

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap hari masyarakat tidak dapat lepas akan kebutuhan informasi. Di era pesatnya teknologi informasi sekarang ini menuntut masyarakat berlomba untuk dapat mengakses media, media menjadi kebutuhan pokok yang tidak lebih penting dari kebutuhan papan, sandang dan pangan.

Majunya teknologi komunikasi membuat masyarakat dengan mudah mengakses informasi di media massa ataupun di media sosial. Media social (medsos) sebagai media terbaru, menjadi *trend* yang baru kalangan masyarakat Indonesia, terbukti menurut riset *platform* manajemen media sosial HootSuite dan agensi marketing sosial *We Are Social* bertajuk "Global Digital Reports 2020", hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Riset yang dirilis pada akhir Januari 2020 itu menyebutkan, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang, sementara total jumlah penduduk Indonesia sekitar 272,1 juta. Dibanding tahun 2019 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17 persen atau 25 juta pengguna. (<http://kumparan.com>)

Selama 2019, pengguna internet di Indonesia yang berusia 16 hingga 64 tahun memiliki waktu rata-rata selama 7 jam 59 menit per hari untuk berselancar di dunia maya. Angka tersebut melampaui rata-rata global yang hanya menghabiskan waktu 6 jam 43 menit di internet per harinya. (<http://kumparan.com>)

Indonesia juga punya pencapaian lain dalam jumlah pengguna media sosial. Masih dari riset yang sama, jumlah pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 160 juta, meningkat 8,1 persen atau 12 juta pengguna dibandingkan tahun lalu. Dengan begitu, penetrasi penggunaan media sosial di Indonesia sudah mencapai 59 persen dari total jumlah penduduk. Rata-rata penggunaan media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 26 menit per hari. Angka itu juga di atas rata-rata global yang mencatat waktu 2 jam 24 menit per hari. Filipina menjadi negara yang paling sering membuka media sosial dengan total waktu 3 jam 53 menit per hari. (<http://kumparan.com>)

Jumlah pengguna internet Indonesia, menurut riset We Are Social, memang sudah mencapai 175,4 juta pengguna. Namun faktanya, pengguna internet *mobile* jauh lebih banyak hampir 2 kali lipatnya. Saat ini, tercatat masyarakat Indonesia yang menggunakan koneksi internet di perangkat *mobile*, seperti *smartphone* atau tablet, mencapai 338,2 juta pengguna. (<http://kumparan.com>)

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna social media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Mudahnya mengakses informasi melalui media sosial tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi yang maju begitu pesat, berbagai macam media sosial, Haenlein (dalam Mulyati, 2014: 26-27) membuat klasifikasi untuk berbagai jenis medsos yang ada berdasarkan ciri-ciri penggunaannya. Menurut mereka, pada dasarnya medsos dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

1. Proyek kolaborasi *website*, di mana *user*-nya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di *website* tersebut seperti Wikipedia.
2. Blog dan microblog, di mana *user* mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti Twitter.
3. Konten atau isi, di mana para *user* di *website* ini saling membagikan konten- konten multimedia, seperti *e-book*, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti Youtube.
4. Situs jejaring sosial, di mana *user* memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya *Media Sosial*.
5. *Virtual game world*, di mana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatar sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti *online game*.
6. *Virtual social world*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada penggunanya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti Second Life.

Pada kemajuan teknologi informasi komunikasi saat ini tidak hanya memberikan dampak yang positif tetapi juga memberikan dampak yang buruk. Penyebaran informasi begitu cepat dimana setiap orang telah dengan mudah memproduksi informasi, dan informasi yang begitu cepat tersebut melalui beberapa media sosial seperti *Media Sosial*, *twitter*, ataupun pesan telepon genggam seperti, *whatsapp* dan lain sebagainya yang tidak dapat difilter dengan baik.

Informasi yang dikeluarkan baik orang perorang maupun badan usaha melalui media sosial dan elektronik ketika telah terkirim dan dibaca oleh banyak orang dapat mempengaruhi emosi, perasaan, pikiran bahkan tindakan seseorang atau kelompok. Sangat disayangkan apabila informasi yang disampaikan tersebut

adalah informasi yang tidak akurat terlebih informasi tersebut adalah informasi bohong (*hoax*) dengan judul dan isi yang sangat provokatif menggiring pembaca dan penerima kepada opini yang negatif. Opini negatif, fitnah, penyebar kebencian yang diterima dan menyerang pihak ataupun membuat orang menjadi takut, terancam dan dapat merugikan pihak yang diberitakan sehingga dapat merusak reputasi dan menimbulkan kerugian.

Informasi yang dimuat di *media sosial* terkadang adalah informasi palsu atau yang disebut *hoax*. Menurut [KBBI](#), Hoaks mengandung makna berita bohong, berita tidak bersumber. Dalam Wikipedia menurut Silverman (2015), hoaks merupakan sebagai rangkaian informasi yang memang sengaja disesatkan, tetapi “dijual” sebagai kebenaran. Menurut Werme (2016), mendefinisikan *Fake news* sebagai berita palsu yang mengandung informasi yang sengaja menyesatkan orang dan memiliki agenda politik tertentu. Hoaks bukan sekadar *misleading* alias menyesatkan, informasi dalam *fake news* juga tidak memiliki landasan faktual, tetapi disajikan seolah-olah sebagai serangkaian fakta.

