

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Ketika dunia dengan teknologinya semakin berkembang tidak terbendung, ada suatu kenyataan bahwa semua orang menginginkan kebaikan, atau yang mau lebih tinggi lagi, yakni kebahagiaan. Keinginan untuk bahagia bukan saja berlaku untuk masyarakat zaman Sokrates, Plato dan Aristoteles, serta para pemikir besar yang hidup setelah mereka, tetapi juga berlaku untuk semua orang yang hidup saat ini, zaman yang penuh fenomena artifisial dan serba instan. Di zaman ini pula, pertanyaan tentang etika dan kebahagiaan masih tetap sama, “bagaimana saya dapat hidup bahagia?”

Tampaknya, kebaikan dan kebahagiaan diinginkan oleh semua orang. Apa pun status dan kedudukan seorang manusia dalam suatu masyarakat, keinginan untuk bahagia berlaku sama. Kebahagiaan menjadi kerinduan manusia, sekaligus menegaskan status manusia yang selalu mencari yang terbaik sejauh ia dapat mencarinya. Kalau keinginan akan kebaikan dan kebahagiaan itu tetap sama, itu berarti bahwa keinginan ini memiliki karakter universal dalam dirinya.

Dalam perjalanannya, sejarah membuktikan bahwa kebaikan atau kebahagiaan tidak memiliki tafsiran atau pemahaman tunggal. Sama seperti kebenaran tidak ditafsir secara tunggal meskipun kebenaran itu hanya satu, demikian juga halnya dengan etika kebaikan atau kebahagiaan. Terdapat variasi penafsiran serta cara mendapatkan kebahagiaan, bahkan berlaku hingga zaman sekarang, zaman ketika teknologi memainkan peranan penting dalam kehidupan manusia.

Salah satu persoalan krusial yang tengah dialami *homo digitalis* dewasa ini adalah kesalahan dalam mengartikan kebahagiaan. Kebahagiaan yang diiming-imingi *homo digitalis* lebih banyak bertumpu pada produk-produk teknologi. Dengan kecenderungannya ini, *homo digitalis* sering kali jatuh dalam persoalan-persoalan

etis, yang kemudian berlanjut pada pengangkangan terhadap makna kebahagiaan yang utuh. Dengan kata lain, kebahagiaan yang semula diharapkan bersumber pada penemuan-penemuan lewat teknologi justru menghadirkan problem lebih lanjut dalam diri manusia. Alih-alih mencapai kebahagiaan, manusia justru terjerembab ke dalam sejumlah persoalan yang sukar dibendung akibat terjangan teknologi yang kian marak.

Teknologi digital kini banyak membidani banyak persoalan baru. Depresi yang berkepanjangan, kecemasan yang berlebihan, kecanduan terhadap produk-produk teknologi adalah sejumlah contoh runyam yang memperlihatkan betapa teknologi yang semula diharapkan sebagai sarana mencapai kebahagiaan, justru lebih banyak menghadirkan situasi yang berlawanan. Teknologi digital justru menciptakan banyak keresahan. Pada tataran etis, dampak runyam teknologi digital tampak dalam sejumlah ketimpangan yang dibuat oleh manusia. Eksibisionisme, sensasi minus prestasi, hilangnya batas-batas privat dan sosial, mengaburnya batas yang tabu dan wajar, menjadi panorama buruk yang memperlihatkan betapa teknologi digital telah beralih menjadi musuh yang patut diwaspadai.

Tak bisa disangkal, bahwa teknologi digital, di suatu sisi, merupakan bukti kemajuan yang membongkar tatanan lama kehidupan manusia. Teknologi digital dalam pelbagai bentuknya adalah suatu bukti kemajuan IPTEK, yang dengannya manusia diperbantukan dalam menjalankan seluruh aktivitasnya. Dalam bahasa Herakleitos, perubahan sesungguhnya adalah wujud dari keteraliran atau *pantharei*, yang di dalamnya pun manusia 'dipaksa' turut berubah seiring perubahan waktu yang terjadi. Teknologi memudahkan manusia dalam bekerja, membantu manusia dalam memperoleh informasi, sarana yang memungkinkan manusia bisa mengenal dan dikenal yang lain. Di sisi lain, ketika tidak diakrabi dengan bijak, teknologi berpotensi menjadi mesin yang meneror banyak hal. Teknologi bisa merampas kebersamaan, menghadirkan kecemasan, alat yang menjauhkan manusia dari keutamaan-keutamaan etis, jembatan yang menghubungkan manusia dengan ragam tindakan amoral.

