

Kajian Terhadap Penggunaan Internet Terkait Etika Bersosial Media Dengan Melihat Hukum Di Indonesia Dalam Melindungi Masyarakatnya

Violine Pramitha Putri, Syifa Fitri Rahmawati, Aretha Zia Zelda. Fakultas Hukum, Universitas Pasundan, violinepp01@gmail.com

ABSTRACT: This research uses qualitative and quantitative methods which aim to determine people's behavior in using the internet and how far the internet has developed, especially in Indonesia. The results of the research can be concluded that there are still many people who do not understand how to use the internet nowadays, usually people who do not understand how to use the internet have an age range of 30-50 years where they are too old to want to learn to use the internet, therefore there are still a lot of people who became victims of hoaxes. What we hope is that people can begin to be able to differentiate between various types of information and protect personal safety, which is characterized by an attitude of covering up private information, using social media appropriately, and not being tempted by calls for radicalism and terrorism. In its role, the government also plays an important role in this matter, as a basis for society to be able to limit incoming information and to sort positive and negative things so that people can be more comfortable on the internet. Based on the laws in force in Indonesia regarding internet ethics as stated in Law No. 19 of 2016 concerning amendments to Law No. 11 of 2008 concerning information and transactions, the Information and Electronic Transactions Law (UU ITE), the Copyright Law, body regulations. Indonesian telecommunications regulations (BRTI), regulations regarding personal data protection, positive internet policies, consumer protection regulations and social media and digital content regulations. With these regulations and laws, the government and society have the right to limit things on the Internet within a positive scope and reduce the possibility of bad things happening when surfing the Internet, such as fraud, online loans, leaking of personal data and others.

KEYWORDS: Internet, Regulation, Society

ABSTRAK: Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui perilaku masyarakat dalam menggunakan internet dan sudah sejauh mana internet berkembang

terutama di Indonesia. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat yang tidak memahami cara penggunaan internet dewasa ini, biasanya orang yang tidak paham cara menggunakan internet memiliki kisaran umur 30-50 tahun dimana mereka sudah terlalu tua untuk mau belajar berinternet, oleh karena hal itu masih banyak sekali masyarakat yang menjadi korban hoax. Yang kami harapkan bahwa masyarakat dapat mulai bisa membedakan beberapa informasi dan melindungi keselamatan pribadi yang ditandai dengan sikap menutup informasi privasi, menggunakan medsos dengan wajar, dan tidak terbujuk ajakan radikalisme dan terorisme. Dalam perannya juga pemerintah berperan penting dalam hal tersebut, sebagai landasan masyarakat untuk bisa membatasi informasi yang masuk dan untuk memilah hal positif dan negative supaya masyarakat bisa lebih nyaman berinternet. Berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia tentang etika berinternet yang tercantum dalam Undang undang No 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang undang No 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi, Undang undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE), Undang undang hak cipta, Peraturan badan regulasi telekomunikasi Indonesia (BRTI), Peraturan mengenai perlindungan data pribadi, Kebijakan internet positif, Peraturan perlindungan konsumen dan Peraturan media sosial dan konten digital. Dengan adanya peraturan dan undang undang tersebut, pemerintah maupun masyarakat memiliki hak untuk membatasi hal hal yang ada di Internet dalam ruang lingkup yang positif dan mengurangi kemungkinan buruk yang terjadi Ketika berselancar di Internet, seperti penipuan, pinjaman online, bocornya data pribadi dan lainnya.

KATA KUNCI: Internet, Peraturan, Masyarakat

I. PENDAHULUAN

Sosial media yang kini menjadi alat komunikasi utama semua orang baik di Indonesia maupun di seluruh penjuru dunia ini berkembang pesat dalam waktu yang terbilang singkat, namun perkembangan teknologi ini menimbulkan dampak negatif yang muncul dari penggunaan sosial media yang tidak terkendali di lingkungan Masyarakat, seperti timbulnya hoax, cyber bullying, penipuan atau scam, konten yang tidak pantas, dan lain sebagainya. Terlebih lagi reaksi dari pihak berwenang dan pemerintah yang lambat dalam menangani kasus – kasus tersebut, dan banyaknya tindakan yang diluar dari peraturan hukum yang ada membuat masalah ini menjadi semakin serius.

