



Journal of Human And Education
Volume 3, No.4, Tahun 2023, pp 273-283
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah Negeri Dan Swasta Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Perspektif UU No. 11 tahun 2008 jo UU No. 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Nur Aida^{1*}, Maryam Sulaiman², Mipasya Ratu Plamesti³

Fakultas Hukum¹, Fakultas Thabiah², Fakultas Hukum³

Universitas Islam Jakarta

Email: nuraidah.dpb@gmail.com^{1*}

Abstrak

Aktivitas masyarakat dewasa ini dipermudah dengan adanya internet, kemudahan tersebut juga berakibat adanya tindakan perbuatan yang melanggar hukum. Dan pengguna media sosial terbanyak adalah remaja usia 18 – 24 tahun. Kalangan remaja tersebut rentan untuk menyaring informasi yang diterima melalui jejaring sosial, hal ini kurangnya pemahaman remaja khususnya peserta didik terhadap akibat hukum apabila informasi yang dibuat bertentangan dengan ketentuan yang berlaku, dalam hal ini UU ITE. TIM Pengabdian Universitas Islam Jakarta melakukan kegiatan penyuluhan hukum kepada peserta didik MAN dan MAS se Kota Tangerang tentang Pemahaman Pemanfaatan Teknologi Informasi sesuai dengan UU ITE. Kegiatan ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami akibat hukum terhadap pemanfaatan teknologi Informasi apabila tidak diberlakukan sesuai dengan UU ITE. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan berpedoman pada hasil penelitian tentang fenomena phubbing, kontrol diri, sosial ekonomi dan interaksi sosial. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi kegiatan, dan laporan hasil kegiatan.

Kata Kunci: *Peserta didik, Pemanfaatan Teknologi, Akibat Hukum.*

Abstract

Today's community activities are made easier by the internet, this convenience also results in acts that violate the law. And the largest number of social media users are teenagers aged 18 – 24 years. Teenagers are vulnerable to filtering information received through social networks, this is a lack of understanding among teenagers, especially students, regarding the legal consequences if the information created is contrary to applicable provisions, in this case the ITE Law. Jakarta Islamic University Service Team carries out legal counseling activities to MAN and MAS students throughout Tangerang City regarding Understanding the Use of Information Technology in accordance with the ITE Law. This activity is intended to help students understand the legal consequences of using information technology if it is not enforced in accordance with the ITE Law. This service activity is carried out based on the results of research on the phenomenon of phubbing, self-control, socio-economics and social interaction. The method of implementing service is carried out in the stages of preparation, implementation, evaluation of activities, and reporting of activity results.

Keywords: *Students, Use of Technology, Legal Consequences.*

PENDAHULUAN

Di terbitkannya UU Informasi dan transaksi elektronik ITE (UU No. 11 tahun 2008 dan perubahannya yaitu UU no. 19 tahun 2016), merupakan konsekuensi dari perkembangan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan Globalisasi dunia yang bermuara pada percepatan pengelolaan, akses dan penyampaian data dan informasi. Hal ini sejalan dengan sikap/prilaku kekinian, yang serba cepat dan akses dunia tanpa batas, dan transmisi informasi sudah bersifat on line, real time, tanpa jeda

Copyright Author: Nur Aida, Maryam Sulaiman, Mipasya Ratu Plamesti

waktu. Kondisi ini mendorong kita untuk menggali lagi norma-norma etika dan hukum yang hidup dimasyarakat. Dalam perspektif perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi, UU ITE merupakan instrumen yang mengatur kita untuk tertib, disiplin dan berkeadilan dalam konteks implementasi perkembangan ilmu Pengetahuan dan Teknologi tersebut. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TK) seperti internet yang dianalogikan sebagai dunia maya, sudah menjadi kebutuhan dasar, karena hampir seluruh aspek kehidupan sudah terkoneksi melalui internet.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, UU ITE merupakan aturan dalam pemanfaatan teknologi informasi (Cyber Law) untuk melindungi masyarakat, agar tidak mengalami kerugian baik secara materil maupun secara immateril.

Beberapa ketentuan yang diatur dalam UU ITE adalah, Tanda tangan elektronik, Transaksi elektronik, pencemaran nama baik, penistaan, penghinaan, fitnah (ujaran kebencian), peretasan, penyerangan terhadap komputer lain, (akses ilegal), pengaturan sumber data internet, hak privasi, kejahatan TI, pornografi, pencurian, perlindungan konsumen, E Commerce, E-Government (pemanfaatan internet dalam keseharian).

1. Pasal 4 UU ITE No. 11 tahun 2008 menyatakan bahwa, tujuan UU ITE adalah:
2. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian masyarakat dunia.
3. Mengembangkan perdagangan dan perekonomian Nasional.
4. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik.
5. Membuka peluang seluas-luasnya untuk pengembangan TI secara optimal dan bertanggung jawab.
6. Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara TI.

Dalam UU ITE, ketentuan mengenai perbuatan yang termasuk dalam tindak pidana diatur dalam Bab VII, dari pasal 27 sampai dengan pasal 36. Sedangkan ketentuan sanksi pidana diatur dalam Bab XI, pasal 45 sampai dengan pasal 52. Dalam hukum Pidana terdapat delik formil dan delik materil. Delik Formil menitikberatkan pada perbuatan yang dilarang dan diancam pidana, sedangkan delik materil menitik beratkan pada akibat yang dirugikan atas perbuatan yang dilarang.

