selama pelaksanaan dari UU ITE mengalami beberapa masalah. Kesatu, terhadap Undang- Undang ini telah diajukan beberapa kali uji materiil di Mahkamah Konstitusi dengan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU-VI/2008, Nomor 2/PUU- VII/2009, Nomor 5/PUUVIII/2010, dan Nomor 20/PUU-XIV/2016.

Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, Elektronik Data Interchange (EDI), surat elektronik (elektronik mail), telegram, teleks, Telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perfrasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.<sup>19</sup> Teknologi informasi adalah suatu teknik atau cara elektronika untuk megumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisa, dan meyebarkan informasi. Sementara transaksi elektronika adalah setiap transaksi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih melalui jaringan komputer atau media elektronik lainnya, dengan menggunakan sistem informasi elektroika yang menimbulkan hak dan kewajiban kepada masing-masing pihak yang bertransaksi.

Departement komunikasi dan informasi mengeluarkan Undang-Undang baru tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). Hadirnya Undang -Undang ini disambut positif berbagai kalangan masyarakat namun tidak sedikit juga yang menentangannya. Bagi yang tidak setuju, Undang-Undang ITE dianggap sebagai upaya untuk membatasi hak kebebasan berekspresi dan mengeluarkan pendapat serta bisa menghambat kreatifitas seseorang didunia maya. Bagi yang setuju, kehadirannya dinilai sebagai langkah yang tepat untuk mengantisipasi berbagai

---

<sup>19</sup> Undang-undang Republik Indonesia, No. 11 Tahun 2008, tentang Informasi dan Transaksi Elektonika

kemungkinan penyalahgunaan internet yang tak terkendali sehingga bisa merugikan orang lain.<sup>20</sup>

Keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik bersifat mengikat dan diakui sebagai alat bukti yang sah dalam rangka memberikan kepastian hukum atas penyelenggaraan Sistem Elektronik dan Transaksi Elektronik, khususnya dalam pembuktian dan hal-hal yang berkaitan dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui Sistem Elektronik. Ketentuan pidana diatur dalam Undang-Undang Nomor 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Karena kegiatan ilegal di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik begitu cepat, dan pelaku dapat dengan mudah menyamarkan tindakan atau bukti kejahatannya, ketentuan dalam undang-undang ITE yang mengatur penggeledahan, penyitaan, penangkapan, dan penahanan memberikan kesulitan bagi penyidik. Karena virtualitas dunia maya, konten ilegal seperti informasi dan/atau dokumen elektronik dengan konten yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau ancaman, menyebarkan berita palsu dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, serta sebagai perbuatan yang menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA dan mengirimkan ancaman kekerasan atau intimidasi yang ditujukan, dapat diakses, didistribusikan, dan digunakan secara pribadi.

## **2.3 Tinjauan Umum Tentang Perbuatan Melawan Hukum**

### **2.3.1 Perbuatan Melawan Hukum Dalam Arti Luas dan Sempit**

Perbuatan melawan hukum dalam perdata adalah suatu perbuatan yang menimbulkan kerugian bagi orang lain tanpa sebelumnya ada suatu hubungan hukum, kewajiban mana ditujukan terhadap setiap orang pada umumnya dan dengan tidak memenuhi kewajibannya tersebut dapat diminta suatu ganti rugi. Dalam konteks hukum perdata, perbuatan melawan hukum dikenal dengan istilah *onrechtmatige daad*. Sebagaimana diatur dalam buku III tentang perikatan pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), perbuatan melawan

---

<sup>20</sup> Shinta, *Cyberlaw Praktik Negara-Negara dalam Mengatur Privasi Dalam ECommerce*, (Widya Padjadjaran, 2009), hlm., 2.

hukum adalah tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut.

Perbuatan melawan hukum dalam arti sempit adalah adalah tiap perbuatan yang bertentangan dengan hak orang lain yang timbul karena Undang-Undang, jadi bertentangan dengan *wettelijkrecht* atau tiap perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukumnya sendiri yang timbul karena Undang-Undang jadi bertentangan dengan *wettelijkeplicht*.<sup>21</sup>

Mariam Darus Badruzaman mengatakan bahwa syarat-syarat yang harus ada dalam menentukan suatu perbuatan merupakan perbuatan melawan hukum adalah sebagai berikut: Harus ada perbuatan, yang dimaksud dengan perbuatan ini baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif, artinya setiap tingkah laku berbuat atau tidak berbuat. Terhadap perbuatan melawan hukum tidak ada unsur “persetujuan atau kata sepakat” dan tidak ada juga unsur “*causa* yang diperbolehkan” sebagaimana yang terdapat dalam kontrak.<sup>22</sup>

- a. Perbuatan itu harus melawan hukum, yang dapat diartikan sebagai perbuatan yang melanggar undang-undang yang berlaku, melanggar hak orang lain yang dijamin oleh hukum pelaku, perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukum pelaku, perbuatan yang bertentangan dengan kesusilaan (*geode zeden*), dan perbuatan yang bertentangan dengan sikap yang baik dalam masyarakat untuk memperhatikan kepentingan orang lain.
- b. Ada kerugian, berbeda dengan kerugian karena wanprestasi yang mengenal kerugian secara materil, kerugian yang ditimbulkan oleh perbuatan melawan hukum bukan hanya materil tapi juga immaterial.
- c. Ada hubungan sebab akibat antara perbuatan melawan hukum dengan kerugian, terdapat 2 macam teori yang mendukung syarat ini yaitu teori hubungan faktual dan teori penyebab kira-kira.

---

<sup>21</sup> MA Moegni Djojodirdjo. 1976. *Perbuatan Melawan Hukum*. Jakarta Pusat: Pradnya Paramita. hlm 21.

<sup>22</sup> R. Wirjono Prodjodikoro, *Perbuatan Melanggar Hukum*, Sumur, Bandung, 1993, hal.85.