Sejak Covid-19 atau yang biasa disebut virus corona yang menjangkit Negara china dan sebagian besar Negara-negara didunia termasuk Indonesia. Banyak sekali temuan berita mengenai virus tersebut yang ternyata merupakan informasi palsu.

Meskipun pihak pemerintah bersama kementerian komunikasi dan informasi dan polri saat ini berusaha memerangi hoax, nyatanya belum bisa memberikan hasil yang sempurna.

Ketika masyarakat dicekam ketakutan dan kecemasan karena wabah Covid-19 segelintir orang justru menambah kisruh suasana dengan menyebarkan hoax di Media Sosial.

Pada situs resmi Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19, *covid19.go.id*, ada Pelacak Aksi Positif yang menemukan 135 hoax terkait dengan wabah virus corona (Covid-19). Sedangkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) sampai Senin, 16 Maret 2020, sudah menemukan 232 konten hoaks dan disinformasi terkait dengan virus corona (Covid-19).

Berbagi hoax yang beredar di Media Sosial menimbulkan kecemasan dan ketakutan masyarakat bahkan merugikan beberapa pihak.

Hoax informasi sesat dan berbahaya karena menyesatkan persepsi manusia dengan menyampaikan informasi palsu sebagai kebenaran. *Hoax* mampu mempengaruhi banyak orang dengan menodai suatu citra dan kredibilitas. *Hoax* dapat bertujuan untuk memengaruhi pembaca dengan informasi palsu sehingga pembaca mengambil tindakan sesuai dengan isi *hoax*. Sebagai pesan informasi palsu dan menyesatkan, *hoax* juga dapat menakut-nakuti orang yang menerimanya.

Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik untuk mengambil judul “Persepsi Siswa Terhadap Informasi Hoax Covid-19 di Media Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa kelas IX di SMPN 1 Cigandamekar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana persepsi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial?”

1.3 Identifikasi Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sensasi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial?
2. Bagaimanakah atensi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial?
3. Bagaimanakah interpretasi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial?
4. Bagaimanakah persepsi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui sensasi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial
2. Mengetahui atensi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial
3. Mengetahui interpretasi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial
4. Mengetahui persepsi siswa SMPN 1 Cigandamekar terhadap informasi hoax Covid-19 di Media sosial

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu dan institusi/lembaga yang menjadi lokasi penelitian serta pihak-pihak lain yang terkait dengan masalah yang diteliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan keilmuan komunikasi digital.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya.
- c. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan tentang kajian *hoax*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang *Media Sosial* sebagai media informasi.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemahaman siswa SMPN 1Cigandamekar terhadap informasi di *Media Sosial*.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi SMPN 1 Cigandamekar terhadap siswayang menggunakan *Media Sosial*.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dalam pengelolaan informasi dan komunikasi publik.



1.6 Kerangka Pemikiran

1.6.1 Persepsi

Persepsi adalah suatu proses mengolah pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh dan menginterpretasi stimulus yang diterima oleh sistem alat indra manusia. Maka, pada dasarnya persepsi merupakan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, serta bagaimana manusia menggambarkan atau menyampaikan stimulus yang ada di lingkungannya dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya, kemudian memproses hasil pengindraannya itu, sehingga muncullah makna mengenai objek tersebut (baik atau buruk).

Proses mengenali suatu objek dilakukan oleh setiap manusia, khususnya remaja yang pada masa ini mereka banyak melihat dan mengadopsi melalui apa yang mereka lihat atau temukan di sekelilingnya.

Persepsi menurut Desiderato dalam (Rakhmat, 2007:51) adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli inderawi (sensori stimuli). Hubungan sensasi dengan persepsi sudah jelas. Sensasi adalah bagian dari persepsi. Walaupun begitu, menafsirkan makna informasi inderawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori.

Proses seleksi pesan menimbulkan persepsi selektif yang membuat orang akan memberikan interpretasinya terhadap suatu pesan yang diterimanya sesuai dengan sikap dan kepercayaan yang sudah dimiliki sebelumnya (Morissan, 2013: 233). Persepsi social atau persepsi orang terhadap orang lain adalah proses menangkap arti objek-objek social dan kejadian-kejadian yang kita alami dalam lingkungan kita. Oleh karena manusia mempunyai aspek emosi, maka persepsi atau penilaian kita terhadap orang akan mengandung risiko. Persepsi saya terhadap anda

mempengaruhi persepsi anda terhadap saya, dan pada gilirannya persepsi anda terhadap saya juga akan mempengaruhi persepsi saya terhadap anda.

1.6.2 Informasi *hoax*

Hoax merupakan berita palsu yang sekarang ini sedang marak di kalangan masyarakat. Fenomena *hoax* bukan lagi hal yang jarang terjadi termasuk di Indonesia khusus-nya di media sosial. *Hoax* dapat membuat masyarakat resah karena informasi yang tidak di ketahui kebenarannya. Karena semakin berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi juga membuat *hoax* dapat beredar dengan cepat di masyarakat melalui media sosial.