Terjadinya tindak pidana kejahatan dalam bidang teknologi informasi seperti pembobolan kartu kredit (phising), dan peretasan, mayoritas tindak pelanggaran UU ITE terjadi di media sosial seperti facebook, instagram, whatshap dan lain lain yang digolongkan kedalam pencemaran nama baik dan ujaran kebencian (hate speech).

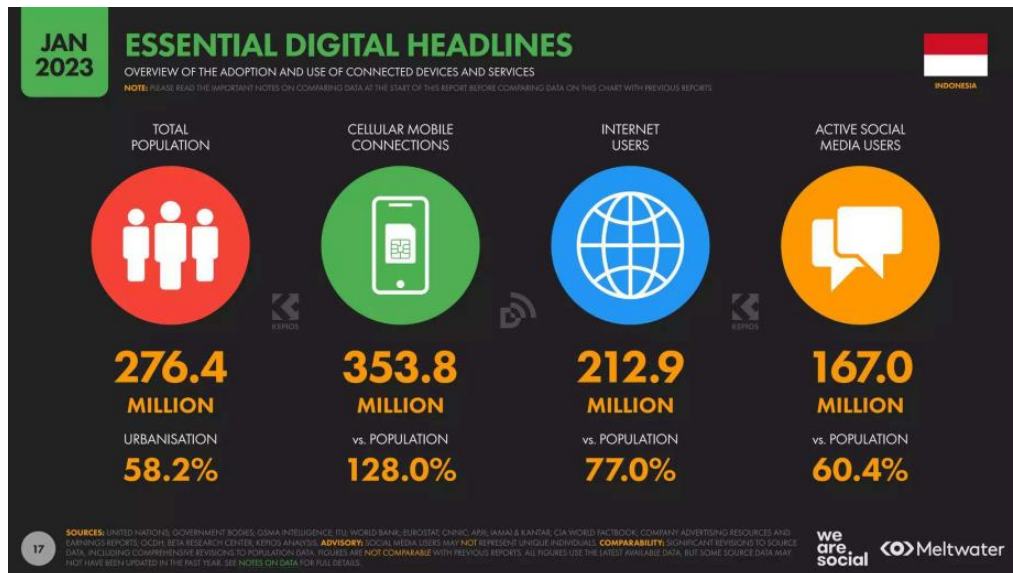
Adapun terjadinya tindak pidana tersebut adalah:

1. Kurangnya pemahaman terhadap literasi hukum digital.
2. Adanya rasa aman semu, ketika memposting sesuatu pelaku merasa tidak ada yang tahu posisinya. Padahal, di era digital saat ini, pengguna alat elektronik digital seperti telepon selular, selama yang bersangkutan mengakses jaringan internet, maka pada dasarnya posisi dan segala aktfitasnya sangat mudah terlacak dan terekam.
3. Tidak adanya kesadaran untuk menjaga etika dunia maya (cyber ethic). Meskipun terkesan artifisial, dunia maya bukanlah ruang hampa, namun sama saja dengan dunia nyata. Dalam platform media apapun, berkumpul sejumlah orang yang saat saling memonitor, membaca postingan bahkan melakukan perekaman atas unggahan tersebut.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pesani yang disampaikan melalui media elektroniki dapat mengarahkan khalayaki pada perilaku sosial dan anti sosial. (Kamanto Sunarto, 2004).

Data (Tren) Pengguna Internet dan Media sosial di Indonesia Tahun 2023, gambar di bawah menunjukkan data tren pengguna internet dan media sosial tahun 2023 di Indonesia:

1. Total (jumlah penduduk): 276,4 juta,
2. Perangkat Mobile yang terhubung: 353,8 juta (128% dari jumlah penduduk),
3. Pengguna Internet: 212,9 juta (77% dari jumlah penduduk),
4. Pengguna Media Sosial Aktif: 167 juta (60,4% dari jumlah penduduk), sumber: (Andi Dwi Riyanto, n.d.).



Sedangkan berdasarkan data statistik pengguna terbesar jejaring sosial adalah remaja akhir/dewasa muda di usia 18 - 24 tahun, menjadi pengguna terbanyak media sosial (slice group: <https://www.blog.slice.id>). Adapun Jejaring sosial mempunyai banyak jenis, tergantung fungsinya. Berikut jenis-jenis media sosial dan contohnya: Jejaring sosial, Media sharing inetwork, Forum diskusi, Blogging, Social Audio inetwork, Live Streaming, Review Networks.

Jejaring Sosial

Jejaring sosial membantu pengguna terhubung satu sama lain dengan cara yang berbeda. Jejaring sosial memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain, bertukar informasi, gambar, audio dan video. Contoh jejaring sosial adalah Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, TikTok, dan Telegram.

Media Network Sharing

Media sharing networks adalah jenis media sosial yang memungkinkan pengguna berbag elemen visual seperti foto dan video multimedia. Jejaring sosial dengan konten yang berfokus pada video adalah YouTube. Contoh lain dari jaringan berbag media iadalah Instagram, TikTok, dan Snapchat.

Forum Diskusi

Forum diskusi merupakan salah satu jenis media sosial yang pertama kali dikembangkan. Di ruang diskusi, pengguna dapat mendiskusikan apa saja yang menarik minat mereka. Tempat tanya jawab, berbagii ide bahkan berita. Contoh media sosial jenis forum diskusi adalah Reddit, Digg, Quora, Joomla dan Kaskus.

Blogging

Blogging merupakan media sosial yang memberikan wadah bagi masyarakat untuk menulis tentang apapun yang mereka inginkan (blogging). Blogg mirip dengan buku harian atau majalah, namun dalam bentuk digital dan dapat dibaca secara online olehi khalayak.