“Indonesia merupakan 10 besar dunia pengguna internet pada tahun 2021, dan data pada tahun 2022 Februari orang Indonesia bermain media sosial paling lama 8 jam perhari, ini membuktikan orang Indonesia sudah kecanduan media sosial.” (Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Kalimantan Timur, Muhammad Faisal, 2022). Sementara penggunaan Internet saat ini menjadi kebutuhan penting bagi seluruh generasi Masyarakat Indonesia di era modern ini sebagai teknologi yang menyediakan beragam informasi dan sebagai alat komunikasi yang memudahkan kehidupan manusia. Dimana semua orang memiliki kepentingan yang melibatkan sosial media bahkan dalam hal pekerjaan ataupun Pendidikan karena sosial media ini sangat efektif dalam mempermudah kebiasaan hidup manusia sebagai makhluk sosial.

Dampak positif penggunaan media sosial secara nyata telah membawa pengaruh terhadap perubahan sosial Masyarakat kearah yang lebih baik tetapi dampak negatif cenderung membawa perubahan sosial masyarakat yang menghilangkan nilai-nilai atau normadi masyarakat Indonesia (Anang Sugeng Cahyono, 2016). Maka dalam meminimalisir dampak negatif dari penggunaan internet ini masyarakat perlu mengetahui etika dalam ber sosial media.

Perkembangan yang pesat dalam pemanfaatan jasa internet tersebut ternyata menimbulkan dampak negatif lain, ialah dalam bentuk perbuatan kejahatan dari pelanggaran, yang kemudian muncul istilah *cybercrime*, yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari *computercrime*. Dalam menjelaskan tantangan perkembangan *cyberlaw* ini, Rene L. Pattiradjawane menyebutkan konsep hukum *cyberspace*, *cyberlaw*, dan *cyberline* yang dapat menciptakan komunitas pengguna jaringan internet yang luas (60 juta), yang melibatkan 160 negara menimbulkan kekusaran para praktisi hukum untuk menciptakan pengamanan melalui regulasi, khususnya perlindungan terhadap milik pribadi (Ninieck Suparni, 2009:9). Oleh sebab itu Hukum di Indonesia perlu lebih memperhatikan terkait kejahatan di Internet, yang semakin hari semakin berkembang.

Komunikasi yang efektif dan aman dengan orang lain bisa dilakukan jika individu memiliki keterampilan interaksi yang memadai. Agar hal tersebut bisa tercapai, sebaiknya pengguna internet mempelajari, paham, dan mempraktikkan aturan netiket (BiesenbachLucas, 2007). Netiket adalah etika atau aturan dalam berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan internet, komunikasi ini memiliki tatacara/ aturan tersendiri sama halnya seperti komunikasi secara langsung (Wahyono, 2009). Bagaimanapun, media sosial digunakan sebagai alat komunikasi modern ini tetap perlu menerapkan etika dan kesopanan supaya tidak merugikan ataupun dirugikan orang lain.

“Etika Internet pada dasarnya sama dengan etika berkomunikasi di ‘dunia nyata’ dalam kehidupan sehari-hari, seperti jujur, menggunakan kata-kata yang baik (sopan), ramah, serta berbicara jelas dan mudah dimengerti.” (Polda Kepulauan Riau, Susi, 2023). Etika dalam berinternet merupakan tata tertib dalam bermedia sosial yang harus dipatuhi aturannya. Karena perkembangan yang cukup besar dari tahun ke tahun sosial media memiliki pengaruh yang cukup signifikan. Banyaknya pengguna internet yang hanya mampu menerima informasi tanpa adanya kemampuan dalam memahami dan mengolah informasi tersebut dengan baik yang berakibatkan Masyarakat yang membaca atau

melihat suatu postingan dalam media terpapar dengan informasi yang tidak benar. Karena perkembangan pesat inilah diadakannya etika digital atau network etiquette untuk mewadahi generasi digital agar tidak salah dalam penggunaan internet karena aktivitas yang terikat dengan dunia online.