- d. Ada kesalahan (*schuld*), Dengan dicantumkan syarat kesalahan dalam Pasal 1365 KUHPerd, pembuat undang-undang berkehendak menekankan bahwa pelaku perbuatan melawan hukum, hanyalah bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkannya apabila perbuatan tersebut dapat dipersalahkan padanya. Suatu tindakan dianggap oleh hukum mengandung unsur kesalahan sehingga dapat dimintakan tanggung jawabnya secara hukum jika memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:<sup>23</sup>
1. Adanya unsur kesengajaan
  2. Adanya unsur kelalaian (*negligence, culpa*)
  3. Tidak ada alasan pembenar atau alasan pemaaf (*rechtvaardigingsground*)

Perbuatan melawan hukum dalam arti luas dibagi menjadi 4 yaitu:<sup>24</sup>

1. Melanggar hak subyektif orang lain, berarti melanggar wewenang khusus yang diberikan oleh hukum kepada seseorang. Dalam yurisprudensi hak subyektif mengandung arti sebagai hak-hak perorangan seperti kebebasan, kehormatan, nama baik, hak atas harta kekayaan, hak atas kebendaan dan hak mutlak lainnya. Suatu pelanggaran terhadap hak subyektif orang lain merupakan perbuatan melawan hukum apabila perbuatan itu secara langsung melanggar hak subyektif orang lain, dan menurut pandangan dewasa ini disyaratkan adanya pelanggaran terhadap tingkah laku, berdasarkan hukum tertulis maupun tidak tertulis yang seharusnya tidak dilanggar oleh pelaku dan tidak ada alasan pembenar menurut hukum.
2. Bertentangan dengan kewajiban hukum pelaku. Kewajiban hukum diartikan sebagai kewajiban yang berdasarkan hukum, baik tertulis maupun tidak tertulis.
3. Bertentangan dengan kaedah kesusilaan, yaitu bertentangan dengan norma-norma moral, sepanjang dalam kehidupan masyarakat diakui sebagai norma hukum.
4. Bertentangan dengan kepatutan yang berlaku dalam lalu lintas masyarakat terhadap diri dan orang lain. Kategori yang masuk kedalam bertentangan

---

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> Rosa Agustina, 2003. *Perbuatan Melawan Hukum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional. hlm 38.

dengan kepatutan adalah, perbuatan yang merugikan orang lain tanpa kepentingan yang layak, dan perbuatan yang tidak berguna yang menimbulkan bahaya bagi orang lain, yang berdasarkan pemikiran yang normal perlu diperhatikan.

### **2.3.2 Pertanggung jawaban Perbuatan Melawan Hukum**

Tanggung jawab dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah keadaan wajib menanggung segala sesuatu dengan maksud apabila terjadi sesuatu maka boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan lainnya. Pertanggungjawaban dapat diartikan sebagai pelaksanaan tindakan yang menunjukkan kewajiban dan tanggung jawab seseorang. Tanggung jawab itu bersifat kodrati, yang berarti tanggung jawab sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Oleh karena itu, setiap individu tanpa terkecuali memiliki tanggung jawab yang harus dipikulnya. Apabila ada seseorang yang tidak mau bertanggung jawab, tentu ada pihak lain yang akan memaksakan atau menegakkan pelaksanaan tanggung jawab tersebut.

Perbuatan melawan hukum tidak hanya bertentangan dengan undang-undang, tetapi juga berbuat atau tidak berbuat yang melanggar hak orang lain yang bertentangan dengan kesusilaan maupun sifat berhati-hati, kepantasan dan kepatutan dalam lalu lintas masyarakat. Tanggung jawab hukum dalam hukum perdata berupa tanggung jawab seseorang atau badan hukum terhadap perbuatannya akibat kelalaian atau kurang hati-hatinya yang menimbulkan kerugian bagi pihak lain.

Dalam hal mengenai pertanggungjawaban ganti rugi itu dijelaskan secara pokok dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau yang disingkat KUHPerdata. Dalam hukum itu sendiri kerugian terdapat beberapa jenis kerugian yang dialami oleh subyek hukum yang dibedakan menjadi dua jenis yakni, Kerugian materil, yaitu kerugian secara rill atau nyata secara gamblang dan jelas yang telah diderita oleh subyek hukum dan Kerugian immateril, yaitu kerugian secara tidak langsung atau secara terus menerus atau kerugian yang dimungkinkan akan terjadi dari pemanfaatan dan atau kerugian yang akan mungkin terjadi di kemudian hari.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Din, EP., & Rani, Apriani., (2023). "Analisis Perlindungan Hukum Konsumen Bagi Penonton Dalam Tragedi Di Stadion Kanjuruhan". *Jurnal Supremasi Hukum*, 19(1), hlm. 11.

Kerugian dari adanya perbuatan melawan hukum telah diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdara, dalam jenis kerugian ini pelaku yang melakukan perbuatan melawan hukum harus mengganti rugi akibat dari perbuatannya tersebut dengan bentuk kerugian yang tidak terbatas atau macam-macam bentuknya tergantung dari perbuatannya.

Kitab Undang-Undang Hukum yang merupakan kiblatnya hukum perdata di Indonesia mengatur kerugian dan ganti rugi dalam hubungannya dengan perbuatan melawan hukum. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata juga telah mengatur ganti rugi secara khusus, yakni pemberian ganti rugi terhadap hal-hal sebagai berikut:

- a. Ganti rugi untuk semua perbuatan melawan hukum (Pasal 1365 KUHPerdara)
- b. Ganti rugi untuk perbuatan akibat dari orang lain yang menjadi tanggungannya (Pasal 1366 dan Pasal 1367 KUHPerdara)
- c. Ganti rugi untuk pemilik binatang yang merugikan orang lain (Pasal 1368 KUHPerdara)
- d. Ganti Rugi untuk pemilik yang memiliki gedung yang ambruk dan merugikan orang lain (Pasal 1369 KUHPerdara)
- e. Ganti rugi untuk keluarga yang telah ditinggalkan dari orang yang dibunuh (Pasal 1370 KUHPerdara)
- f. Ganti rugi untuk orang yang mengalami luka-luka ataupun cacat anggota tubuh (Pasal 1371 KUHPerdara)
- g. Ganti rugi untuk kerugian akibat dari penghinaan (Pasal 1380 KUHPerdara)

KUHPerdara tidak dengan tegas atau bahkan tidak mengatur secara rinci tentang ganti rugi tertentu atau salah satu aspek dari ganti rugi. Oleh sebab itu, hakim mempunyai kebebasan untuk menerapkan ganti rugi tersebut sesuai dengan asas kepatutan, sejauh hal tersebut memang dimintakan oleh pihak penggugat. KUHPerdara di Indonesia mengatur juga cara menghitung ganti rugi atau model-model ganti rugi khusus terhadap perbuatan melawan hukum tertentu saja. Pengaturan ganti rugi khusus untuk perbuatan melawan hukum karena kesalahan atau kelalaian yang menyebabkan orang meninggal dan luka atau cacat anggota badan adalah sama, yaitu untuk keluarga korban yang ditinggalkan dan korban yang luka atau cacat anggota badan ganti rugi akan diberikan dengan syarat keharusan

penilaian menurut kedudukan dan kekayaan kedua belah pihak dan keharusan penilaian menurut keadaan.