Social Audio Network

Social audio network adalah jenis media sosial tempat pengguna berinteraksi imelalu audio atau suara. Di media sosial audio, pengguna dapat berbicara, mendengarkan orang lain berbicara, dan mengobrol tentang berbagai jenis topik.

Live Streaming

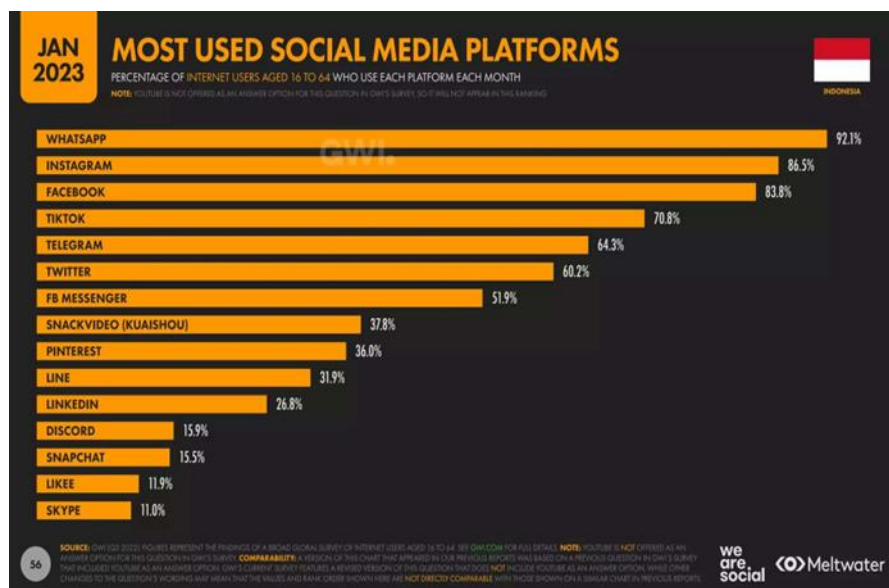
Live streaming merupakan salah satu jenis media sosial yang penggunanya menyiarkan video secara langsung tanpa perlu merekam atau mengeditnya terlebih idahulu. Sedangkan penontoni live stream dapat berinteraksi dengan penyedia konten.

Review networks

Review networks adalah jenis media sosial yang menyediakan wadah bagi pengguna untuk menilai atau mengomentari berbagai barang dan jasa yang telah mereka gunakan. Jaringan ulasan dapat membantui

Copyright Author: Nur Aida, Maryam Sulaiman, Mipasya Ratu Plamesti

mempromosikan sesuatu dan juga membantu menentukan produksi mana yang akan dibeli atau layanan mana yang akan disewa. (Silmi Nurul Utami, n.d.). Persentase pengguna internet yang menggunakan masing-masing platform imedia sosial [berdasarkan survei] ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



1. Pengguna Whatsapp di Indonesia mencakup 92,1% populasi, naik dari 88,7% (naik) pada tahun sebelumnya.
2. Pengguna Instagram di Indonesia mencapai 86,5% dari total populasi, naik dari 84,8% pada tahun sebelumnya (naik).
3. Pengguna Facebook di Indonesia mencapai 83,8% dari total populasi, naik dari 81,3% pada tahun sebelumnya (naik).
4. Pengguna Tiktok di Indonesia mencapai 70,8% dari total populasi, tahun lalu sebesar 63,1% (meningkat pesat). (Indonesia, n.d.).

Misalnya saja dalam kasus Adam Deni dan Ni Made yang divonis bersalah melanggar Pasal 48 ayat (3) juncto Pasal 32 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diubah dan ditambah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juncto Pasal 55 ayat 1 KUHP. Adam Deni bersama Ni Made Dwita Anggari didakwa mengirimkan dan memindahkan dokumen elektronik rahasia milik orang lain. Aksi Adam Deni merujuk pada salah satu postingan Instastory miliknya, "Potong rumput... potong rumput baru saja menerima paket dua karton siap diantar ke @official.kpk", yang dikirimkan ke Ahmad Sahroni.

Direktur Lokataru, Haris Azhar, dan Koordinator Kontras Fatia Maulidiyanty. Keduanya terjerat kasus pencemaran nama baik Luhut Binsar Pandjaitan. Haris dan Fatia dituding menyesatkan masyarakat dengan mencemarkani nama baik Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi (Menko Marves) Luhut Binsar Pandjaitan. Dalam dakwaannya, JPU menyatakan anak perusahaan PTi Toba Sejahtera, yakni PT Tobacom Del Mandiri, melakukan kerjasama dengan PT Madinah Quarrata'ain, namun kerjasama tersebut tidak dilanjutkan. PT Madinah Quarrata'ai disebut Haris-Fatia sebagai salah satu perusahaan di Intan Jaya yang diduga bergerak di sektor pertambangan.

Dalam kasus ini, Haris Azhar didakwa melanggar Pasal 27 ayat 3 juncto Pasal 45 ayat 3 UU ITE dan Pasal 14 ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 1946, Pasal 15 UU Nomor 1 Tahun 1946 dan Pasal 310 UU Nomor 1 Tahun 1946. KUHP digabung dengan Pasal 55 ayat (1) KUHP. Sementara Fatia didakwa melanggar Pasal 27 ayat 3 juncto Pasal 45 ayat 3 UU ITE, Pasal 14 ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 1946, Pasal 15 UU Nomor 1 Tahun 1946, dan Pasal 310 KUHP tentang penghinaan.

Isu ini bermula dari perbincangan Haris dan Fatia dalam video berjudul "Ada Tuhan Luhut di balik Hubungan Militer dan Ekonomii OPS Intani Jaya!! Jenderal BIN juga ada!! NgeHAMtam" diposting di saluran YouTube Hari sAzhar. (Republika, n.d.).