Hemat penulis, apa yang menjadi sorotan Aristoteles dalam seluruh pembahasannya tentang etika kebahagiaan seiring dengan perjuangan bangsa Indonesia saat ini, yaitu pembentukan karakter bangsa dalam proses mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang menjunjung nilai-nilai etis dan keadaban yang menjamin kualitas watak seseorang. Lantas, bagaimana proses pembentukan watak yang baik, sehat dan bersih di dalam era digital seperti sekarang ini? Zaman bisa saja berubah, namun ketahanan watak dan mentalitas yang baik sejatinya tidak pernah boleh berubah atau dirongrong dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Proses penyadaran (*conscientization*) yang melibatkan peran hati nurani yang baik, benar dan dapat dipertanggungjawabkan adalah sebuah kemendesakan. Hal ini beralasan, mengingat peran hati nurani mulai tumpul dan bahkan hampir mati karena desakan keadaan zaman yang berkembang begitu pesat. Nilai-nilai dasariah hidup manusia mulai dilupakan dan ditinggalkan karena perkembangan zaman yang menjunjung kedaulatan teknologi canggih. Yang dikejar atau diburu manusia modern adalah penguasaan teknologi sedemikian rupa, sehingga tidak memberikan tempat khusus untuk mengembangkan dan memajukan peran hati nurani manusia yang sedang mengalami krisis.

5.2 Saran

Persoalan-persoalan etis pasca melejitnya dominasi teknologi digital serentak menuntut pandu-pandu objektif, demi suatu usaha pembebasan dan misi metanoia. Teknologi yang telah dan akan terus membawa dampak buruk mengundang suatu sikap mawas diri, terutama untuk membebaskan manusia dari segala bentuk kecacatan yang berkepanjangan. Berangkat dari kerangka berpikir Aristoteles tentang kebahagiaan yang dibahas dalam tubuh tulisan ini, maka hemat penulis, langkah-langkah berikut perlu diupayakan dalam menghadapi segala bentuk tawaran-tawaran buruk teknologi.

Pertama, mengaktifkan semangat berfilsafat. Filsafat, hemat penulis, tidak hanya diperuntukkan bagi para mahasiswa filsafat. Semua orang perlu terlibat dalam

pergumulan filsafat yang sama, seturut porsi dan konteks keberadaannya. Kekuatan filsafat ada pada keinginan untuk selalu bertanya. Bagi *homo digitalis*, filsafat lebih lebih dimulai dengan pertanyaan mendasar ini, ‘pentingkah saya terlibat secara jauh dalam teknologi digital?’ Pertanyaan ini bukan bermaksud menafikan peran teknologi digital, melainkan suatu awasan supaya manusia menghindari sikap ekstrem di hadapan teknologi. Pertanyaan dalam terang filsafat tidak dipahami sebagai suatu upaya mengantar manusia kepada pencarian realitas yang dangkal dan semu. Lebih jauh, pertanyaan filsafat menjangkau hal-hal yang luput dari perhatian manusia pada umumnya, manusia yang sekadar meramaikan perubahan, tanpa memiliki arah dan tujuan di balik keterlibatannya itu.

Pertanyaan ini sekaligus menghadirkan tanggung jawab etis bagi setiap pengguna teknologi, agar mampu memilah dan memilih batas-batas kenormalan di hadapannya. Sebagaimana diungkapkan Capputo, Filsafat, dalam sejarahnya memang tidak serta-merta membuat bangunan fisik tertata rapi. Tetapi dengan berfilsafat, mental dan karakter seseorang dapat dibentuk. Atas kesadaran pentingnya filsafat ini, maka hemat penulis, aktivitas berteknologi yang dilandasi filsafat akan membebaskan manusia dari segala bentuk kecacatan dan model-model kesesatan.