Secara singkat informasi *hoax* adalah informasi yang tidak benar. Dalam *cambridge dictionary*, kata *hoax* sendiri berarti tipuan atau lelucon. Kegiatan menipu, trik penipuan, rencana penipuan disebut dengan *hoax*. Kemudian, dalam konteks budaya mengarahkan pengertian *hoax* sebagai aktivitas menipu: “Ketika koran sengaja mencetak cerita palsu, kita menyebutnya *hoax*. Kita juga menggambarkannya sebagai aksi publisitas yang menyesatkan, ancaman bom palsu, penipuan ilmiah, penipuan bisnis, dan klaim politik palsu sebagai *hoax*”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dipilih istilah “informasi *hoax*” sebagai salah satu konsep penelitian. Pemilihan istilah ini didasarkan pada pengertian dasar kata *hoax* itu sendiri (tipuan), dan bentuknya yang berupa informasi ketika disebarkan (sebagai objek) di *Media Sosial*.

Hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. *Hoax* informasi sesat dan berbahaya karena menyesatkan persepsi manusia dengan menyampaikan informasi palsu sebagai kebenaran. *Hoax* mampu mempengaruhi banyak orang dengan menodai suatu citra dan kredibilitas. *Hoax* dapat bertujuan untuk memengaruhi pembaca dengan informasi palsu sehingga pembaca mengambil tindakan sesuai dengan isi *hoax*. Sebagai

pesan informasi palsu dan menyesatkan, *hoax* juga dapat menakut-nakuti orang yang menerimanya.

1.6.3 Media Sosial

Media Sosial adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi dari seseorang kepada seseorang atau kelompok orang, untuk mencapai tujuan individu maupun tujuan kelompok. Untuk lebih jelas sebagaimana di kemukakan Nasrulla dalam buku Media Sosial (2016 ; 8) bahwa “ media sosial dapat dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media. “

Dan menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah dalam buku Media Sosial (2016;11), bahwa “Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi, Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium(fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.”

Berbagai definisi, Dr.Rulli Nasrullah M.Si. dalam buku Media Sosial (2016 ; 13), menyimpulkan bahwa Media Sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan penggunanya mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.”

Dari berbagai pengertian di atas penulis menggaris bawahi bahwa media sosial mempunyai ciri has tertentu dalam kaitannya setiap manusia melakukan hubungan sosial di zaman perkembangan teknologi komunikasi. Sehubungan dengan hal itu, maka, Dr.Rulli Nasrullah M.Si. dalam buku Media Sosial (2016 ; 15), “ Media sosial merupakan salah satu platform yang muncul di media siber,. Karena itu, media sosial yang ada tidak jauh berbeda dengan karakteristik yang

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Media Sosial, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to cooperate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri.

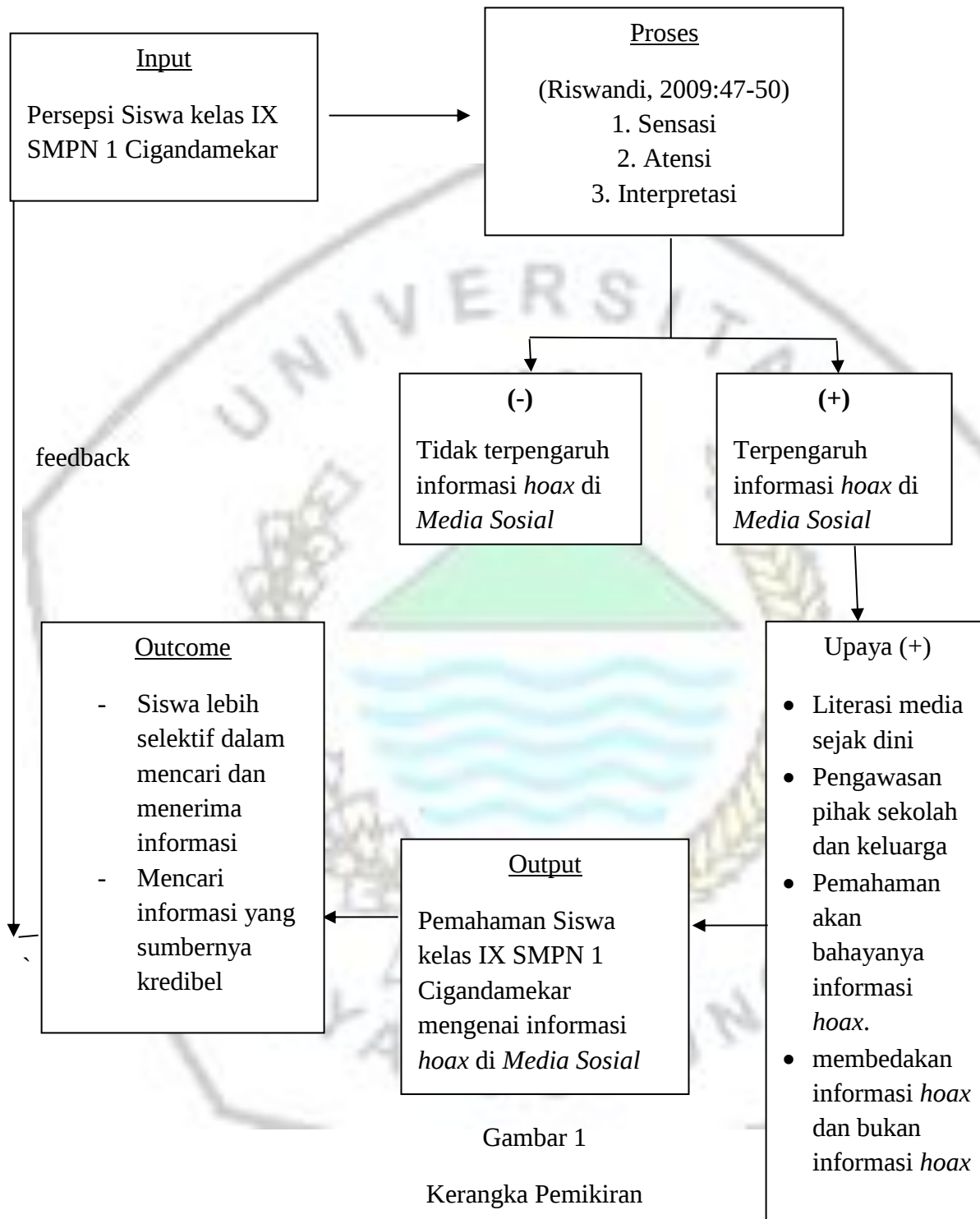
Beberapa pengertian diatas tentang penggunaan media sosial maka dapat disimpulkan penggunaan media sosial adalah proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sebuah media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, berbagi ide, berkreasi, berfikir, berdebat, menemukan teman baru dengan sebuah aplikasi online yang dapat digunakan melalui smartphone (telepon genggam).