Plt Direktur Pemberdayaan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, Slamet Santoso, mengatakan sebelum bermedia sosial, pengguna harus mengetahui aturan yang berlaku yakni UU No.19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Hukumonline.com). Sebagai salah satu cara mengurangi dampak negative berinternet, Di Indonesia di berlakukan peraturan mengenai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

"Ada lima pasal yang mengatur etika bermedia sosial, pasal 27 sampai pasal 30 UU ITE," ujar Slamet, dalam seminar "Cerdas Ber-Media Sosial" di kantor Kementerian Komunikasi dan Informatika, seperti dilansir Antara di Jakarta, Rabu (17/10)(Hukumonline.com). Kebebasan berpendapat dalam bermedia sosial merupakan hak dasar dari hukum Hak Asasi Manusia yang melekat pada diri seseorang. Etika kebebasan berpendapat di media sosial ini perlu direalisasikan agar tidak menimbulkan opini public yang menggiring orang lain untuk memberikan komentar yang mengandung hate speech dan bullying agar terhindar dari berbagai macam masalah yang akan timbul sebagai akibatnya. Bagaimanapun sosial media saat ini menjadi suatu sarana informasi paling digemari dari segala kalangan usia, baik anak-anak hingga orang dewasa menggunakan sosial media ini untuk berbagai macam kegiatan mulai dari hiburan hingga melakukan pekerjaan ataupun Pendidikan untuk kepentingan individu.

Namun yang menjadi permasalahannya hingga saat ini adalah para pengguna media sosial tersebut sangat minim mendapat informasi mengenai keberadaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UndangUndang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi yang mana merupakan salah satu produk

hukum yang membatasi kebebasan dari para pengguna media sosial agar lebih bijak dalam penggunaannya khususnya bagi kalangan remaja. Melihat fakta bahwa masih banyaknya remaja atau siswa sekolah yang belum bijak ketika menggunakan media sosial, bahkan sampai melakukan aksi bullying, penyebaran hoax, bahkan ujaran kebencian. (Tika Andarasni, 2022). Kurangnya pengetahuan Masyarakat mengenai UU ITE tersebut lah demikian menjadi alasan mengapa dampak negative bermedia sosial ini masih banyak ditemukan di Indonesia.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif ini berdasarkan data-data yang diperoleh dari informasi hasil survei atau riset yang telah dilakukan oleh badan pengawas yang berwenang. Menurut Ahmad Tanzeh dalam bukunya “Metodologi Penelitian Praktis, pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.¹ Pengumpulan data merupakan Langkah penting yang digunakan untuk menghasilkan data pada penelitian, oleh karena hal itu pengumpulan data memerlukan kevalidasian data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah studi Pustaka. Penelitian menggunakan metodologi penelitian kualitatif bertujuan agar dapat mengungkapkan fakta-fakta sosial dalam bentuk deskripsi. Menurut Ratna (2007:47) metode kualitatif memberikan perhatian terhadap data alamiah, data dalam hubungannya dengan konteks keberadaannya. Cara-cara ilmiah yang mendorong metodologi penelitian kualitatif dianggap sebagai multi metode sebab penelitian pada gilirannya melibatkan sejumlah besar gejala sosial yang relevan.

Berdasarkan fakta yang terjadi dalam berinternet di Indonesia tiap tahunnya masih banyak Masyarakat yang masih termakan oleh informasi bohong atau hoaks. Masyarakat yang kurang berliterasi juga menjadi salah satu hal meningkatnya indeks negative berinternet di Indonesia. Banyaknya orang tua yang kurang mahir dalam

menggunakan elektronik terutama ponsel pintar yang seringkali disalahgunakan fungsinya. Sebagai contoh dalam kehidupan nyata ialah saat orang tua sering kali mengunggah foto kebersamaan dengan anak, cucu, rekan, dan lainnya dapat memicu kejahatan yang tidak diinginkan dapat berupa penyebaran informasi yang tidak benar oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab, foto dapat disalahgunakan, dan akibat buruk lainnya.

Seperti yang telah disurvei pada November 2020 KIC (Katadata Insight Center) bekerjasama dengan kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) setidaknya 30% sampai 60% Masyarakat Indonesia terpapar hoaks saat mengakses dan berkomunikasi melalui media sosial. Sementara pada 2022 hasil survei menunjukkan bahwa masih terdapat Masyarakat yang menyebarkan informasi bohong sebanyak 11,9% responden mengakui telah melakukan penyebaran berita hoaks pada 2021. Persentasi tersebut naik dari 11,2% dari tahun 2020 lalu. Menurut Nazir, studi Pustaka adalah Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan diselesaikan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.² Jadi, studi kepustakaan pada penelitian ini adalah dengan mengadakan telaah terhadap melalui dokumen, artikel, jurnal, dan media elektronik lainnya mengenai etika dalam berinternet.