Kedua, membentuk lingkaran pergaulan yang bermutu, unggul. Tak disangkal, relasi yang dibangun pada ruang korporeal turut berpengaruh terhadap tindakan seseorang di ruang virtual-digital. Pergaulan yang ‘salah’ di ruang korporeal, yang sekadar berlandaskan asas kesenangan dan kenikmatan, misalnya, akan membentuk kecenderungan buruk yang dibawa seseorang di ruang digital. Kedua dunia ini hemat penulis sangat bertalian erat. Karenanya, membentuk pola pergaulan yang bermutu dan unggul pada kedua bentuk dunia ini sebetulnya adalah suatu bentuk kemendesakan, yang mampu membebaskan *homo digitalis* dari bentuk-bentuk kecacatan tindakan.

Ketiga, membuat filterisasi yang autentik. Setiap orang dalam budaya etnik dan daerah harus terbiasa dengan wacana kritik diri, yaitu melihat secara kritis,

sampai sejauh mana misalnya, upaya perjuangan identitas dan nilai-nilai budaya global dalam rupa teknologi berguna dan dapat dipertahankan di dalam konteks pergaulan dewasa ini. Untuk itu diperlukan pembelajaran, khususnya pembelajaran bagaimana kita menjalani hidup tidak sebagai sesuatu yang diterima begitu saja, tetapi melihatnya dengan kritis, apa yang berubah dalam hidup? Siapa yang mengonstruksi perubahan itu? Apa skenario perubahannya? Nilai-nilai apa yang diperoleh dari perubahan itu? Nilai-nilai etis-moral apa saja yang hilang? Ke arah mana perubahan tersebut? Sesuikah perubahan nilai itu dengan ideologi dan nilai-nilai tradisi budaya masyarakat setempat?

Keempat, menciptakan keterbukaan mental. Di dalam konteks kesalingbergantungan kultural, harus dikembangkan *mind-set* yang baru yang cukup akomodatif, fleksibel dan dinamis, sehingga di dalamnya budaya-budaya lain (budaya daerah, budaya nasional, bangsa asing dan budaya global) dilihat sebagai mitra di dalam proses pengembangan diri secara terus-menerus, melalui sebuah arena yang dikatakan Gurnah sebagai *cultural game* atau *language game*, bukan sebaliknya, sebagai musuh budaya yang harus diperangi.

Kelima, menghindari sifat ekstrem. Perlu ada kesadaran, bahwa perubahan adalah sebuah situasi yang pasti dalam diri manusia. Terhadap perubahan, manusia perlu menghindari sikap ekstrem. Dalam konteks *homo digitalis* dewasa ini, menghindari sikap ekstrem berarti tidak menerima budaya global yang baru sebagai penggiring ke arah pengucilan kultus lokal. Budaya global boleh saja diterima tanpa harus menghilangkan karakter dasar dari kebudayaan lokal daerah, seperti budaya untuk menjunjung tinggi norma-norma etis.

Keenam, moralisasi ruang digital. Moralisasi dalam pengertian menyusun dan mengadakan sosialisasi etika komunikasi digital. Motivasi internal untuk patuh kepada hukum dapat diberikan oleh moralitas. Atas dasar ini, maka yuridifikasi perlu disertai dengan sosialisasi etika komunikasi digital yang menghimbau kesadaran moral pengguna teknologi digital, seperti gawai, untuk melakukan pekerjaan-

pekerjaan yang baik dan unggul. Mengutip Habermas, yuridifikasi yang dimaksud ialah bagian dari proses rasionalisasi dunia-kehidupan.