1.6.4 Gambaran Umum Siswa SMPN 1 Cigandamekar

Siswa SMPN 1 Cigandamekar adalah pelajar yang mengikuti pembelajaran di sekolah menengah pertama dan menempuh waktu tiga tahun mulai dari kelas vii sampai kelas ix. Siswa SMPN 1 Cigandamekar dalam hal ini peneliti ambil sebagai objek penelitian tentang informasi *hoax* di *Media Sosial*.



1.6.5 Model Kerangka Berpikir



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

1.7 Definisi dan Operasionalisasi Konsep Penelitian

1.7.2 Definisi Operasionalisasi

1.7.2.1 Persepsi

Persepsi merupakan proses di mana individu memilih, mengorganisasi, dan menginterpretasi apa yang dibayangkan tentang dunia sekelilingnya. Jadi dengan mempresepsi tiap individu memandang dunia berkaitan dengan apa yang dia butuhkan, apa yang dia nilai, apakah sesuai dengan keyakinan budayanya. Semua kebutuhan yang ingin dipenuhi ini membuat persepsi individu menjalani suatu proses personal yang rumit, karena apa yang dia persepsikan itu sangat tergantung dari sejauh mana pengaruh beragam faktor pembentuk persepsi, antara lain masa lalu individu. Pengalaman masa lalu tersebut rupanya telah membekas lalu membentuknya untuk memandang sesuatu, memandang seseorang atau suatu peristiwa dengan cara tertentu. Karena itu, setiap individu dapat melihat suatu objek yang sama namun dengan cara yang berbeda (Liliweri, 2011: 153).

1.7.2.2 Siswa

Peserta didik atau siswa merupakan sebutan untuk anak didik laki-laki dan perempuan pada jenjang pendidikan dasar dan juga menengah. Siswa merupakan satu-satunya subjek yang menerima apa saja yang diberikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dapat dikatakan bahwa siswa merupakan salah satu anggota masyarakat yang memiliki potensi serta usaha untuk mengembangkan dirinya. Peserta didik yang pada umumnya merupakan individu yang memiliki potensi yang dirasa perlu dikembangkan melalui pendidikan baik fisik maupun psikis dari lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat dimanapun ia berada.

Abu achmadi, salah satu pemerhati pendidikan ia mengungkapkan bahwa peserta didik atau siswa merupakan individu yang belum bisa dikatakan dewasa. Ia memerlukan usaha, bantuan, serta bimbingan dari seseorang untuk mencapai tingkat kedewasaannya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa adalah seseorang yang masih membutuhkan bimbingan dalam proses pembelajaran.

1.7.2.3 Sekolah Menengah Pertama

Sekolah Menengah Pertama menurut Wikipedia.or.id Sekolah Menengah Pertama (disingkat SMP, [bahasa Inggris](#): *junior high school* atau *Middle School*) adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di [Indonesia](#) setelah lulus [sekolah dasar](#) (atau sederajat).

Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Pada tahun ajaran [1994/1995](#) hingga [2003/2004](#), sekolah ini pernah disebut sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP).

Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni [sekolah dasar](#) (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun.