Sebagaimana yang dirumuskan oleh Siberkreasi & Deloitte (2020) bahwa etika digital (digital ethics) adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquet) dalam kehidupan sehari-hari. Bahwa menggunakan media digital mestinya diarahkan pada suatu niat, sikap, dan perilaku yang etis demi kebaikan bersama. Demi meningkatkan kualitas kemanusiaan. Apalagi di Indonesia yang multikultur, maka etika digital sangat relevan dipahami dan dipraktekkan oleh semua warga Indonesia.

Kesadaran Masyarakat dalam beretika di media sosial sangat dibutuhkan di situasi saat ini karena dengan ketidak sadaran Masyarakat dalam media digital yang cenderung instan seringkali membuat penggunaanya melakukan hal tanpa sadar melakukan tindakan 'otomatis' melakukan share informasi dengan ceroboh.

III. HASIL PENELITIAN

A. Bagaimana Etika Berinternet Mempengaruhi Kehidupan Masyarakat.

Dampak yang ditimbulkan berupa dampak positif sekaligus memberikan dampak negatif sehingga diperlukan pengetahuan serta kedewasaan. Demikian pula ragam informasi yang didapatkan juga semakin terbuka baik konten positif maupun konten negatif. Fenomena orang bisa "bicara semaunya" dan "bertindak semaunya" di dunia maya dengan komentar kasar, caci maki, menyudutkan, bahkan menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan) seakan tidak mudah dibendung. Kemudahan berkomunikasi itulah penyebab spontanitas yang keluar begitu saja tanpa pikir panjang. Dunia virtual memang telah menjelma menjadi sebuah "dunia baru" yaitu realitas virtual bentukan media baru yang sangat bebas, tanpa sekat, nyaris tanpa kontrol, serba permisif (Astuti, 2015).

Etika berinternet memiliki dampak yang signifikan pada masyarakat karena internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita. Bagaimana etika berinternet mempengaruhi Masyarakat, seperti:

1. Penghormatan dan Toleransi: Berinternet memberikan akses ke beragam pandangan, budaya, dan nilai-nilai. Etika berinternet yang baik mendorong pengguna untuk menghormati perbedaan dan memperlakukan orang lain dengan toleransi, mengurangi konflik, dan memperkuat harmoni antarindividu dan kelompok.

2. Keamanan dan Privasi: Etika berinternet mencakup menjaga keamanan pribadi dan privasi. Ini mempengaruhi masyarakat dengan menjaga informasi pribadi, menghindari tindakan kriminal seperti peretasan data, dan mengurangi risiko kejahatan siber yang dapat merugikan individu dan kelompok.

3. Pembentukan Opini Publik: Internet adalah sumber informasi yang kuat. Etika berinternet mempengaruhi bagaimana informasi disajikan dan digunakan untuk membentuk opini publik. Ketika informasi disajikan secara jujur, akurat, dan etis, masyarakat memiliki akses yang lebih baik ke informasi yang berkualitas dan bisa membuat keputusan yang lebih baik.

4. Cyberbullying dan Pelecehan: Etika berinternet melibatkan menghindari perilaku yang merugikan seperti cyberbullying dan pelecehan online. Ini memainkan peran penting dalam melindungi individu dan masyarakat dari dampak psikologis dan emosional yang merugikan.

5. Kejujuran dan Kepercayaan: Etika berinternet mencakup kejujuran dalam komunikasi online. Ini membangun kepercayaan di antara pengguna internet dan mempengaruhi cara individu dan kelompok berinteraksi secara online. Kepercayaan ini penting untuk kerjasama, bisnis, dan pertukaran informasi yang efektif.

6. Penggunaan Sumber Daya: Internet adalah sumber daya terbatas. Etika berinternet termasuk menghindari pemborosan dan penggunaan yang tidak bertanggung jawab. Ini mempengaruhi masyarakat dengan menjaga keberlanjutan internet sebagai sumber daya global.

7. Pendidikan dan Kesadaran: Etika berinternet mencakup kesadaran tentang risiko dan tanggung jawab online. Masyarakat yang lebih sadar etika berinternet akan lebih mampu melindungi diri mereka sendiri dan memahami konsekuensi tindakan online.