Ketujuh, penguatan peranan kepemimpinan pluralis di era digital. Komunikasi yang dibangun dalam dunia digital mesti membutuhkan model, dan model ini bisa diberikan oleh ‘demagog’ atau elite demokratis yang pluralis. Lapisan kepemimpinan ini, hemat penulis, perlu terus-menerus mengorientasikan para pengguna piranti teknologi digital kepada nilai-nilai moral-etis kemanusiaan, sambil membuka kesempatan berpikir para pengguna teknologi digital (*homo digitalis*).

DAFTAR PUSTAKA

KAMUS

- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Harper, Douglas R. *Online Etymology Dictionary*. United States: Tupelo, Mississippi, 2000.
- Simpson, John dkk. *Oxford English Dictionary Offline*. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- Webster, Merriam. *Meriam Webster Dictionary*. US: Merriam-Webster Inc., 1989.

BUKU

- Amin, Ahmad. *Etika: Ilmu Akhlak*. Terj. Farid Ma'ruf. Jakarta: Bulan Bintang, 1975.
- Aquinas, Thomas. *Commentary on Aristotle's De Anima*. Terj. Kenelm Foster Silvester. Humphries. Indiana: Dumb Ox Books, Notre Dame, 1994.
- . *Summa Contra Gentiles III*. Terj. Vernon J. Bourke. London: University of Notre Dame Press, 1956.
- Arendt, Hannah. "The Public and The Private Realm". *The Portable Hannah Arendt*, ed. Peter Baehr. Penguin Books, 2000.
- Aristoteles. *Nicomachean Ethics*. Terj. W.D.Ross. New York: Random House, 1941.
- . *Nicomachean Ethics*. Terj. Embun Kenyowati. Jakarta: Penerbit Teraju, 2004.
- . *Nicomachean Ethics*, ed. Hugh Tredennik. London: Penguin, 2004.
- Bagus, Lorens. *Kamus Filsafat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Bertens, K. *Ringkasan Sejarah Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1975.
- . *Sejarah Filsafat Yunani*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1999.
- . *Etika*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2013.
- Bloom, Allan. *The Closing of the American Mind: How Higher Education Has Failed Democracy and Impoverished the Souls of Today's Students*. New York: Simon and Schuster, 1987.

- Capurro, Rafael. *Homo Digitalis: Beitrage zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der Gitilaen Technik*. Wiesbaden: Springer VS, 2017.
- Epicurus. *Seni Berbahagia*. Terj. Carissa Fadina Permata. Yogyakarta: Basabasi, 2019.
- Hardiman, F. Budi. *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2021.
- Haris, Abd. *Etika Hamka: Konstruksi Etik Berbasis Rasional-Religijs*. Yogyakarta: LKiS, 2010.
- Hatta, Muhammad. *Alam Pikiran Yunani*. Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1986.
- Hidayat, Medhy Aginta *Homo Digitalis: Manusia dan Teknologi di Era Digital*. Yogyakarta: Penerbit Elmatera, 2018.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terj. Istiwadyan, Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009.
- Jaeger, Werner. *Paideia: the Ideals of Greek Culture*. New York: Oxford University Press, 1933.
- Keraf, Sonny. *Etika Lingkungan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2002.
- Khavari, Khalil A. dkk. *The Art of Happiness: Mencipta Kebahagiaan dalam Setiap Keadaan*. Jakarta: Serambi Ilmu Semeseta, 2006.
- MacIntyre, Alasdair. *A Short History of Ethics*. Indiana: University of Notre Dame Press, 1998.
- Magnis-Suseno, Franz. *13 Tokoh Etika: Sejak Zaman Yunani sampai Abad ke-19*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2003.
- *Etika Abad Kedua Puluah: Emmanuel Levinas, Panggilan Orang Lain*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2006.
- Menjadi Manusia: Belajar dari Aristoteles*. Yogyakarta: Kanisius, 2009.
- Maksum, Ali. *Pengantar Filsafat: dari Masa Klasik hingga Postmodernisme*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2012.
- Margulis, *Privacy Online: Perspective on Privacy and Self-Disclosure in the Social Web*. Springer, 2011.