## **2.4 Tinjauan Umum Tentang *Platform Digital***

### **2.4.1 Pengertian *Platform Digital***

*Platform digital* adalah paket perangkat lunak struktural berbasis web yang mempercepat dan mempermudah transaksi antar pengguna. *Platform digital* melayani pasar *digital*, sekaligus menawarkan produk fisik. *Platform digital* umum digunakan oleh berbagai bisnis dari berbagai skala mulai dari perusahaan rintisan hingga perusahaan besar dalam memenuhi berbagai fungsi bisnis, terutama interaksi pelanggan.

*Platform digital* membawa konsep yang luas dan mencakup berbagai macam layanan, aplikasi, dan sistem yang berfungsi untuk memfasilitasi interaksi, transaksi, serta komunikasi melalui teknologi *digital*. Pada dasarnya, *platform digital* dapat diartikan sebagai sistem yang dirancang untuk mendukung dan mempermudah interaksi antara pengguna dengan menyediakan berbagai infrastruktur, layanan, serta aplikasi yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK).<sup>26</sup> Ada beberapa jenis *platform digital*, tetapi semuanya memfasilitasi layanan, interaksi, dan transaksi antar pengguna. Interaksi dapat terjadi antara dua orang atau lebih, atau antara pengguna dan penyedia *platform*. Secara mendalam, *platform digital* dapat dipahami sebagai suatu entitas yang menyediakan kerangka kerja teknis dan operasional untuk memungkinkan berbagai bentuk komunikasi dan interaksi antara pengguna. Infrastruktur yang disediakan oleh *platform digital* meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung fungsionalitas dari layanan yang ditawarkan. Hal ini mencakup semua komponen teknis yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi dan sistem yang menjadi bagian dari *platform* tersebut.

Layanan dan aplikasi yang ditawarkan oleh *platform digital* sangat beragam. Mereka bisa berupa aplikasi media sosial, situs e-commerce, sistem cloud computing, atau *platform* streaming. Setiap jenis layanan atau aplikasi memiliki

---

<sup>26</sup> Andi Wijaya, *Platform Digital: Tren dan Implikasinya*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2022, hlm 45

tujuan dan fungsi spesifik yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Misalnya, aplikasi media sosial dirancang untuk memungkinkan pengguna berbagi konten, berinteraksi dengan orang lain dan mengikuti berita terkini, sementara *platform* e-commerce bertujuan untuk memfasilitasi transaksi jual beli online.

Dalam konteks *platform digital*, interaksi pengguna menjadi salah satu aspek yang sangat penting. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan bertransaksi tanpa perlu bertatap muka secara fisik. Melalui jaringan internet, pengguna dapat saling berinteraksi, berbagi informasi, dan melakukan berbagai aktivitas yang sebelumnya memerlukan pertemuan langsung. Interaksi ini bisa berupa pertukaran pesan, panggilan video, pembelian produk, atau bahkan kolaborasi dalam proyek bersama.<sup>27</sup>

Secara keseluruhan, *platform digital* merupakan sebuah sistem yang memungkinkan berbagai jenis interaksi melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang mendukung layanan dan aplikasi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan adanya *platform digital*, pengguna dapat memanfaatkan berbagai layanan yang memudahkan komunikasi, transaksi, dan kolaborasi dalam dunia yang semakin terhubung secara *digital*. *Platform digital* meliputi berbagai jenis aplikasi berbasis cloud. Contoh terkenal dari *platform digital* meliputi Facebook, *Tiktok*, Google, dan Youtube. Setiap *platform* ini menawarkan layanan yang berbeda tetapi saling terkait dalam ekosistem *digital* yang lebih luas. Misalnya, Facebook memfasilitasi interaksi sosial, Youtube menyediakan berbagai macam tontonan, Google menawarkan mesin pencari dan layanan iklan, sementara *Tiktok* menyediakan beragam video pendek.

#### **2.4.2 Jenis-jenis *Platform Digital***

Platform digital memiliki beberapa macam tergantung fungsinya, yaitu:

---

<sup>27</sup> Rina Sari, *Mengenal Platform Digital: Teori dan Aplikasi*, Penerbit Kencana, Jakarta, 2021, hlm 102

### 1. Platform Media Sosial

Platform media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Tiktok*, dan *Instagram* merupakan contoh utama dari *platform digital* yang populer. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berinteraksi dengan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, dan video. Media sosial telah menjadi alat penting dalam komunikasi, pemasaran, dan interaksi sosial di era *digital*. Selain itu, platform ini memainkan peran kunci dalam membentuk opini publik dan menghubungkan individu dari berbagai belahan dunia.

### 2. Platform E-Commerce

Platform e-commerce seperti *Shopee*, *Tokopedia*, *Blibli*, dan *Lazada* merupakan contoh dari *platform digital* yang memfasilitasi perdagangan barang dan jasa secara online. Dengan platform ini, penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi tanpa harus bertemu secara fisik. Kemajuan teknologi telah memungkinkan platform e-commerce untuk mengintegrasikan berbagai fitur seperti sistem pembayaran elektronik, pelacakan pengiriman, dan rekomendasi produk yang dipersonalisasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi transaksi.

### 3. Platform Cloud Computing

Platform cloud computing seperti *Microsoft Azure*, *Amazon Web Services (AWS)*, dan *Google Cloud Platform (GCP)* menyediakan infrastruktur, platform, dan perangkat lunak sebagai layanan yang dapat diakses melalui internet. Dengan menggunakan platform ini, pengguna dapat mengakses melalui internet. Dengan menggunakan platform ini, pengguna dapat menyimpan data, menjalankan aplikasi, dan melakukan komputasi tanpa harus memiliki dan mengelola infrastruktur fisik. Cloud computing menawarkan skalabilitas, fleksibilitas, dan efisiensi biaya yang lebih signifikan, memungkinkan perusahaan untuk beroperasi dengan lebih efisien dan responsif terhadap perubahan kebutuhan bisnis.