8. Kontrol Informasi: Etika berinternet juga melibatkan tanggung jawab dalam menyebarkan informasi. Hal ini berdampak pada bagaimana informasi beredar di internet dan dapat membantu mengurangi penyebaran berita palsu, rumor, dan informasi yang merugikan.

B. Pelanggaran Etika dalam Berinternet atau Bersosial Media

Sebagai makhluk sosial pelaku internet memiliki kode etik universal sebagai acuan dalam menjaga perilaku dan kehormatan dalam pergaulan komunitas dunia maya.

Setiap lingkungan punya nilai etika tersendiri dan tidak ada nilai baku yang berlaku identik, tiap orang dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap prinsip yang disepakati. Karena itu siapapun bebas untuk mematuhi peraturan yang sesuai dengan dirinya dan yang tidak menyetujui bebas memilih untuk tetap berada di sana sebagai minoritas atau keluar dari lingkungan tersebut. Dalam kasus tertentu pelanggaran etika dapat diajukan ke pengadilan melalui mekanisme hukum positif yang berlaku pada diri seseorang (warga negara) maupun lembaga/organisasi. Yang paling sering terjadi tuntutan hukum adalah menyangkut soal pelanggaran Hak Cipta, Hak Privacy dan serangan illegal (Spamming, Pirating, Cracking dan sejenisnya) terhadap suatu produk, perseorangan maupun institusi yang dilindungi hukum positif secara internasional. (Nur Hadi, 2006)

Pelanggaran etika dalam berinternet adalah tindakan-tindakan yang melanggar norma-norma moral dan perilaku yang dianggap benar dalam lingkungan online. Contoh pelanggaran etika dalam berinternet:

1. Pembajakan Konten: Mengunduh, menyebarkan, atau menggunakan materi berhak cipta tanpa izin atau membayar, seperti film, musik, perangkat lunak, dan buku, adalah pelanggaran etika dan juga ilegal.

2. Plagiat: Menyalin karya orang lain, seperti artikel, esai, atau kode sumber, tanpa memberikan kredit atau izin adalah pelanggaran etika akademik dan profesional.
3. Cyberbullying: Menyerang, menghina, atau mengancam seseorang secara online adalah bentuk pelecehan dan merupakan pelanggaran etika yang serius.
4. Penghinaan dan Pelecehan: Menggunakan bahasa kasar, rasis, seksis, atau menghina orang lain dalam interaksi online adalah pelanggaran etika dan bisa merugikan individu.
5. Penyebaran Informasi Palsu (Hoax): Menyebarkan berita palsu, rumor, atau informasi yang salah dengan tujuan menyesatkan atau merugikan adalah pelanggaran etika dan dapat merugikan masyarakat.
6. Pelanggaran Privasi: Melanggar privasi orang lain dengan mencuri data pribadi, meretas akun, atau memposting informasi pribadi tanpa izin adalah pelanggaran etika dan hukum.
7. Peretasan: Meretas situs web, akun, atau sistem komputer orang lain tanpa izin adalah pelanggaran etika dan ilegal.
8. Spamming: Mengirimkan pesan atau email spam yang tidak diminta kepada banyak orang adalah pelanggaran etika dan mengganggu komunikasi online.
9. Trolling: Mengganggu diskusi online dengan sengaja menciptakan konflik dan ketidaknyamanan adalah pelanggaran etika yang merugikan komunitas online.
10. Eksploitasi Anak: Menggunakan gambar anak-anak secara seksual atau memanfaatkan anak-anak secara online adalah pelanggaran etika dan ilegal.

11. Kebohongan dan Manipulasi: Menyebarkan informasi palsu atau memanipulasi informasi untuk tujuan tertentu, seperti keuntungan pribadi atau politik, adalah pelanggaran etika.

12. Penyebaran Kebencian (Hate Speech): Mengungkapkan pandangan yang menghasut kebencian, kekerasan, atau diskriminasi terhadap kelompok tertentu berdasarkan ras, agama, gender, atau orientasi seksual adalah pelanggaran etika.