Dari kasus di atas dapat dipahami bahwa peningkatan jumlah pengguna internet dapat membawa banyak keuntungan bagi masyarakat dalam menggunakan aktivitasnya, namun di sisi lain menimbulkan kondisi bagi beberapa pihak untuk melakukan tindakannya, yang dalam hal ini merupakan tindak pidana pengalihan dokumen rahasia milik orang lain dan pencemaran nama baik.

Berdasarkan uraian di atas, diupayakan agar kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan kontribusi kepada siswa Madrasah Aliyah Negeri dan Swasta se Kota Tangerang memahami bagaimana pemanfaatan teknologi informasi yang diatur dalam UU ITE dapat memberikan informasi yang lebih luas kepada rekan-rekan yang belum memahami secara jelas peraturan terkait penggunaan teknologi sesuai ketentuan UU ITE.

METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan Forum Group Diskusi (FGD) untuk mempresentasikan hasil penelitian tentang fenomena Phubbing, Kontrol diri, Sosial, Ekonomi dan Interaksi sosial, antara Universitas Islam Jakarta dengan perwakilan guru-guru dan siswa MAN dan MAS se Kota Tangerang. Bertempat di Saung Rawalele yang beralamat di Jl. Kebahagiaan Utara no.33, Kalideres, Kecamatan Benda Kota Tangerang.

Beberapa tahapan yang dilaksanakan untuk mewujudkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat:

Pertama yaitu Tahap Persiapan, meliputi:

- a) Melaksanakan MoU yang ditandatangani oleh Rektor Universitas Islam Jakarta dan Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Tangerang,
- b) Melakukan Implementasi Agreement (IA) antara Kepala Lembaga Pengabdian pada Masyarakat Universitas Islam Jakarta dengan perwakilan Kantor kementerian Agama Kota Tangerang yang diwakili oleh Bapak Iin Solihin, Sp.,
- c) Survey lokasi kegiatan Pengabdian Masyarakat,
- d) Panggandaan dan bahan materi pengabdian,
- e) Persiapan akhir tempat untuk kegiatan penyuluhan.

Kedua, kegiatan konsultasi hukum meliputi:

- a). Pembukaan dan perkenalan dengan Guru-guru dan siswa serta perwakilan dari Kementerian Agama Kota Tangerang,
- b). Pelaksanaan penyuluhan dengan mempresentasikan hasil penelitian dan memberikan tambahan pengetahuan kepada para peserta untuk meningkatkan pemahaman pemanfaatan teknologi berdasarkan Undang undang Informasi dan Teknologi Elektronik,
- c) Diskusi interaktif dan sesi tanya jawab dengan peserta penyuluhan, guru dan siswa.

Ketiga, Penutupan kegiatan pengabdian meliputi:

- a). Sambutan perwakilan Kementerian Agama tentang follow up kegiatan penyuluhan,
- b). Sesi penyerahan plakat foto bersama,
- c). Penyusunan laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Metode Pengukuran Materi Penyuluhan

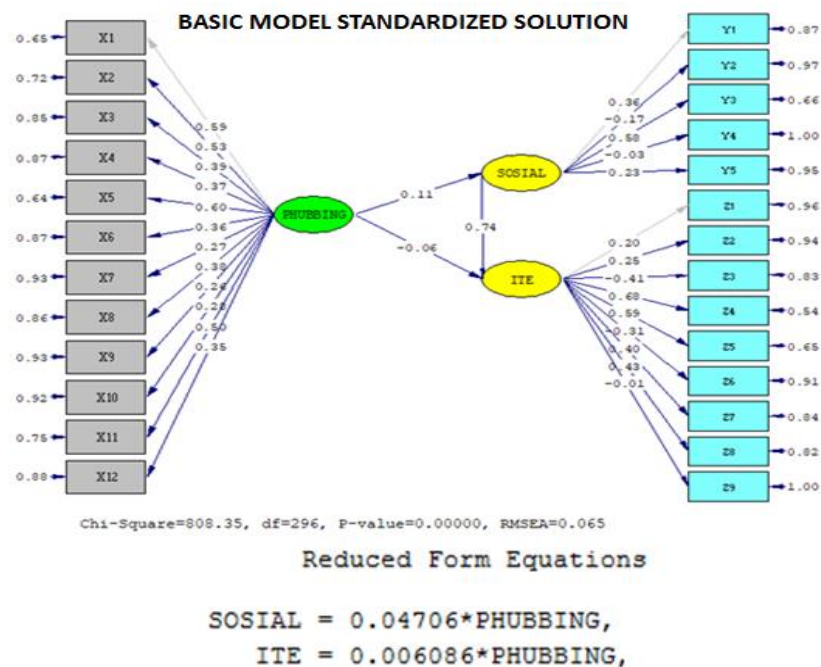
Untuk mengetahui materi yang dibutuhkan peserta dalam penyuluhan tentang tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi berdasarkan UU ITE, pelaksana melakukan penelitian dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada siswa –siswa MAN dan MAS se Kota Tangerang dalam bentuk daftar pertanyaan. Dengan demikian, kebutuhan akan pemahaman tentang UU ITE dapat terlaksana secara maksimal sesuai rencana.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditujukan kepada siswa MAN dan MAS sekota Tangerang, termasuk para guru-guru diharapkan dapat meneruskan untuk menyampaikan kembali kepada peserta didik yang ada dilingkungan MAN/MAS. Kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan peningkatan pemahaman siswa maupun guru bagaimana memanfaatkan teknologi informasi yang sesuai dengan UU ITE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan hukum ini, diikuti oleh siswa dan guru MAN dan MAS se kota Tangerang, adapun materi yang disampaikan adalah hasil dari penelitian tentang fenomena phubbing, dan kontrol diri, dan interaksi sosial dan upaya peningkatan pemahaman siswa dan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi sesuai dengan UU ITE.