- Martono, Nanang. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern dan Psikolonial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Myers, David G. *Social Psychology*. Jakarta: Selemba Humanika, 2012.
- Nassehi, Kneer-. *Niklas Luhmanns Theorie Sozialer Systeme. Eine Einfuhrung*. Munchen: Wilhelm Fink, 1997.
- Nurmaningsih, Nawawi. *Tokoh Filsuf dan Era Keemasan Filsafat*. Makassar: Pusaka Almailda, 2017.
- Peters, F.H. *Nicomachean Ethics: Aristotle with an Introduction by Hye-Kyung Kim* (Oxford: Barnes & Noble, 2004).
- Piliang, Yasraf Amir. *Sebuah Dunia Yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Postmodernisme*. Bandung: Penerbit Mizan, 1998.
- Pincakaers, Servais. *The Source of Christian Ethics*. Terj. Mary Thomas Noble. Edinburg: T&T Clark, 2001.
- Plato, *Phaedo*. Terj. F.J. Church. New York: The Library of Liberal Arts, 1951.
- Ramadhani, Deshi. "Tubuh Telanjang Manusia dalam Ruang Publik", dalam *Ruang Publik: Melacak "Partisipasi Demokratis" dari Polis sampai Cyberspace*. Ed. F. Budi Hardiman. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2009.
- Salzberg, Jonas. *The Little Book of Stoicism Timeless Wisdom to Gain Resilence, Confidence and Calmness*. Inggris: Jonas Salzberg, 2019.
- Sandur, Simplesius. *Etika Kebahagiaan Fondasi Filosofis Etika Thomas Aquinas*. Yogyakarta: Kanisius, 2020.
- Seligman, Martin. *Authentic Happiness*. Terj. Eva Yulia Nukman. Bandung: Mizan Media Utama, 2005.
- Sellars, John. *Stoicism*. Inggris: MPG Books Group, 2010.
- Setiawan dan Isharyono. *Kabar Baik di Tengah Dunia Maya: Menghadirkan Injil dalam Ruang Virtual*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2022.

JURNAL

- Deni, Melki. "Homo Digitalis". *Akademika*, 20:2, Januari-Juni 2022.
- Dwi, Yohanes Prabo. "*Membangun Relasi: Etika Persahabatan Dalam Perspektif Aristoteles*", *Psibernetika*: 9:1. Jakarta, April 2016.
- Hardiman, F. Budi. "Manusia dalam Prahara Revolusi Digital". *Diskursus*, 17:2, 2018.
- Ngafifi, Muhamad. "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya". *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2:1, 2014.
- Nugroho, Benito Cahyo. "Eudaimonia: Elaborasi Filosofis Konsep Kebahagiaan Aristoteles dan Yuval Noah Harari". *Focus* 1:1, 2020.
- Tinambunan, Edison R.L. "Kebahagiaan Menurut Stoisisme". *Seri Filsafat Teologi Widya Sasana*, 24:23, 2014.
- Yulanda, Atika. "Implementasi Virtue Ethics Aristoteles di Era Kekinian". *Al-Aqidah*: 12:1, Juni 2020.

ARTIKEL

- Ariyani, Rika. "*Mengenal Sejarah Aplikasi TikTok*". <https://www.rikaariyani.com/2011/12/mengenal-sejarah-aplikasi-tik-tok.html?m=1>, diakses pada 14 Februari 2023.
- Casofa, Fachmy. "*6 Jenis Homo Digitalis: Pembagian Manusia Era Modern*". www.fachmycasofa.com/6-jenis-homo-digitalis-pembagian-manusia-era-modern, diakses pada 1 Maret 2023.
- D'Monte, Leslie. *Swine Flu's Tweet Causes Online Flutter*. Dok. Twitter., Inc 29 April, 2009.
- Firdaus, Rahmadina. "*Dimanja Media, Rayuan Maut Realitas Semu*". <https://www.gentaandalas.com/dimanja-media-rayuan-maut-realitas-semu/>, diakses pada 14 Februari 2023.
- Gejala Sosial Tik-Tok dan Moralitas Masyarakat*". <https://sosgama.iainpare.ac.id/2020/gejala-sosial-tiktok-dan-moralitas.html?m=1>, Majalah Online Program Studi Sosiologi Agama Universitas Pare-Pare, diakses pada 15 Februari 2023.
- Hardiman, F. Budi "Homo Digitalis". *Kompas*, 01 Maret 2018.

- Hariyanto, Agus Tri. "Setengah Penduduk Bumi Pengguna Internet Hampir 7 Jam Perhari", <https://inet.detik.com/cyberlife/d-5435196/setengah-penduduk-bumi-pengguna-internet-hampir-7-jam-seharinya>, diakses pada 16 Maret 2023.
- Hertanto, Yudhi. "Masa Depan Homo Digitalis". <https://publika.rmol.id/read/2021/01/05/469187/masa-depan-homo-digitalis>, diakses pada 1 Maret 2023.
- Jalang, Venan. "Filsafat Wajah Emmanuel Levinas". www.kompasiana.com/amp/venan-jalang/5f64393d0977f363dd07f2aa5/filsafat-wajah-emmanuel-levinas, diakses pada 1 Maret 2023..
- Kazeniak, Andy. "Social Networks: Facebook Takes Over Top Stop, Twitter Climbs". [https://www.scrip.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=249256](https://www.scrip.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=249256), diakses 6 Marer 2023.
- Laurenza, Olga. "Live Streaming: Definisi, Manfaat, Rekomendasi Platform". <https://journal.socialights.id/live-streaming-adalah>, diakses pada 3 Maret 2023.
- Rahayu, Eva Martha. "Memahami Generasi Langgas (Millenials)". [SWA.co.id](http://swa.co.id) <https://swa.co.id/swa/trends/memahami-generasi-langgas-millenials>, diakses pada 1 Maret 2023.
- Rifky, Nando. "Mengenal Apa Itu Animasi 3D Serta Cara Pembuatannya". republika.co.id, <https://retizen.republika.co.id/posts/16468/mengenal-apa-itu-animasi-3D-serta-cara-pembuatannya>, diakses pada 1 Januari 2023.
- "Sejarah Awal Mula Peluncuran Instagram", <https://www.firstmedia.com/article/sejarah-awal-mula-peluncuran-instagram-sudah-tahu>, diakses pada 4 Februari 2023.
- Thompson, Clive. "I'm So Totally, Digitalis Close to You". [www.The New York Times Megazin.com](http://www.TheNewYorkTimesMagazin.com), diakses pada 7 Maret 2023.
- Twitter Search Team, *The Engineering Behind Twitter's New Search Experience*. [https://Twitter Engineering Blog.com](https://TwitterEngineeringBlog.com), diakses pada 6 Maret 2023.
- Vinanda, Rufki Ade. "Benarkah terjadi Krisis Etika pada Generasi Z?" <https://tebuireng.online/benarkah-terjadi-krisis-etika-pada-generasi-z/?amp=1>, diakses pada tanggal 24 Februari 2023.
- Wattimena, Reza A.A. *Waktu Berubah dan Kita Berubah di Dalamnya.*, <https://rumahfilsafat.com/2009/06/04/waktu-berubah-dan-kita-ikut-berubah-di-dalamnya/>, diakses pada 1 Mei 2023.

INTERNET

<https://amp.suara.com/entertainment/2021/07/27/082906/vanessa-angel-ditangkap-kasus-prostitusi-bibi-ardiansyah-bikin-gue-malu>, diakses pada 17 Maret 2023.

Kapanlagi.com”<https://www.kapanlagi.com/showbiz/selebriti/kronologiperseteruan-panas-nikita-mirzani-dan-bunda-corla-nama-ivangunawan-ikut-terseret-ca2456.html>, diakses pada 17 Maret 2023.

KEMINFO. 491726/ keminfo- catat-1096- hoaks-di-medsos-terbanyak-facebook, diakses pada 7 Maret 2023.

Kompasiana.com”<https://www.kompasiana.com/amp/dananbagaskara/61b1a91106310e1045131d63/hinaan-florence-sihombing-terhadap-yogyakarta-berujung-bui>, diakses pada 3 Maret 2023.