C. Peraturan Etika Berinternet berdasarkan hukum di Indonesia.

Pengguna media sosial sangat beragam mulai dari yang tua hingga yang masih balita sekalipun mereka telah mengenal internet dan smartphone sejak dini. Namun yang menjadi permasalahannya hingga saat ini adalah para pengguna media sosial tersebut sangat minim mendapat informasi mengenai keberadaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi yang mana merupakan salah satu produk hukum yang membatasi kebebasan dari para pengguna media sosial agar lebih bijak dalam penggunaannya khususnya bagi kalangan remaja. Melihat fakta bahwa masih banyaknya remaja atau siswa sekolah yang belum bijak ketika menggunakan media sosial, bahkan sampai melakukan aksi bullying, penyebaran hoax, bahkan ujaran kebencian (Tika Andarsani Parwitasari, 2022)

Peraturan etika berinternet di Indonesia didasarkan pada hukum yang mengatur perilaku online. Hukum dan regulasi yang relevan di Indonesia meliputi:

1. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE): UU ITE adalah hukum utama yang mengatur aktivitas online di Indonesia. Hukum ini mencakup berbagai aspek etika berinternet, seperti penyebaran informasi ilegal, pencemaran nama baik, pelecehan, penyebaran ujaran kebencian, dan pelanggaran privasi.

2. Undang-Undang Hak Cipta: Hukum hak cipta di Indonesia, termasuk Undang-Undang Hak Cipta, juga berlaku secara online. Ini memerlukan etika dalam berbagi dan menggunakan konten berhak cipta, serta mencegah pembajakan konten.

3. Peraturan Badan Regulasi Telekomunikasi Indonesia (BRTI): BRTI memiliki peraturan yang mengatur layanan telekomunikasi dan internet di Indonesia. Ini mencakup aturan tentang layanan internet, privasi, dan perlindungan konsumen.

4. Peraturan Mengenai Perlindungan Data Pribadi: Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, bersama dengan peraturan lainnya, mencakup perlindungan data pribadi. Ini menetapkan etika penggunaan data pribadi dan wajib bagi penyedia layanan untuk melindungi data pribadi pelanggan.

5. Peraturan Internet Positif: Pemerintah Indonesia juga memiliki kebijakan "Internet Positif" yang mencakup pembatasan akses ke situs web yang dianggap ilegal atau berbahaya. Hal ini mengatur etika dalam mengakses dan berbagi konten online.

6. Peraturan Perlindungan Konsumen: Peraturan ini melibatkan perlindungan konsumen dalam transaksi online, termasuk etika dalam iklan, penjualan online, dan layanan pelanggan.

7. Peraturan Media Sosial dan Konten Digital: Seiring dengan perkembangan media sosial, ada upaya untuk mengatur konten digital dan perilaku online melalui regulasi yang relevan.

IV. PEMBAHASAN

Dengan mengikuti etika berinternet, masyarakat dapat menciptakan lingkungan online yang lebih positif, inklusif, dan aman. Ini dapat membantu mempromosikan pertukaran informasi yang bermanfaat, berkontribusi pada pembangunan positif masyarakat, dan

mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaan internet yang tidak etis.

Kita dituntut untuk dapat menyeleksi dan menganalisis informasi yang disampaikan maupun yang kita sampaikan terhadap pengguna lain. Sehingga kita harus cermat dalam menyeleksi kaidah penggunaan bahasa yang baik, benar, dan tepat Bahasa yang digunakan dapat kita sesuaikan dengan konteks yang akan disampaikan agar diterima dengan baik oleh individu lain. Kita sebagai generasi muda diharuskan untuk melek atas kemajuan teknologi saat ini, dengan banyaknya kemajuan kita diharuskan untuk selalu waspada akan hal-hal yang tidak terlihat dengan menyeleksi dan menganalisis informasi yang tidak sesuai dengan netiket seperti menyebarkan berita hoaks, ujaran kebencian, pornografi, pencemaran nama baik, penyebaran konten negative, modus penipuan online, cyber bullying, perjudian online, cyber crime.

Karena perkembangan teknologi yang semakin canggih, pengguna internet meninggalkan jejak digital. Jejak digital itu berupa "Passive/Active user footprint". Passive user footprint merupakan jejak yang muncul secara otomatis. Contohnya seperti Browsing History, data terkait situs mana yang dikunjungi sampai dengan pilihan pengaturan dan Cookies berupa data kecil yang disimpan saat mengunjungi sebuah situs. Active user footprint merupakan jejak yang dibuat secara sadar. Contohnya seperti bergabung/ mendaftar di sebuah situs/ aplikasi pengguna, memberikan informasi data diri, share location pengguna, menyebarkan sebuah artikel dari sebuah situs dari pengguna lain, dsb. Karena hal inilah, interaksi dalam dunia digital lebih bebas tanpa batas karena efek borderless dari internet bukan berarti bahwa kita dapat melakukan semua hal yang kita kehendaki secara cuma-cuma.