Dari hasil penelitian, terhadap variabel yang diamati yaitu: interaksi sosial, perilaku reaktif dan permasalahan UU ITE terhadap variabel observasi yaitu: Interaksi Sosial, Perilaku Phubbing dan Masalah terhadap UU ITE tergambar Solusi Model Dasar seperti di bawah ini.



Diperoleh 2 (dua) persamaan matematis (mathematic equations) yaitu:

- a. Interaksi Sosial = 0.5 x Phubbing
- b. UU ITE (masalah) = 0.006 x Phubbing

Maka terlihat bahwa dalam *phubbing* hanya sedikit menimbulkan masalah dalam interaksi sosial dan masalah hukum ITE. Mengapa demikian?

Dari questioner yang diberikan, berdasarkan angka kovariansinya, tersusun jawaban berurutan berdasarkan mulai dari angka terbesar adalah sebagai berikut:

- a. Responden selalu menjaga perkataan di medsos,
- b. Responden menyukai pemberitaan-pemberitaan yang membuat gaduh,
- c. Responden merasa bahwa berpendapat dibatasi oleh pemerintah,
- d. Responden mengetahui bahwa ada wewenang pemerintah untuk melakukan pemutusan akses terhadap muatan informasi yang melanggar hukum,
- e. Responden mengetahui adanya UU ITE,
- f. Responden memahami bahwa pemerintah wajib mencegah penyebaran informasi yang melanggar hukum,
- g. Responden mengetahui ancaman pidana pada pelanggaran pasal-pasal dalam ITE,
- h. Responden selalu menyaring informasi, yang mana tidak akan meneruskan informasi jika dirasakannya tidak sesuai,
- i. Responden cenderung tidak membaca untuk memahami isi pesan yang dikirim, tetapi bahkan dikirimkan langsung kepada lingkungan terbatas.

Urutan jawaban ini menunjukkan bahwa responden sangat mumpuni pengetahuannya tentang UU ITE yang mana mempengaruhi mereka untuk bersikap baik dalam ber-medsos. Konten informasi yang melanggar hukum juga mereka sadari bahwa hal tersebut dilarang UU dan diawasi oleh pemerintah. Akan tetapi mereka juga mengakui masih melakukan hal yang sangat ceroboh yaitu informasi yang mereka peroleh sering langsung dikirimkan saja tanpa membacanya terlebih dulu walaupun kepada lingkungan terbatas. Sedangkan Phubbing adalah masalah perilaku individual yang prosentasi dampaknya sangat kecil dalam interaksi sosial dan dalam pelanggaran UU ITE.

Melihat hasil pengolahan data sampel yang berupa respon atas questioner peserta didik di sekolah Madrasah Aliyah Negeri dan Swasta di Kota Tangerang, menunjukkan bahwa responden sangat mumpuni pengetahuannya tentang UU ITE yang mana mempengaruhi mereka untuk bersikap baik dalam bermedia sosial. Sedangkan Phubbing adalah masalah perilaku individual yang prosentasi dampaknya sangat kecil dalam interaksi sosial dan dalam pelanggaran UU ITE.

Sebagian besar peserta didik, mengetahui aturan bermedia sosial yang terdapat dalam UU ITE, sehingga dalam bermedia sosial, peserta didik sangat berhati-hati dalam mengekspresikan pemikirannya, agar tidak menyimpang kearah tindak pidana.

Dari hasil penelitian tersebut, maka perlu dilaksanakan penyuluhan tentang pemahaman siswa

terhadap teknologi berdasarkan UU ITE, kepada peserta didik maupun pendidik, agar ada kesamaan pemahaman dalam bermedia sosial.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, ketentuan-ketentuan yang mengatur tentang penggunaan teknologi elektronik perlu mendapatkan penambahan pengetahuan, untuk itu pelaksana pengabdian memberikan bahan penyuluhan tentang aturan-aturan yang terdapat di dalam UU ITE.

UU ITE sendiri merupakan UU No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik.

Beberapa hal yang diatur di dalam UU ITE adalah:

1. Pornografi di internet (cyberporn)

Maraknya penggunaan internet pada masyarakat, tidak lagi dapat dibendung, dengan kondisi yang sulit dicegah, masyarakat khususnya generasi muda bahkan anak-anak membuka situs-situs yang tersedia di jaringan internet. Mereka tidak saja membuka secara sekilas, bahkan mereka menjadi pembuat dan pendistribusi akses-akses porno dengan menyebarkan dokumentasi aktivitas seks anak muda Indonesia di

Internet.

Pasal 27 (1) UU ITE mengatur perbuatan yang dilarang, khususnya menyebarkan/menyebarkan konten tidak etis. Adapun sanksi bagi pelaku akan di pidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu milyar) yang tertuang didalam pasal 45 ayat (1) sedangkan pasal 52 (1) UU ITE jika objeknya adalah anak akan dipidana penjara dengan pemberatan 1/3 dengan ancaman pidana pornografi umum.

2. Perjudian di Internet (Internet Gambling)

Perjudian melalui Internet merupakan industri yang berkembang dengan pesat sejak kelahiran internet. Diperkirakan oleh para pengamat, bahwa perjudian di internet akan menjadi industri yang mencapai nilai 10 Miliar (Sutan Remy Sjahdeini, 2007).