### 4. Platform Streaming

Platform streaming seperti *Netflix*, *Spotify*, dan *Youtube* menawarkan konten multimedia yang dapat diakses secara langsung melalui internet. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menonton film, mendengarkan musik, dan

mengakses berbagai jenis konten hiburan tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Model bisnis berbasis langganan dan iklan merupakan fitur penting dari *platform* streaming, memberikan akses yang mudah ke konten berkualitas dengan berbagai opsi pembayaran.

*Platform digital* telah mengubah cara kita berinteraksi, bertransaksi, dan mengakses informasi. Dari media sosial hingga e-commerce dan cloud computing, *platform-platform* ini telah membawa dampak signifikan terhadap masyarakat dan ekonomi. Meskipun berbagai tantangan harus dihadapi, masa depan *platform digital* menjanjikan inovasi dan perkembangan yang dapat memberikan manfaat lebih besar bagi pengguna dan bisnis. Penting untuk terus memantau dan menyesuaikan regulasi serta kebijakan guna memastikan bahwa *platform digital* berkembang secara berkelanjutan dan bertanggung jawab.

#### **2.4.3 Manfaat *Platform Digital***

Di antara sekian banyak manfaat yang diberikan *platform digital* bagi bisnis, beberapa yang paling menonjol adalah:

1. Pengalaman pelanggan yang lebih baik. *Platform digital* yang terkait dengan layanan pelanggan dapat meningkatkan hubungan antara pembeli dan penjual dalam sejumlah cara selama proses berlangsung, termasuk menawarkan informasi yang relevan secara cuma-cuma sebelum penjualan, menyederhanakan proses pembelian, dan menyediakan dukungan setelah transaksi.
2. Jangkauan pelanggan yang lebih luas. Kehadiran online menyediakan jangkauan pelanggan potensial yang lebih luas daripada toko fisik. *Platform digital* adalah cara terbaik bagi bisnis untuk terhubung dengan audiens yang lebih luas dan menciptakan peluang baru untuk inovasi dan pertumbuhan.
3. Biaya turun dan efisiensi meningkat. *Platform digital*, yang dibangun dan dikelola dengan baik, membantu bisnis mengurangi biaya operasional, mungkin melalui efisiensi operasional atau konsolidasi berbagai *platform* untuk layanan. Selain itu, *platform digital* memungkinkan bisnis untuk mengotomatiskan tugas-tugas tertentu dan menyederhanakan proses bisnis, sehingga meningkatkan penghematan waktu dan biaya.

4. Peningkatan fleksibilitas. *Platform digital* yang baik bersifat fleksibel dan mudah beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan tren bisnis, sehingga bisnis dapat tetap kompetitif.

## 2.5 Tinjauan Umum Tentang *Hoax*

### 2.5.1 Pengertian *Hoax*

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, *hoax* memiliki beberapa pengertian, *hoax* dapat diartikan: pertama kata yang berarti ketidak benaran suatu informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya. Adapun istilah dalam bahasa Indonesia, *hoax* merupakan kata serapan yang sama pengertiannya dengan berita bohong, di dalam penggunaannya, *Hoax* berarti berita/informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya.<sup>28</sup>

*Hoax* adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca atau pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. Salah satu contoh pemberita palsu yang paling umum adalah mengklaim sesuatu barang atau kejadian dengan suatu sebutan yang berbeda dengan suatu sebutan yang berbeda dengan barang atau kejadian sejatinya. Suatu pemberitahuan palsu berbeda dengan misalnya pertunjukan sulap dalam pemberitahuan palsu, pendengar atau penonton tidak sadar sedang dibohongi, sedangkan pada suatu pertunjukan sulap, penonton justru mengharapkan supaya ditipu. *Hoax* dalam bahasa Indonesia berarti berita bohong, informasi palsu, atau kabar dusta. Sedangkan menurut kamus bahasa Inggris, *hoax* artinya olok-olok, cerita bohong, dan memperdaya alias menipu.<sup>29</sup>

*Hoax* di anggap sangat berbahaya karena menyebarkan informasi yang menyesatkan. Pemberian informasi bertujuan hanya untuk menipu dan merekayasa pembaca atau pendengar untuk dapat mempercayai sebuah berita. Sementara, pembuat berita mengetahui bahwa berita tersebut adalah kebohongan atau berita

---

<sup>28</sup> Muh Sadiq Sabry dan Muhammad Darwis Ridwan, “ Wawasan al- Quran Tentang Hoaks: Suatu Kajian Tafsir Tematik”. *Artikel Jurusan Study al-Quran UIN Alaudin Makassar*, Vol. 6 Nomor 2 Tahun 2018, hlm. 45-46.

<sup>29</sup> Erna Tri Rasmala Ratnawati, “Perlindungan Hukum Bagi Korban Yang Dirugikan Akibat Penyebaran Berita Bohong”, Fakultas Hukum Universitas Widya Mataram, *Jurnal Pranata Hukum*, Vol. 3, No. 1, Februari 2021, Hlm. 93

palsu. Akibatnya, pembaca kadang hanya menerima dan membenarkan berita *hoax* walaupun terkadang tidak masuk akal.<sup>30</sup>

Berita *hoax* dalam level nasional, berakibat adanya disintegrasikan atau perpecahan baik sosial, politik, suku, agama, dan ras. Pemaparan yang disampaikan oleh Mastel bahwa *hoax* yang sering diterima adalah bidang sosial politik mencapai 91 kasus (80%), *hoax* sara diurutkan berikutnya 88 kasus (60%), isu kesehatan 41 kasus (20%), makanan dan minuman (32,60%), penipuan keuangan (24,50%), IPTEK (23,70%), berita duka (18,80%), candaan (17,60%), bencana alam (10,30%), lalu lintas (4%) (Pakpahan, 2017). Jadi, *hoax* membentuk berita bohong diberagam bidang untuk tujuan perpecahan masyarakat.<sup>31</sup>