Pelanggaran etika dalam berinternet dapat merugikan individu, kelompok, dan masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk mengikuti norma-norma etika yang baik saat berinternet untuk menciptakan lingkungan online yang aman, inklusif, dan positif. Jika pelanggaran etika berkembang menjadi pelanggaran hukum maka perangkat-perangkat hukumlah yang akan berbicara tentang sanksi yang

diberikan, contohnya Undang- Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur tentang informasi serta transaksi elektronik. Jadi, siapapun yang melanggar ketentuan-ketentuan yang telah dituangkan dalam UU ITE tersebut dapat terkena sanksi hukum tanpa pandang bulu. Contoh dalam kasus jejak digital salah satunya ialah banyaknya artis muda yang saat ini berkecimpung di media sosial yang sering meninggalkan jejak digital contohnya ialah mantan personil JKT 48 yang saat itu dalam platform media sosialnya ia mengunggah video yang kurang pantas untuk dipertontonkan dan banyak netizen yang meng-capture hal tersebut dan tersebar luas lah perilaku buruknya tersebut dan sempat membuat Namanya redup dan membuat banyak pihak kecewa. Kisah ini merupakan salah satu contoh seberapa pentingnya kita dalam memperhatikan jejak digital agar mengedepankan etiket di dunia maya.

Penting untuk memahami dan mematuhi hukum dan peraturan ini ketika berinternet di Indonesia. Pelanggaran dapat mengakibatkan sanksi hukum, termasuk denda dan hukuman penjara. Etika berinternet juga melibatkan penghormatan terhadap hukum yang ada dan norma-norma sosial dalam berinteraksi online untuk menciptakan lingkungan internet yang aman dan positif. Berbagai risiko yang terkait dengan komentar media sosial dapat dihukum, seperti menghina pemerintah, menghina dan mencemarkan nama baik orang lain, komentar yang menyinggung, komentar hoaks, ancaman, ketidaksopanan, dan komentar mengandung SARA. Semua itu tertuang dalam Pasal 207 KUHP, serta Pasal 27-29 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Penjabaran pasal-pasal yang dapat dijadikan sebagai dasar atas adanya pelanggaran etika bermedia sosial diantaranya ialah sebagai berikut.

1. Pasal 27 ayat (3) UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.”

Dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE setiap orang yang melanggar aturan tersebut dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750 juta. Ketentuan ini merupakan delik aduan.

Ketentuan yang terdapat dalam ayat ini mengacu kepada ketentuan pencemaran nama baik yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dalam pasal 27 ayat (3) UU ITE ini tidak mengatur secara khusus mengenai penghinaan terhadap pemerintah melainkan hanya mengatur mengenai ketentuan penghinaan atau pencemaran nama baik yang diatur dalam KUHP Pasal 310 dan Pasal 311.

2. Pasal 208 KUHP

Jika penghinaan yang dilakukan dengan cara mempertontonkan atau dengan menempelkan tulisan atau gambar yang isinya penghinaan terhadap pemerintah, maka pelakunya akan diancam pidana dengan Pasal 208 ayat (1) KUHP sebagai berikut:

“Barang siapa menyiapkan, mempertontonkan atau menempelkan tulisan atau gambar yang isinya penghinaan bagi sesuatu kekuasaan yang ada di Negara Indonesia atau bagi sesuatu mejelis umum yang ada di sana, dengan niat supaya isi yang menghina itu diketahui oleh orang banyak atau lebih diketahui oleh orang banyak, dis hukum penjara paling lama 4 bulan atau denda sebanyak Rp 4.500,-.”

Terkait pasal ini, R. Soesilo (hal. 165) menjelaskan bahwa pasal ini merupakan delik penyebaran dari kejahatan dalam Pasal 207 KUHP. Yang dihukum menurut pasal ini ialah orang yang menyiarkan, mempertontonkan tulisan atau gambar (siapapun yang membuatnya) yang berisi penghinaan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 207 KUHP dengan maksud supaya penghinaan tersebut diketahui atau lebih diketahui oleh orang banyak.

V. KESIMPULAN

Etika berinternet memiliki dampak yang signifikan pada keamanan dan kesejahteraan individu dan kelompok di lingkungan internet terlebih spesifik dalam bersosial media. Penting untuk terus mempromosikan kesadaran akan etika berinternet tentang perilaku berinternet yang etis, supaya membantu membangun lingkungan internet yang lebih baik, di mana individu dan kelompok dapat berinteraksi dengan rasa saling hormat, keamanan, dan kesadaran akan dampak tindakan mereka pada masyarakat secara keseluruhan. Etika berinternet adalah landasan bagi penggunaan internet yang sehat, dimana dapat mengurangi dampak negative dari penggunaan internet itu sendiri.

Peraturan hukum dalam etika berinternet berperan penting dalam menciptakan lingkungan online yang lebih aman, adil, dan beradab. Dimana peraturan hukum ini mencakup berbagai aspek, termasuk perlindungan privasi, penegakan hukum terhadap pelanggaran etika berinternet, pemberian sanksi hukum, dan pengawasan aktivitas kriminal di internet. Hal ini juga mengatur hak dan kewajiban pengguna internet. Selain itu, peraturan hukum juga memberikan perlindungan kepada individu, khususnya anak-anak dan remaja, dari konten berbahaya, pelecehan online, dan aktivitas berbahaya lainnya di internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghargai bimbingan dan dukungan dari Bapak Mohammad Alvi Pratama, S.FIL., M.PHIL. Bimbingan ini sangat berharga dalam mengarahkan penelitian ini ke arah yang benar. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Syifa Fitri Rahmawati dan Aretha Ziazelda atas kontribusi berharga mereka dalam penyusunan makalah ini. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan moral dan motivasi sepanjang perjalanan penulisan jurnal ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Tanzeh, (2011). Metodologi Penelitian Praktis. Yogyakarta: Teras.
- Alinurdin. (2019). Etika Penggunaan Internet (Digital Etiquette). Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.
- Cahyadi, I. R. (2020, November 20). Survei KIC: Hampir 60% Orang Indonesia Terpapar Hoax Saat Mengakses Internet. Retrieved from BeritaSatu.com: <https://www.beritasatu.com>
- Cahyono, A. S. (n.d.). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia.
- Frida Kusumastuti, S. I. (2021). ETIS BERMEDIA DIGITAL. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Inayatul Ulya Ahyati, H. S. (2022). ETIKA BERINTERNET (NETIKET) DALAM KOMUNIKASI DARING DI POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN. Jurnal INTEKNA.
- Noorani. (2018). Tips aman berinternet. Retrieved from unicef.org: <https://www.unicef.org>
- Prima Angkupi. SH., M. (2014). KEJAHATAN MELALUI MEDIA SOSIAL ELEKTRONIK DI INDONESIA BERDASARKAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN SAAT INI. JURNAL MIKROTIK.
- Selviana Teras Widy Rahayu, R. (2020). Pelanggaran UU ITE pada Media Sosial dalam Etika Komunikasi. Jurnal INTERAKSI PERADABAN.
- Setiawan, B. (2022, Juni 26). Dampak Media Sosial Dalam Kehidupan. Retrieved from [diskominfokaltim: http://www.diskominfo.kaltimprov.go.id](http://www.diskominfo.kaltimprov.go.id)

Sovia Hasanah, S. (2017, Februari 9). Hukumnya Jika Menulis Kata-kata Kasar di Medsos yang Ditujukan kepada Pemerintah. Retrieved from [hukumonline.com: https://www.hukumonline.com](https://www.hukumonline.com)

susi. (2023, September 20). Netiket, Etika Internet, Kode Etik Komunikasi di Dunia Maya. Retrieved from [pid.kepri.go.id: https://pid.kepri.polri.go.id](https://pid.kepri.polri.go.id)

Tika Andarasni Parwitasari, S. I. (2022). Kesadaran Hukum dan Etika Dalam Menggunakan Media Sosial. Gema Keadilan.

W, N. H. (n.d.). Etika Berkomunikasi di Dunia Maya dengan Netiquette. eprints.uny.ac.id.

Yozami, M. A. (2018, Oktober 17). Etika Bermedia Sosial yang Perlu Dipahami Agar Tidak Terjerat Hukum. Retrieved from [hukumonline: https://www.hukumonline.com](https://www.hukumonline.com)