Untuk menanggulangi dan mencegah perjudian di internet Indonesia mengatur dalam pasal 27 (2) UU ITE dengan sanksi hukuman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,- (satu milyar) seperti tertuang dalam pasal 45 ayat (1).

3. Penghinaan/Pencemaran Nama Baik di Internet

Setelah diundangkannya UU ITE, terdapat sejumlah kasus pencemaran nama baik lewat surat pembaca atau email, Pasal 27 ayat (3) mengatur tentang larangan pendistribusian, mentransmisikan dan membuat informasi elektronik yang bermuatan pencemaran nama baik atau penghinaan. Sanksi bagi pelaku penghinaan atau pencemaran nama baik di internet, sesuai pasal 45 ayat (1), diancam pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling banyak Rp.1.000.000.000,- (satu milyar rupiah),-

4. Pemerasan dan/atau Pengancaman Melalui Internet.

Internet yang memiliki berbagai program, seperti blog, email, facebook dll, dapat dijadikan sarana kejahatan pemerasan dan pengancaman. Internet yang berdimensi dunia maya tidak mudah mengidentifikasi identitas seseorang, karena media ini sangat mudah dimanipulasi, sehingga intensitas dan keragaman kejahatan mudah dicapai untuk sasaran potensial. Oleh karena itu, UU ITE pasal 27 ayat (4) melarang orang mendistribusikan atau mentransmisikan dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan pengancaman atau pemerasan. Sedangkan pasal 29 UU ITE mengatur pemerasan dengan ancaman kekerasan. Sanksi bagi pelaku pemerasan atau pengancaman melalui internet dengan kekerasan, sesuai pasal 45 ayat (3), dihukum penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan denda Rp.2.000.000.000,- (dua Milyar rupiah).

5. Menyebarkan berita palsu dan perampasan melalui Internet

Upaya Pemerintah dalam memberikan perlindungan terhadap berbagai transaksi melalui media elektronik, yang merupakan perbuatan hukum antar produsen dan konsumen, dalam lingkup pemberitaan bohong dan penyesatan melalui internet. Jika pemberitaan bohong tersebut merugikan konsumen, akan terkena pasal 28 ayat (1), akan diancam hukuman penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda Rp. 1.000.000.000,- (satu Milyar).

6. Provokasi Melalui internet.

Indonesia yang memiliki banyak suku, agama dan ras maupun golongan, yang memiliki

Copyright Author: Nur Aida, Maryam Sulaiman, Mipasya Ratu Plamesti

kerentanan akan terjadinya kerusakan, untuk menjaga kerukunan antara pihak-pihak yang menimbulkan provokasi kebencian dan permusuhan, maka perlu aturan batasan tindakan kriminal provokasi yang jelas. Sehingga tidak menimbulkan multi tafsir. Melalui pasal 28 ayat (2) UU ITE, Pemerintah telah melarang kepada mereka yang menyebarkan informasi yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan pada individu atau masyarakat tertentu dengan sanksi pidana sesuai pasal 45 ayat (2) dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda Rp. 1.000.000.000,- (satu milyar rupiah).

7. Hacking

Penggunaan internet yang semakin luas, hacking yang awalnya bertujuan untuk memperbaiki sistem, dalam perkembangannya hacking digunakan untuk kepentingan yang merugikan. Beberapa tahapan hacking yang termasuk hacking kejahatan adalah: (Agus Raharjo, 2002)

- a) Mengumpulkan dan meneliti informasi yang tersedia mengenai sistem operasi komputer atau jaringan komputer yang digunakan oleh target.
- b) Menyusup atau mengakses jaringan komputer target.
- c) Menjelajah sistem komputer (dan mencari aksesibilitas yang lebih besar), buat pintu belakang (akses gelap) dan hapus jejaknya.

Pasal 30 UU ITE jelas melarang seseorang mengakses komputer dan sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun, memperoleh informasi, dan dokumen, serta melanggar, menerobos, melampaui atau menjebol sistem pengamanan. Adapun sanksinya terdapat dalam pasal 46 ayat (1), (2), (3) UU ITE.

8. Intersepsi/Penyadapan.

Pasal 31 UU ITE ayat (1) dan (2), melarang seseorang melakukan intersepsi atau penyadapan atas informasi milik orang lain dan menyebabkan adanya perubahan atau penghilangan dan penghentian informasi yang ditransmisikan, dikenakan sanksi pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda Rp.800.000.000,- (Delapan ratus juta Rupiah).

9. Defacing

Di era teknologi sekarang ini, merubah halaman situs/ website pihak lain, dengan alasan iseng, unjuk kebolehan, pamer kemampuan membuat program, mencuri data kepada pihak lain. Perusak data dengan menghapus dan merubah data sehingga tidak dapat dipergunakan lagi, dikarenakan data tersebut memiliki nilai yang sama dengan barang berwujud. UU ITE mengantisipasi perbuatan perusakan melalui pasal 32 dan sanksi pidana diatur dalam pasal 48 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE.

10. Pencurian Melalui Internet

Pencurian melalui internet tidak diartikan secara konvensional seperti memindahkan barang secara nyata, dalam pencurian di internet, barang yang dicuri berupa data digital, yang berisikan data apakah itu data transaksi keuangan maupun data yang menyangkut program yang bersifat rahasia milik orang lain. Kaidah sama dengan ketentuan yang ada di KUHP yaitu ada unsur pemindahan barang. Pasal 32 ayat (2) melarang seseorang dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik tanpa hak. Adapun sanksi pencurian melalui internet tertera pada pasal 48 ayat (2) dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan denda Rp. 3.000.000.000,- (tiga Milyar).