### 2.5.2 Ciri-ciri Hoax

Untuk mengenai *hoax*, masyarakat perlu terus diedukasi untuk bisa mengidentifikasi secara sadar perihal berita sesat alias *hoax* yang kini masih tersebar luas di dunia maya maupun elektronik dengan ciri-ciri sebagai berikut:<sup>32</sup>

Ketika *hoax* disebar, berita itu dapat mengakibatkan kecemasan, permusuhan, dan kebencian pada masyarakat yang terpapar. Masyarakat yang terpancing *hoax* biasanya akan terpancing perdebatan. Jika sudah berdebat, mereka akan saling benci dan bermusuhan. Kemudian adanya ketidakjelasan sumber berita, jika diperhatikan, *hoax* di media sosial biasanya berasal dari pemberitaan yang tidak atau sulit terverifikasi, yaitu:<sup>33</sup>

1. Isi pemberitaan tidak berimbang dan cenderung menyudutkan pihak tertentu.
2. Bahasa dan tata kalimat yang digunakan agak rancu dan tidak berhubungan satu sama lain (karena editan). Menggunakan bahasa yang sangat emosional dan provokatif.

---

<sup>30</sup> Ilham Syaifullah, “*Fenomena Hoax di Media Sosial dalam Pandangan Heurmenetika*”. (Skripsi Fakultas Ushuludin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), hlm. 21-22.

<sup>31</sup> Danu Aris Setiyanto, “*Hoax; Teks dan Konteks dalam al-Qur’an*”. *Artikel Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta*, vol. 01, 2019, hlm 3.

<sup>32</sup> Ratna Istriyani dan Nur Huda Widiana, “*Etika Komunikasi Islam Dalam Membendung Informasi Hoax di Ranah Publik Maya*, *Jurnal Ilmu Dakwah*”, Volume 36 No. 2, 2016, hlm 300.

<sup>33</sup> *Ibid.*

### 2.5.3 Media Penyebaran *Hoax*

Penyebaran berita bohong atau *hoax*, di era sekarang ini cukup berkembang dengan pesat, peran dari kecanggihannya teknologi dan informasi menjadi faktor utama pendukung hal tersebut. Salah satunya pada Media sosial, media sosial itu sendiri didefinisikan sebagai media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial (facebook, whatsapp, instagram, twitter, wiki) forum dan dunia virtual. Jejaringan sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Sumber lain mendefinisikan bahwa media sosial adalah sebuah struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul yang dijalin dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik. Jejaringan sosial atau media sosial bisa diartikan sebagai sarana pemersatu antara individu satu dengan individu yang lain sehingga menjadi sebuah sosial yang saling berkaitan (berinteraksi) satu sama lain.<sup>34</sup>

Terjadinya interaksi sosial secara umum dan tanpa batas ini tidak serta merta membawa dampak yang positif, karena ada beberapa oknum yang memanfaatkan fasilitas tersebut untuk menimbulkan keonaran yang dapat merugikan pihak-pihak tertentu atau secara umum di masyarakat, seperti penyebaran berita bohong atau *hoax*. Oleh karena itu, dalam menggunakan media sosial sudah semestinya setiap orang harus lebih bijak dan menghargai keberadaan orang lain, terutama dalam menyebarkan informasi harus bisa memfilter informasi yang dibaca atau didapatkan, menelusuri sumber berita secara pasti, dan tidak membagikan informasi apapun yang kebenarannya tidak dapat dibuktikan apalagi perihal informasi yang berkaitan dengan khayalak ramai. Jejaring sosial saat ini dipilih sebagai sarana penyebaran *hoax* yang paling mudah dikarenakan dalam mengaksesnya terbilang sangat mudah dan hampir digunakan oleh seluruh kalangan dan didukung oleh jaringan internet yang saat ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun dibutuhkan.

### 2.5.4 Dampak yang ditimbulkan *Hoax*

Dalam kondisi masyarakat yang masih saja mudah mempercayai suatu informasi tanpa melakukan crosscheck terlebih dahulu, menyebabkan penyebaran *hoax*

---

<sup>34</sup> Yosep Adi Prasetyo, *Berita Dewan Pers "etika"*, edisi agustus 2017

memiliki potensi bahaya tersendiri akan terciptanya konflik sosial dan menyebabkan ancaman sosial. Hal ini diperparah dengan rendahnya modal sosial (*social capital*) masyarakat Indonesia yang ditandai dengan rendahnya tingkat kepercayaan (*trust*). Rendahnya modal sosial ini menyebabkan masyarakat begitu mudah saling menaruh curiga satu sama lain.<sup>35</sup>

Semakin merebaknya berita-berita yang beredar yang telah memberikan dampak negatif yang sangat signifikan, yang merugikan dan meresahkan masyarakat karena berita tersebut berisi kebohongan dan fitnah, memecah belah publik baik mengatas namakan kepentingan politik maupun organisasi, mempengaruhi opini publik dan menjadi profokator untuk memundurkan masyarakat, berita-berita yang sengaja dibuat untuk kepentingan salah satu pihak, sehingga mengakibatkan adu domba terhadap sesama umat Islam, sengaja ditujukan untuk menghebohkan masyarakat, sehingga menciptakan ketakutan terhadap masyarakat. Upaya untuk meminimalkan tentu sangat diharapkan agar masyarakat kembali sadar dan berhati-hati.<sup>36</sup>

Penyebaran *Hoax* melalui media sosial merupakan suatu perbuatan yang dikategorikan dalam pelanggaran karena dapat menimbulkan keonaran dikalangan masyarakat karena berita yang disebarkan adalah berita yang belum tentu tidak dapat dipastikan kebenarannya. Dalam peraturan hukum di Indonesia setidaknya terdapat dua Undang-Undang yang mengatur mengenai tindak pidana penyebaran *hoax* melalui media sosial yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Peraturan Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.<sup>37</sup>