Sekolah menengah pertama diselenggarakan oleh [pemerintah](#) maupun [swasta](#). Sejak diberlakukannya [otonomi daerah](#) pada tahun [2001](#), pengelolaan sekolah menengah pertama negeri di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah [Departemen Pendidikan Nasional](#), kini menjadi tanggung jawab [pemerintah daerah kabupaten/kota](#). Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai [regulator](#) dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara

struktural, sekolah menengah pertama negeri merupakan unit pelaksana teknis [dinas pendidikan](#) kabupaten/kota.

1.7.2.4 Informasi

Secara sederhana, informasi merupakan pesan yang diterima dan dipahami. Dalam hal data, informasi, dapat definisikan sebagai kumpulan fakta yang daripadanya kita menarik suatu kesimpulan. Ada banyak aspek lain tentang informasi karena kehadirannya merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui studi atau pengalaman atau belajar/intruksional. Secara keseluruhan, informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi, dan pengorganisasian data dalam suatu cara demi menambah pengetahuan bagi orang yang menerimanya jadi sebenarnya informasi merupakan suatu system yang bertalian dengan kepentingan yang dinyatakan dalam wujud pesan (Liliweri, 2011: 839)

Pada umumnya informasi diartikan sebagai pertukaran sebagian struktur antara dua system, jadi apa pun alasannya peranan informasi antara lain adalah untuk mengurangi ketidaksesuaian antara dua system (system dan lingkungan). Informasi harus memiliki kelainan (data yang tidak diketahui) serta seperangkat aturan yang digunakan untuk men-*decode* isi pesan baru. Jika terlalu ada terlalu banyak gangguan atau jika ada banyak sinyal yang tidak dapat diterjemahkan, maka sebenarnya tidak ada informasi. Semua system sosial membutuhkan akurasi, tepat waktu, keterbagian informasi yang relevan tentang cara-cara baru untuk melakukan sesuatu jika harus digunakan untuk mengoreksi dan memperbaiki komunikasi (Liliweri, 2011: 839).

1.7.2.5 Informasi Hoax

Secara singkat informasi *hoax* adalah informasi yang tidak benar. Dalam *cambridge dictionary*, kata *hoax* sendiri berarti tipuan atau lelucon. Kegiatan menipu, trik penipuan, rencana penipuan disebut dengan *hoax*. Kemudian, dalam konteks budaya mengarahkan pengertian *hoax* sebagai aktivitas menipu: “Ketika koran sengaja mencetak cerita palsu, kita menyebutnya *hoax*. Kita juga menggambarkan sebagai aksi publisitas yang menyesatkan, ancaman bom palsu, penipuan ilmiah, penipuan bisnis, dan klaim politik palsu sebagai *hoax*”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dipilih istilah “informasi *hoax*” sebagai salah satu konsep penelitian. Pemilihan istilah ini didasarkan pada pengertian dasar kata *hoax* itu sendiri (tipuan), dan bentuknya yang berupa informasi ketika disebarkan (sebagai objek) di *Media Sosial*.

Hoax adalah usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut adalah palsu. *Hoax* informasi sesat dan berbahaya karena menyesatkan persepsi manusia dengan menyampaikan informasi palsu sebagai kebenaran. *Hoax* mampu mempengaruhi banyak orang dengan menodai suatu citra dan kredibilitas. *Hoax* dapat bertujuan untuk memengaruhi pembaca dengan informasi palsu sehingga pembaca mengambil tindakan sesuai dengan isi *hoax*. Sebagai pesan informasi palsu dan menyesatkan, *hoax* juga dapat menakut-nakuti orang yang menerimanya.

1.7.2.6 Media Sosial

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Media Sosial, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk

media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to cooperate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Beberapa pengertian diatas tentang penggunaan media sosial maka dapat disimpulkan penggunaan media sosial adalah proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sebuah media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, berbagi ide, berkreasi, berfikir, berdebat, menemukan teman baru dengan sebuah aplikasi online yang dapat digunakan melalui smartphone (telepon genggam).

1.7.3 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Persepsi	Dimensi	Parameter
----------	---------	-----------

<i>Teori Persepsi</i> (Riswandi, 2009:47-50)	1. Sensasi	a. Alat-alat/panca indra(mata, telinga, hidung, kulit, dan lidah) b. Pemberitaan yang diperoleh dari panca indra
	2. Atensi	a. Perhatian pada obyek b. Motif siswa melihat informasi mengenai covid-19 c. Ketertarikan siswa melihat informasi tersebut d. Prasangka siswa e. Intensitas siswa melihat informasi tersebut
	3. Interpretasi	1. Sikap terhadap informasi <i>hoax</i> mengenai covid-19 di <i>Media Sosial</i> 2. Sikap terhadap Media Sosial

Table 1

Operasionalisasi konsep penelitian

1.8 Metode Penelitian

1.8.2 Metode Penelitian yang digunakan

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif ditujukan untuk :

- a. Mengumpulkan informasi secara aktual dan terperinci
- b. Mengidentifikasi masalah
- c. Membuat perbandingan atau evaluasi
- d. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Penelitian deskriptif menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variable dan tidak menguji hipotesis. (Rakhmat, 2005:24-26)

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode, dalam menelaah masalah penelitiannya. Denzin dan Lincoln (dalam Mulyana dan solatun, 2007:5) peneliti kualitatif lazim menelaah hal-hal yang berada dalam lingkungan alamiahnya, berusaha memahami, atau menafsirka, fenomena berdasarkan makna-makna yang orang berikan kepada hal-hal tersebut.

1.8.3 Informan dan Teknik Pemilihan Informan

Penentuan informan penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini mencakup orang – orang yang diseleksi atas dasar kriteria – kriteria tertentu, berdasarkan tujuan penelitian. Sedangkan orang – orang lain yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak dijadikan informan. Teknik *purposive* sampling ini digunakan karena peneliti ingin mendapatkan

kedalaman data, dari pada tujuan representatif yang dapat digeneralisasikan. (Kriyantono, 2002: 157)

Menurut Sugiyono (2010) pengertiannya adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif.

Informan penelitian adalah siswa kelas IX SMPN 1 Cigandamekar. Alasannya, mereka sudah memiliki media untuk mengakses media sosial yaitu smartphone dibandingkan kelas VII dan VIII sertamenjadi pengguna aktif *Media Sosial* seperti *Facebook* dan *Whatsapp* sehingga informasi *hoax* dapat dengan mudah mereka terima karena banyaknya menghabiskan waktu di *Media Sosial*.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Kepustakaan

Untuk mengumpulkan data – data dan teori dalam penelitian ini maka peneliti memanfaatkan berbagai macam data dan teori yang dikumpulkan melalui berbagai pustaka penunjang guna melengkapi data yang berhubungan dengan topik penelitian. Penelaahan terhadap penelitian yang dipublikasikan dan peninjauan kembali dari setiap data arsip yang berkaitan dengan perspektif informasi *hoax* di mata siswa kelas IX SMPN 1 Cigandamekar.

b. Observasi

Observasi menurut Weick (dalam Rakhmat, 2005:83) obeservasi sebagai “pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organism *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris”.

Pemilihan menunjukkan bahwa pengamat ilmiah mengedit dan memfokuskan pengamatanya secara sengaja atau tidak sengaja. Pengubahan berarti observasi tidak hanya dilakukan secara pasif. Pencatatanya adalah upaya merekam kejadian-kejadian dengan menggunakan catatan lapangan, sistem kategori, dan metode-metode lainnya. Pengodean berarti proses menyederhanakan catatan-catatan ini melalui metode reduksi data.

Observasi ini akan digunakan untuk mengamati secara langsung tentang interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi antara siswasebagai informan dengan peneliti. Data yang akan dikumpulkan dalam dua bentuk yaitu interaksi dan percakapan. Artinya selain perilaku verbal juga perilaku non verbal dari informan. Observasi ini juga untuk mengamati argumen–argumen siswa tentang informasi yang mereka dapatkan di *Media Sosial*.

c. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

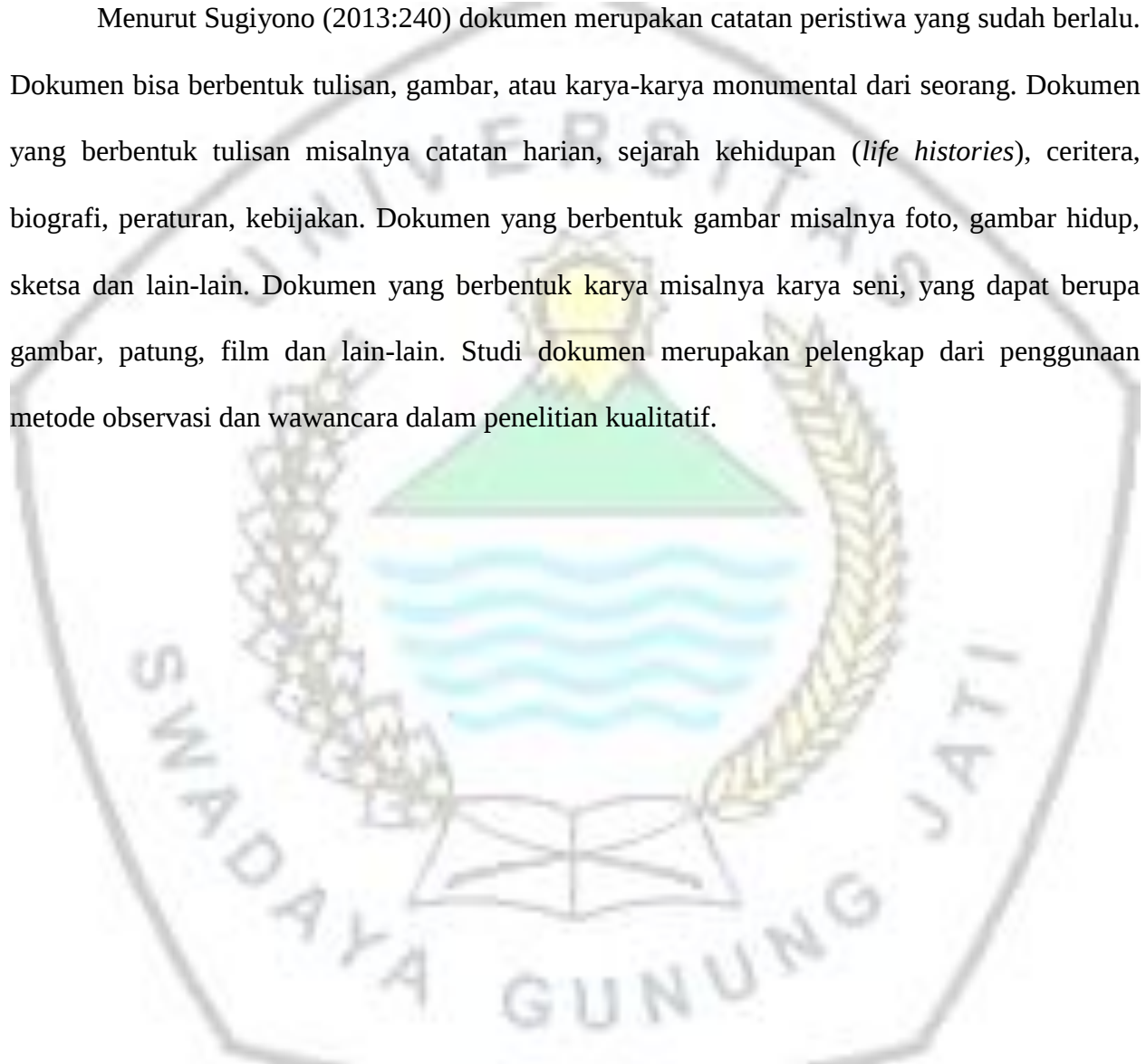
Wawancara mendalam adalah metode penelitian dimana peneliti melakukan kegiatan wawancara tatap muka secara mendalam dan terus menerus (lebih dari satu kali) untuk menggali informasi yang lengkap dan detail dari informan. Pada wawancara mendalam peneliti tidak mempunyai kontrol terhadap respon informan, artinya informan bebas memberikan jawaban. (Kriyantono, 2002:93)

Pedoman dalam wawancara biasanya tidak berisi pertanyaan – pertanyaan yang mendetail, tetapi sekedar garis besar tentang data dan informasi yang ingin diperoleh dari informan, dan lebih efektif menggunakan bahasa yang informal, agar terjalin hubungan dengan informan. Wawancara mendalam diakhiri bila data yang diperoleh sudah mencukupi untuk menjawab tujuan penelitian, atau bila “data jenuh”, karena tidak ada sesuatu yang baru lagi yang

harus diungkap. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan siswa kelas IX SMPN 1 Cigandamekar.

d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.



1.8.5 Teknik Pengujian Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Triangulasi. Triangulasi adalah kombinasi beragam sumber data, tenaga peneliti, teori dan teknik metodologis dalam suatu penelitian atas gejala sosial. Triangulasi diperlukan karena setiap teknik memiliki kelemahan serta keunggulannya sendiri. Dengan demikian triangulasi memungkinkan tangkapan realitas secara lebih *valid*.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan perpaduan antara triangulasi teori dan juga triangulasi sumber data. Sebab dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teori dalam menganalisis data yang diperoleh dan juga membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan cara yang berbeda. Menurut Platon dalam (Bungin,2007: 256-257) dalam metode kualitatif triangulasi sumber data dilakukan dengan cara, sebagai berikut:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan tentang apa yang dikatakan orang – orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu,
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada dan orang pemerintahan.

- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Hasil dari perbandingan yang diharapkan adalah berupa kesamaan atau alasan – alasan terjadinya perbedaan. (Moleong, 2006: 330).

Triangulasi sumber data juga memberi kesempatan untuk dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Penilaian hasil penelitian oleh responden
- b. Mengoreksi kekeliruan oleh sumber data
- c. Menyediakan tambahan informasi secara sukarela
- d. Memasukkan informasi dalam kancan penelitian, menciptakan kesempatan untuk mengkhiktisyarkan sebagai langkah awal analisis data,
- e. Menilai kecukupan menyeluruh data yang dikumpulkan. (Moleong, 2006: 335).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai sumber dari siswa SMPN 1 Cigandamekar, yang mengakses media *Media Sosial*.

1.8.6 Teknik Analisis Data

Tahap analisis data memegang peranan penting dalam riset kualitatif, yaitu sebagai faktor utama penilaian kualitas riset. Artinya kemampuan periset memberi makna kepada data merupakan kunci apakah data yang diperolehnya memenuhi unsur *realibilitas* dan *validitas* data kualitatif terletak pada diri peneliti sebagai *instrument* riset (Kriyantono, 2002: 194).

Dalam penelitian deskriptif ini, metode analisis data yang digunakan adalah analisis model Milles dan Hebermen hal 248, dalam (Moleong, 2002: 248), dalam buku tersebut dijelaskan bahwasanya analisis data meliputi tiga alur kegiatan, yakni :

- a. Reduksi data, merupakan proses pemilihan data, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan dan verifikasi data.
- b. Penyajian data, dalam penyajian data ini seluruh data dilapangkan yang berupa hasil wawancara dan dokumentasi akan dianalisis sesuai dengan teori – teori yang telah dipaparkan sebelumnya sehingga dapat memunculkan deskripsi tentang persepsi siswa terhadap pemberitaan informasi *hoax*.
- c. Penarikan kesimpulan adalah kegiatan penggambaran secara utuh dari obyek yang diteliti pada proses penarikan kesimpulan berdasarkan penggabungan informasi yang telah disusun dalam suatu bentuk yang cocok dengan penyajian data melalui informasi tersebut, peneliti dapat memaparkan kesimpulan dari sudut pandang peneliti untuk lebih mempertegas penulisan skripsi ini.

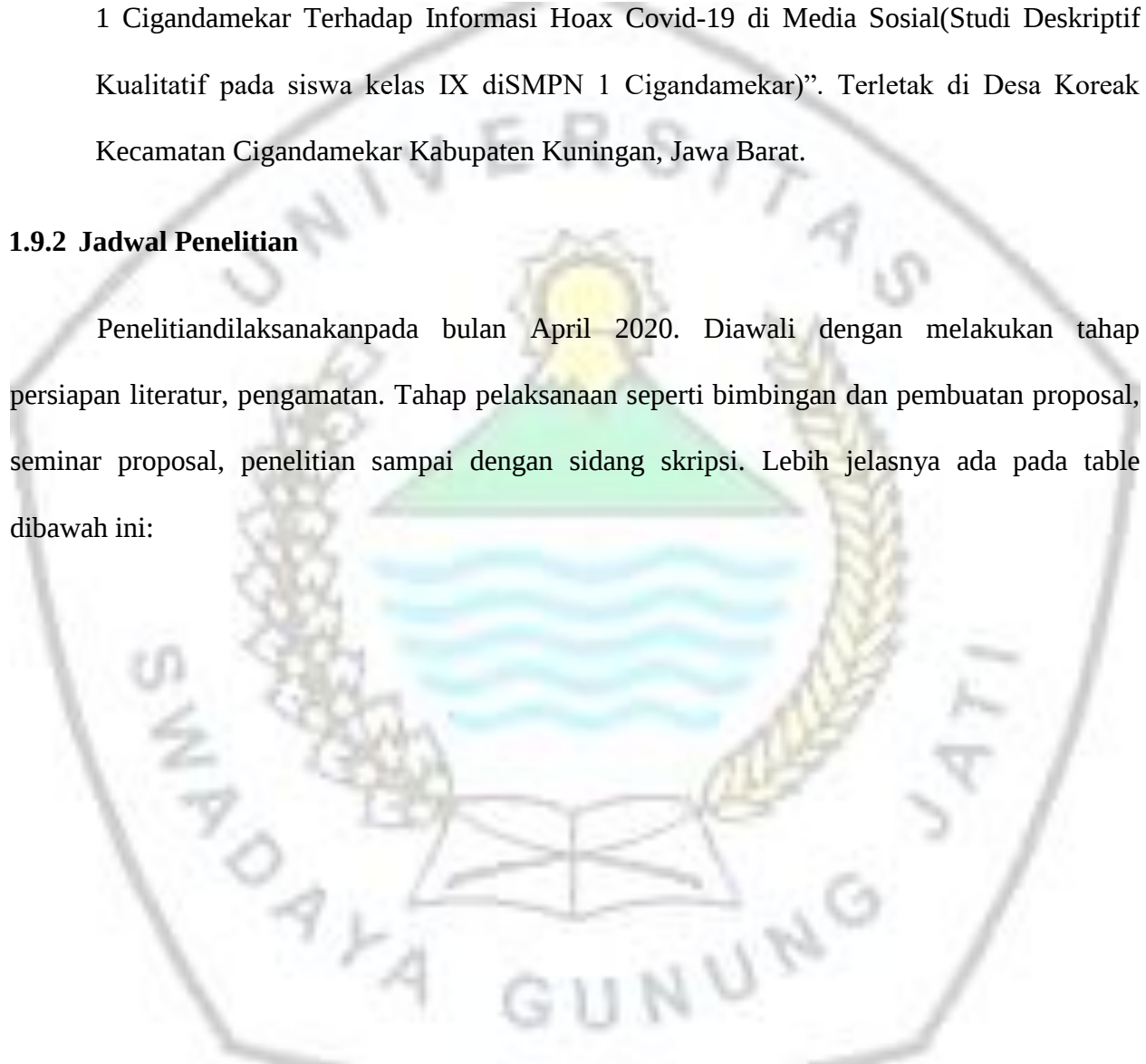
1.9 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.9.2 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan diambil dalam penelitian dengan judul “Persepsi Siswa SMPN 1 Cigandamekar Terhadap Informasi Hoax Covid-19 di Media Sosial(Studi Deskriptif Kualitatif pada siswa kelas IX di SMPN 1 Cigandamekar)”. Terletak di Desa Koreak Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan, Jawa Barat.

1.9.2 Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2020. Diawali dengan melakukan tahap persiapan literatur, pengamatan. Tahap pelaksanaan seperti bimbingan dan pembuatan proposal, seminar proposal, penelitian sampai dengan sidang skripsi. Lebih jelasnya ada pada table dibawah ini:



[illegible]