Jenis informasi yang dianggap berharga antara lain data keuangan, kartu kredit, informasi perbankan, data pribadi, bahkan rahasia negara, formula obat, penemuan ilmiah, dan berita lainnya. Konsep pencurian data mencakup penyalinan data atau pengunduhan informasi tanpa izin seseorang. (Merry Magdalena & Mas Wigrantoro Roes Setyadi, 2007).

11. Pengganggu Melalui Internet

Pada sistem komputer, seseorang bisa masuk ke dalam sistem yang dengan mudah dapat merusak, mencuri, atau mengintip data program dengan melakukan suatu program penyerangan. Serangan melalui program, lebih fatal akibatnya karena program penyerangan mampu menggandakan secara otomatis, menginfeksi sistem jaringan menyebar dengan cepat melalui internet.

Serangan virus maupun worm sampai hari ini masih menjadi problem utama para pakar keamanan jaringan. Dan problem ini tidak pernah ada habisnya (Merry Magdalena & Mas Wigrantoro Roes Setyadi, 2007).

Pasal 33 UU ITE, melarang seseorang secara tidak sah melakukan tindakan yang berakibat terganggunya sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya, sanksi bagi pelaku

Copyright Author: Nur Aida, Maryam Sulaiman, Mipasya Ratu Plamesti

dikenakan pasal 49 UU ITE dengan penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda Rp. 10.000.000.000 (sepuluh Milyar Rupiah)

12. Fasilitator Cybercrime

Gangguan kenyamanan masyarakat dalam bermedia sosial di dunia maya, terganggu dengan adanya kejahatan-kejahatan yang dilarang dalam pasal-pasal yang ada di dalam UU ITE. Perbuatan kejahatan di dunia maya, tidak akan terjadi tanpa di dukung para pihak yang membuat, menyebarkan, dan mengakses perbuatan kejahatan tersebut. Pasal 34 UU ITE, mengatur tentang peran fasilitator dalam menciptakan kejahatan di dunia maya. Sanksi bagi fasilitator dengan hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda Rp. 10.000.000.000 (sepuluh Milyar rupiah).

13. Plagiat (Pembajakan) di Internet

Tantangan baru terhadap hak cipta dialami era teknologi internet, akibatnya jumlah produksi akan berkurang seiring dengan adanya kasus pembajakan. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan mendownload dari internet kemudian menggandakannya tanpa izin dari pemilik aslinya. Kegiatan ini dalam bentuk apapun, apakah berupa suatu produk maupun karya orang lain. Untuk mengantisipasi perbuatan pembajakan ini, UU ITE pasal 35 melarang seseorang melakukan manipulasi, perubahan, penciptaan, pengrusakan informasi elektronik dan dokumen elektronik itu seolah-olah data yang autentik. Sanksi bagi pelanggar ketentuan ini sesuai pasal 51 UU ITE dikenakan sanksi penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan denda Rp. 12.000.000,- (Dua belas juta rupiah).

14. Cybercrime yang menimbulkan kerugian pada orang lain.

Kerugian-kerugian yang dialami bagi mereka yang menggunakan internet di lindungi oleh UU ITE pasal 36 dengan sanksi hukuman bagi yang melakukan ketentuan tersebut, dan mengakibatkan kerugian bagi orang lain, dengan sanksi pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan denda Rp.12.000.000.000,- (dua belas milyar rupiah).

15. Cyber Crime Lintas Yuridiksi Indonesia

Ciri kejahatan dunia maya adalah memanfaatkan jaringan global, yang menembus seolah-olah dunia tanpa batas, akibatnya, pelaku dan korban kejahatan serta tempat terjadinya kejahatan bisa saja berlokasi di negara yang berbeda.

Di dunia maya, para pelaku pelanggaran seringkali sulit untuk dituntut karena pengadilan di Indonesia tidak mempunyai yurisdiksi atas perbuatan hukum yang terjadi, karena pelanggaran hukum bersifat transnasional namun kenyataannya, banyak yang tersembunyi terjadi di Indonesia. (Ahmad Ramli, 2004).

Pasal 37 mengatur tentang keberlakuan bagi siapa saja yang melakukan kejahatan terhadap sistem elektronik yang berada di wilayah yuridiksi Indonesia.

Dalam upaya atau kebijakan penanggulangan cybercrime dengan hukum pidana, lokakarya/workshop mengenai komputer related crime yang diselenggarakan dalam Kongres oleh PBB X (April 2000) menyatakan bahwa Negara-negara anggota harus berusaha melakukan harmonisasi ketentuan-ketentuan yang berhubungan dengan kriminalisasi, pembuktian, dan prosedur (Barda Nawawi Arief, 2013).