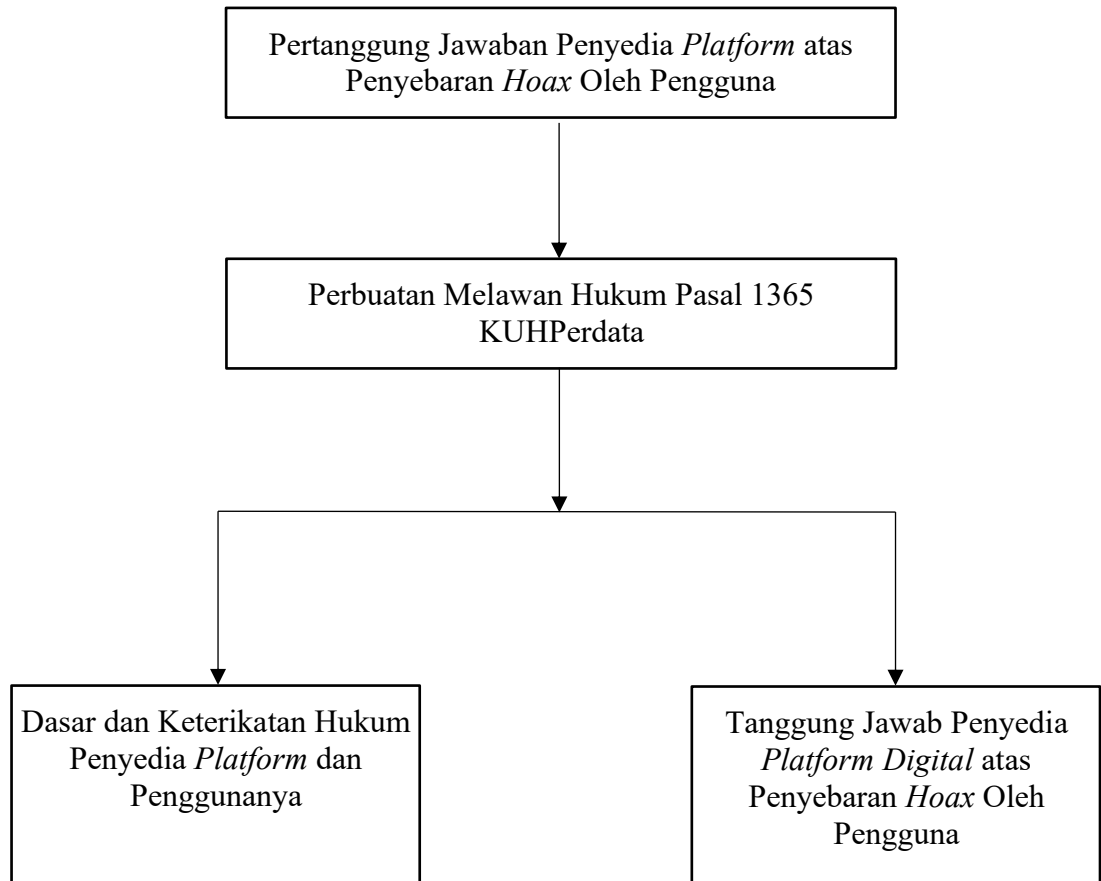
---

<sup>35</sup> A. Yudo Trianto, Kredibilitas Teks Hoax di Media Sosial, *Jurnal Komunikasi*, Vol. VI, No. 2, hlm 34.

<sup>36</sup> Ega Dewa Putra, *Menguak Jejaring Sosial*, PT Rajagrafindo Persada, Depok 2014, hlm 3.

<sup>37</sup> Luthfi Maulana, "Kisab Suci dan *Hoax*: Pandangan al-Qur'an dalam Menyikapi Berita Bohong". *Jurnal Ilmiah Agama dan Budaya*, Vol. 2 (Desember 2017), hlm 213.

## 2.6 Kerangka Pikir



### Keterangan:

Kerangka pikir ini menganalisis urgensi pertanggungjawaban penyedia *platform digital* terhadap penyebaran *hoax* oleh pengguna dengan menempatkan Pasal 1365 KUHPerdota tentang Perbuatan Melawan Hukum (PMH) sebagai landasan yuridis utama untuk menguji unsur kesalahan dan kerugian yang timbul. Analisis ini berangkat dari pendalaman terhadap dasar dan keterikatan hukum antara *platform* dan pengguna yang bersifat kontraktual melalui ketentuan layanan, yang kemudian dikorelasikan dengan kewajiban regulasi penyedia *platform* sebagai penyelenggara sistem elektronik. Alur pemikiran ini bertujuan untuk merumuskan batasan serta bentuk tanggung jawab hukum yang proporsional bagi *platform*, baik melalui pendekatan moderasi konten aktif maupun prinsip notice and take down, guna

menciptakan ekosistem *digital* yang akuntabel dan terlindungi dari sirkulasi informasi sesat.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian adalah suatu penyelidikan yang sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah. Penelitian adalah terjemahan dari bahasa Inggris, 'Research'. Sebagian ahli menerjemahkan kata research dengan kata riset. 'Re' yang artinya 'kembali' dan search adalah kembali. Jadi arti sesungguhnya 'mencari kembali'. Menurut kamus *Webster's New International*, penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip, suatu penyelidikan yang cerdas untuk menetapkan sesuatu.<sup>38</sup>

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu objek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.<sup>39</sup>

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif, mengkaji pelaksanaan atau implementasi ketentuan hukum positif (perundangan-undangan) dan kontrak secara faktual pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pengkajian bertujuan untuk memastikan apakah hasil penerapan pada peristiwa hukum sesuai atau tidak sesuai dengan ketentuan undang-undang. Dengan kata lain, membahas apakah ketentuan undang-undang telah dilaksanakan sebagaimana patutnya atau tidak, sehingga pihak-pihak yang berkepentingan mencapai tujuannya atau tidak.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Roni Andespa, 2011, *Metodologi Penelitian Bisnis*, Pekanbaru: Alaf Riau, hlm 7.

<sup>39</sup> Rosady Ruslan, 2006, *Metode Penelitian: Public Relations & Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hlm 24.

<sup>40</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004. hlm. 53.

### 3.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif. Penelitian hukum deskriptif bersifat pemaparan dan bertujuan untuk memperoleh gambaran (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku ditempat tertentu dan pada saat tertentu, atau mengenai gejala yuridis yang ada, atau peristiwa hukum tertentu yang terjadi di masyarakat.<sup>41</sup> Berdasarkan tipe deskriptif maka penelitian ini menguraikan secara jelas, rinci, dan sistematis mengenai tujuan hukum dalam pelaksanaan ganti kerugian terhadap perempuan dalam kasus kekerasan seksual baik secara pidana dan perdata.

### 3.3 Pendekatan Masalah

Pendekatan Pendekatan penelitian yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yaitu menelaah semua peraturan perundang-undangan yang relevan seperti Pasal 1365 KUHPperdata dan UU ITE. Selanjutnya, pendekatan konseptual (*conceptual approach*) akan diterapkan untuk menganalisis konsep dan doktrin hukum terkait perbuatan melawan hukum dan pertanggungjawaban perdata *platform digital*. Terakhir, jika terdapat, pendekatan kasus (*case approach*) juga akan digunakan untuk memahami penerapan norma hukum oleh hakim dalam kasus-kasus konkret yang relevan dengan penyebaran *hoax* dan pertanggungjawaban pihak-pihak terkait.

### 3.4 Data dan Sumber Data

Penelitian Dalam penulisan skripsi menggunakan data yang digunakan adalah data primer dan skunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung melalui keterangan dan pendapat dari responden atau kenyataan lapangan. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui bahan-bahan Pustaka berupa peraturan perundang-undangan dan literatur-literatur lainnya yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang dibahas.

1. Data Sekunder yaitu:

---

<sup>41</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung:PT.Citra Aditya Bakti, 2004. hlm. 53.

- a. Bahan Hukum Primer (*Primary law material*) mengenai perundang-undangan, menggunakan Undang-Undang Informasi dan Komunikasi (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)
- b. Bahan hukum sekunder (*Secondary law material*) sumber nya terdiri dari literatur hukum, jurnal penelitian, laporan hukum media cetak atau media elektronik.
- c. Bahan hukum tersier, bahan hukum yang merupakan pelengkap yang sifatnya memberikann petunjuk atau penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan hukum tersier yang terdapat dalam penelitian misalnya kamus hukum, kamus besar bahasa Indonesia.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*). Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan cara mencari, membaca, mengidentifikasi, dan menginventarisasi peraturan perundang-undangan, buku-buku, jurnal ilmiah, putusan pengadilan, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

### **3.6 Metode Pengolahan Data**

Pengolahan Dalam pengolahan data terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode dalam pengolahan data yaitu:

1. Seleksi data  
Seleksi data, merupakan pemeriksaan serta penelitian kembali terhadap data yang telah diperoleh mengenai kelengkapan, kejelasan serta hubungannya dengan permasalahan yang dibahas.
2. Pemeriksaan data (editing)  
Pemeriksaan data (editing), yaitu mengoreksi data apakah data yang telah terkumpul sudah lengkap, benar dan Jelas serta sesuai dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.
3. Klasifikasi Data (Pengelompokan Data)  
Data yang diperoleh dan sudah terkumpul serta diperiksa kembali dikelompokkan sesuai dengan jenis dan sifatnya agar memudahkan dalam

membaca dan dapat disusun secara sistematis, logis yang sesuai dengan kerangka pikir.

#### 4. Sistemasi data (Penyusunan Data)

Dalam sistemasi data atau penyusunan data, data yang telah dikelompokkan disusun sistematis sesuai dengan pokok permasalahan, konsep dan tujuan penelitian agar mudah dalam menganalisis data.

### **3.7 Analisis Data**

Pada Analisis data merupakan hal yang sangat krusial dalam sebuah penelitian, dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dimana dalam proses penyusunan dilakukan secara sistematis. Analisis kualitatif juga menguraikan data secara bermutu dalam bentuk kalimat teratur, runtun, logis, tidak tumpang tindih, dan efektif sehingga mempermudah interpretasi data dan pemahaman hasil analisis, kemudian ditarik kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai jawaban dari permasalahan yang dibahas.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Dan Penelitian Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004, hlm. 127.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dasar dan keterikatan hukum antara penyedia *platform Tiktok* dan pengguna bersumber pada kontrak elektronik privat yang termanifestasi dalam *Terms of Service* (ToS) atau Ketentuan Layanan. Hubungan hukum ini bersifat asimetris dan adhesi, di mana keterikatan muncul secara otomatis melalui tindakan faktual pengguna saat mengakses atau menggunakan layanan. Secara yuridis, kontrak ini mengintegrasikan Kebijakan Komunitas sebagai standar perilaku yang wajib dipatuhi, sehingga setiap penyebaran *hoax* oleh pengguna dikualifikasikan sebagai bentuk wanprestasi atau pelanggaran kontrak. Selain keterikatan privat, keduanya juga terikat secara publik oleh regulasi PSE (Penyelenggara Sistem Elektronik) berdasarkan PP No. 71 Tahun 2019 dan UU ITE. Hal ini menciptakan hubungan hukum ganda, dimana pengguna yang harus bertanggung jawab terhadap sanksi dari UU ITE dan sanksi dari pihak Platform *Tiktok* itu sendiri.,
2. Tanggungjawab *platform Tiktok* atas penyebaran *hoax* oleh pengguna bersifat aksesoris dan reaktif, yang dibatasi oleh doktrin safe harbor dalam Pasal 15 ayat (3) UU ITE. *Platform* tidak dapat dimintai pertanggungjawaban pidana secara langsung atas konten pihak ketiga selama mereka telah menjalankan standar keamanan sistem dan mematuhi prosedur *notice and take down*. Namun, terdapat kekosongan hukum dalam UU ITE terkait pemulihan hak perdata korban. Oleh karena itu, jika *platform* terbukti lalai dalam menjalankan kewajiban pengamanan sistem (Pasal 15) atau abai terhadap laporan konten *hoax* yang meresahkan (Pasal 40), *platform* dapat digugat melalui instrumen Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Pasal 1365 KUHPperdata. Dalam konstruksi ini, batasan hukum UU ITE tidak menjadi tameng mutlak, *platform* tetap wajib memikul tanggung jawab ganti rugi perdata apabila kegagalan sistem atau

kelalaian moderasinya terbukti melanggar asas kepatutan dan menimbulkan kerugian nyata bagi pengguna atau pihak ketiga.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pemerintah diharapkan untuk melakukan standardisasi terhadap klausula baku dalam Ketentuan Layanan (*Terms of Service*) yang disusun oleh Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE). Hal ini penting untuk memastikan bahwa keterikatan hukum yang bersifat asimetris tersebut tidak hanya melindungi kepentingan sepihak *platform* melalui klausula eksonerasi (pengalihan tanggung jawab), tetapi juga harus memuat poin-poin perlindungan hak pengguna secara seimbang. Perlu adanya regulasi yang mewajibkan *platform* untuk secara eksplisit mencantumkan prosedur penyelesaian sengketa yang mudah diakses bagi pengguna di Indonesia, sehingga keterikatan hukum tersebut tidak hanya berfungsi sebagai "alat pemaksa" kepatuhan pengguna, tetapi juga sebagai jaminan perlindungan bagi pengguna dari dampak negatif muatan informasi seperti *hoax*.
2. Mengingat adanya batasan dalam UU ITE yang menimbulkan kekosongan norma terkait ganti rugi, disarankan agar dibentuk aturan pelaksana yang mengintegrasikan prinsip Perbuatan Melawan Hukum (PMH) ke dalam sanksi administratif PSE. Pemerintah sebaiknya menetapkan kriteria kelalaian yang terukur misalnya gagal melakukan take-down dalam durasi waktu tertentu setelah laporan valid masuk sebagai dasar pemberian sanksi kompensasi langsung kepada korban. Hal ini bertujuan agar korban tidak harus selalu menempuh jalur gugatan perdata Pasal 1365 KUHPerdara yang memakan waktu dan biaya besar. Selain itu, bagi penyedia *platform*, disarankan untuk meningkatkan transparansi algoritma dan sistem moderasi otomatis mereka agar pertanggungjawaban hukum dapat dilakukan secara lebih objektif dan akuntabel sesuai dengan kewajiban pengamanan sistem yang diamanatkan undang-undang.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

- Agustina, Rosa. 2003. *Perbuatan Melawan Hukum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Azheri. 2011. *Corporate Social Responsibility: Dari Voluntary Menjadi Mandatory*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djojodirdjo, MA Moegni. 1976. *Perbuatan Melawan Hukum*. Jakarta Pusat: Pradnya Paramita.
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Harahap, M. Yahya. 2013. *Hukum Acara Perdata*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Muhammad, Abdul Kadir. 2004. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Prodjodikoro, Wirjono. 2009. *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Fuady, Munir. 2013. *Perbuatan Melawan Hukum: Pendekatan Kontemporer*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Prodjodikoro, Wirjono. 2000. *Perbuatan Melawan Hukum*. Bandung: Sumur Bandung.
- Soerodjo, Irawan. 2019. *Kepastian Hukum Hak Atas Tanah di Indonesia*. Jakarta: Arkola.
- Ali, Achmad. 1991. *Menguak Tabir Hukum: Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis*. Jakarta: Chandra Pratama.

### 2. Jurnal

- Hasibuan, Kiki Nitalia. (Tanpa Tahun). "Masalah Pertanggung Jawab Hukum Dalam Kasus MisSelling". Diakses pada 24 Mei 2025, dari [http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/13bogoT+28032 MisSelling+dalam-metodologi.pdf](http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/13bogoT+28032%20MisSelling+dalam-metodologi.pdf).
- in, EP., & Rani, Apriani. (2023). "Analisis Perlindungan Hukum Konsumen Bagi Penonton Dalam Tragedi Di Stadion Kanjuruhan". *Supremasi Hukum*, 19(1).
- Lubis, Daud Hidayat. (Tanpa Tahun). "Pertanggung Jawaban Pidana Anak Menurut Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam". Diakses pada 25 Mei 2025, dari [http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/25809/3/Chapter% 2011.pdf](http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/25809/3/Chapter%202011.pdf).

Maulana, Luthfi. (2017). "Kisab Suci dan *Hoax*: Pandangan al-Qur'an dalam Menyikapi Berita Bohong". *Jurnal Ilmiah Agama dan Budaya*, Vol. 2 (Desember), hlm 213.

Pokrol, Bung. (2008). "Perbuatan Melanggar Hukum Dan Wanprestasi". Diakses pada 23 Mei 2025, dari <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/c/2008/perbuatan-melanggar-hukum-atauwanprestasi>.

Prasetyo, Yosep Adi. (2017, Agustus). Berita Dewan Pers "etika".

Sabry, Muh Sadiq dan Muhammad Darwis Ridwan. (2018). "Wawasan al- Quran Tentang Hoaks: Suatu Kajian Tafsir Tematik". *Artikel Jurusan Study al-Quran UIN Alaudin Makassar*, Vol. 6 (2), hlm. 45-46.

Sanjaya, Ade. (2015). "Pengertian Prestasi Wanprestasi Definisi Dalam Hukum Perdata Menurut Para Ahli dan Macam Macamnya". Diakses pada 22 Mei 2025, dari <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-prestasi-wanprestasi.html>.

Setiyanto, Danu Aris. (2019). "*Hoax*; Teks dan Konteks dalam al-Qur'an". *Artikel Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta*, vol. 01, hlm 3.

Sumber lainnya

Syaifullah, Ilham. (2018). "Fenomena *Hoax* di Media Sosial dalam Pandangan Heurmenetika". *Skripsi Fakultas Ushuludin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.

TechTarget. (Tanpa Tahun). Definisi *Platform Digital*. Diakses pada 12 Juni 2025, dari <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/digitalplatform>.

Agustinah, A., Nasution, S. M., Rahmat, A. D., & Andriani, A. D. (2024). Pengembangan dan Implementasi Literasi *Digital* untuk Menangkal Hoaks Kebencanaan di Cianjur. *Jurnal Abdimas Nusa Mandiri*, 6(2), hlm 118.

Dinata, M. R. K. (2025). Akibat Hukum Bagi Pelaku Penyebaran Informasi Palsu (*Hoax*) Berdasarkan UU ITE. *Lex Laguens: Jurnal Kajian Hukum dan Keadilan*, 3(1), hlm 51.

Haidarrani, A., & Hairani, J. (2024). Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Forward Berita *Hoax*: Telaah dalam Perspektif Undang-Undang ITE. *Bookchapter Hukum dan Politik*, 3, hlm 88.

Ramadan, A., & Adnan, M. (2024). Pertanggungjawaban Pidana atas Penyebaran Hoaks melalui Media Sosial dalam Tinjauan UU ITE. *RIGGS: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), hlm 30.

### **3. Peraturan Perundang- Undangan**

Undang-Undang Dasar 1945

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 10 Tahun 2021 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

### **4. Sumber Lainnya**

*Tiktok*, "Ketentuan Layanan," terakhir diubah pada Mei 2024, <https://www.tiktok.com/legal/terms-of-service> (diakses pada 07 Januari 2026).