Dengan semakin tinggi generasi muda menggunakan media sosial, maka perlu upaya pencegahan, agar supaya generasi muda tidak melakukan tindak pidana sebagaimana yang diatur dalam UU ITE. Upaya pencegahan dalam bermedia sosial, dapat dilakukan dengan:

- a) Tidak asal unggah konten. Sadari betul bahwa akun media sosial kita, tidak berada diruang hampa, namun berada di satu ruang publik berisi jutaan orang yang setiap detik dapat melihat isi laman media sosial kita. Hindari penyerang secara personal, dalam bentuk apapun, dan selalu hargai pendapat orang lain.
- b) Jangan mencantumkan informasi pribadi secara detail, kejahatan di dunia TIK saat ini semakin canggih, dan pintu masuknya adalah data pribadi. Oleh karena itu, jangan menggugah data pribadi di media sosial, karena walaupun tidak nampak, pelaku kejahatan cyber sangat intes memantau aktifitas pengguna medsos.
- c) Menjaga etika, meskipun kita hidup di alam demokrasi yang menjamin kebebasan, apalagi dunia maya, seolah kebebasan itu tanpa batas, namun kebebasan tanpa batas itu justru akan sangat merusak tatanan kehidupan sosial, baik bagi pengguna medsos secara pribadi maupun publik. Media sosial bukan tempat yang aman dan nyaman untuk melampiaskan emosi secara bebas, yang

Copyright Author: Nur Aida, Maryam Sulaiman, Mipasya Ratu Plamesti

- pada akhirnya akan menjadi bumerang pada pengguna yang tidak menjaga etika.
- d) Selalu waspada, mawas diri dan tidak mudah percaya. Penampilan di Medsos bisa direkayasa untuk menarik simpati yang pada akhirnya menjebak pengguna masuk dalam perangkap kejahatan.
 - e) Jangan bosan untuk menyaring akun-akun yang akan atau telah diikuti. Tidak jarang publik terpengaruh oleh gaya hidup yang ditampilkan dalam akun medsos. Padahal medsos adalah tempat yang sangat mudah untuk memanipulasi penampilan segala hal, sehingga semuanya tampak indah dan menciptakan pola pikir instant untuk meraih sesuatu. Hal ini tentunya akan mempengaruhi tingkat kesehatan mental kita. Iktulah akun-akun yang bermanfaat dan kredibel, agar tidak terpolusi oleh hal-hal yang dapat meracuni kesehatan mental.

SIMPULAN

Melihat hasil pengolahan data sampel yang berupa respon atas questioner peserta didik di sekolah Madrasah Aliah Negeri dan Swasta di Kota Tangerang, menunjukkan bahwa responden sangat mumpuni pengetahuannya tentang UU ITE yang mana mempengaruhi mereka untuk bersikap baik dalam bermedia sosial. Sedangkan Phubbing adalah masalah perilaku individual yang prosentasi dampaknya sangat kecil dalam interaksi sosial dan dalam pelanggaran UU ITE.

Sebagian besar peserta didik, mengetahui aturan bermedia sosial yang terdapat dalam UU ITE, sehingga dalam bermedia sosial, peserta didik sangat berhati-hati dalam mengekspresikan pemikirannya, agar tidak menyimpang ke arah tindak pidana.

Diperlukan sosialisasi UU ITE kepada peserta didik maupun pendidik, agar ada kesamaan pemahaman dalam bermedia sosial., Aturan penggunaan media sosial dalam proses belajar mengajar tentunya perlu diterapkan, dan menjadi tata tertib tersendiri. Peran keluarga sangat dibutuhkan dalam bermedia sosial untuk meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.

Peran guru sangat penting dalam membentuk cakrawala berpikir positif peserta didik, mengingat mayoritas pengguna aktif media TIK rentan melakukan pelanggaran UU ITE adalah kalangan remaja. Karena generasi muda sekarang ini tumbuh dengan akses yang nyaris tidak terbatas dengan teknologi digital. Tanpa bekal yang baik dalam pemanfaatannya, tentu berpotensi buruk bagi mereka.

Literasi digital sangat penting karena dapat membuat seseorang mampu untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dalam memecahkan masalah dan mempermudah komunikasi dan menciptakan peluang kolaborasi dengan banyak orang. Sehingga dapat memperluas jaringan sosial yang bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak terkait yang ikut terlibat dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Raharjo. (2002). *Cybercrime* (Cetakan pe). PT. Citra Aditya Bakti.
- Ahmad Ramli. (2004). *Cyberlaw dan Haki dalam sistem Hukum Indonesia*. PT.Rafika Aditaman.
- Andi Dwi Riyanto. (n.d.). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023 – Andi Dwi Riyanto, Dosen, Praktisi, Konsultan, Pembicara: E-bisnis/Digital Marketing/Promotion/Internet marketing, SEO, Technopreneur, Fasilitator Google Gapura Digital yogyakarta*. Retrieved October 16, 2023, from <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>
- Barda Nawawi Arief. (2013). *Kapita Selekta Hukum Pidana* (cetakan ke). Citra Aditya Bakti.
- Indonesia, D. 2022: (n.d.). *Digital 2022: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights*. Retrieved October 16, 2023, from <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kamanto Sunarto. (2004). *Pengantar Sosiologis* (Revisi). Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia.
- Merry Magdalena, & Mas Wigrantoro Roes Setyadi. (2007). *Cyberlaw, Tidak Perlu Takut* (Pertama). Andi Offset.
- Republika. (n.d.). *republika.com*. Retrieved October 16, 2023, from https://www.afternic.com/forsale/republika.com?utm_source=TDFS_DASLNC&utm_medium=DASLNC&utm_campaign=TDFS_DASLNC&traffic_type=TDFS_DASLNC&traffic_id=daslnc&
- Silmi Nurul Utami. (n.d.). *Jenis-jenis Media Sosial dan Contohnya Halaman all - Kompas.com*. Retrieved October 16, 2023, from <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/27/150000469/jenis-jenis-media-sosial-dan-contohnya?page=all>
- Sutan Remy Sjahdeini. (2007). *Seluk Beluk Tindak Pidana Pencucian Uang dan Pembiayaan Terorisme* (cetakan ke). Pustaka Utama Grafiti.
- Kitab Undang-undang Hukum Pidana

Undang-Undang No. 11 tahun 2008 jo UU No. 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik