

PENYULUHAN HUKUM PENGGUNAAN SOCIAL MEDIA YANG SESUAI DENGAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN BAGI SISWA SMA PELANGI KASIH

Ade Adhari¹, Joshua Steven Ongara² & Ibra Fulenzi Amri³

^{1,2,3}Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: adea@fh.untar.ac.id

ABSTRACT

Advances in information technology have led to the development of increasingly sophisticated and futuristic communication instruments and devices, notably the emergence of social media. Platforms such as Facebook, X, Instagram, TikTok, and similar services have become integral to human activity. Undeniably, the use of social media offers considerable convenience; however, it also has the potential to foster new behaviors within society that can bring both positive and negative consequences for individuals and users alike. Behaviors leading to negative outcomes can potentially result in criminal offenses, particularly among adolescents and students who may still struggle with emotional control. This article details a Community Engagement Program (PKM) conducted at SMA Pelangi Kasih, titled "The Use of Social Media in Accordance with Laws and Regulations." During this legal outreach, various aspects were explained, including the factors contributing to the proliferation of cybercrime on social media and the proper use of social media in compliance with legal frameworks. The primary objective of this outreach was to ensure that high school students, particularly those at SMA Pelangi Kasih, avoid criminal acts and utilize social media in accordance with existing laws and regulations. The results of the outreach highlighted that the rampant growth of cybercrime via social media stems from low public legal awareness, suboptimal cybersecurity measures, insufficient law enforcement against cybercrime, and inadequate existing regulations concerning cybercrime. Furthermore, to foster the use of social media in accordance with regulations, users must be aware of the boundaries stipulated in UU ITE.

Keyword: *social media; criminal acts; information technology*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi membuah hasil yaitu munculnya instrumen atau perangkat komunikasi yang semakin mutakhir dan futuristik. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi munculnya *social media*. Banyaknya *social media* yang bermunculan seperti *Facebook, X, Instagram, Tiktok*, dan sejenisnya sulit dilepas dari aktivitas manusia. Tidak dapat disangkal bahwa penggunaan media sosial memang membawa begitu banyak kemudahan bagi manusia. Penggunaan *social media* berpotensi menimbulkan tingkah laku baru di masyarakat yang dapat mendatangkan kebaikan dan juga keburukan bagi orang lain atau bagi penggunanya. Tingkah laku yang mendatangkan keburukan berpotensi melakukan tindak pidana bagi penggunanya, khususnya pada kalangan usia remaja atau pelajar yang masih tidak stabil dalam mengontrol emosi. Telah dilaksanakannya PKM di SMA Pelangi Kasih dengan judul *Penggunaan Social Media yang Sesuai dengan Peraturan Perundang-undangan*. Dalam penyuluhan hukum tersebut, dijelaskan aspek-aspek mengenai faktor yang menjadi penyebab berkembangnya kejahatan di *social media* dan penggunaan *social media* yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Tujuan dari penyuluhan ini yaitu agar pengguna *social media* pada kalangan siswa SMA khususnya SMA Pelangi Kasih terhindar dari tindak pidana dan menggunakan *social media* sesuai peraturan perundang-undangan. Hasil dari penyuluhan tersebut yaitu penyebab tumbuh suburnya kejahatan siber melalui *social media* sebagai medianya yaitu kesadaran hukum masyarakat yang rendah, faktor keamanan di dunia maya yang kurang optimal, minimnya penegakan hukum pada kejahatan siber, dan peraturan yang belum memadai pada kejahatan siber. Selain itu, untuk mewujudkan penggunaan *social media* yang berdasarkan peraturan, pengguna *social media* harus tau batasan-batasan yang telah diatur dalam UU ITE.

Kata kunci: *social media; tindak pidana; teknologi informasi.*

1. PENDAHULUAN

Telah memasukinya revolusi sains setelah revolusi kognitif dan revolusi pertanian yang dialami oleh manusia telah banyak menciptakan teknologi salah satunya yaitu teknologi informasi yang terus mengalami kemajuan yang pesat. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil inovasi di bidang teknologi informasi dalam mengembangkan perangkat lunak dan perangkat keras secara berkelanjutan. Kemajuan teknologi informasi membuah hasil yaitu munculnya

instrumen atau perangkat komunikasi yang semakin mutakhir dan futuristik. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi munculnya social media. Social media menjadi salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, social media adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content.

Banyaknya social media yang bermunculan seperti Facebook, X, Instagram, Tiktok, dan sejenisnya sulit dilepas dari aktivitas manusia. Tidak dapat disangkal bahwa penggunaan media sosial memang membawa begitu banyak kemudahan bagi manusia. Social media yang tersambung dengan internet dapat menembus batas ruang dan waktu penggunaannya, sehingga dapat dimanfaatkan di manapun dan kapanpun. Social media di Indonesia saat ini digunakan dari kalangan umum yang beragam. Badan Pusat Statistik Indonesia mencatat, bahwa anak usia 5 (lima) tahun ke atas sudah mengakses internet untuk bermedia sosial. Sebagaimana dikutip dari We Are Social, jumlah pengguna social media di Indonesia pada tahun 2024 sebesar 139 juta orang atau sekitar 49,9 persen dari total populasi Indonesia. Angka tersebut menunjukkan bahwa dengan banyaknya jumlah pengguna social media, hal ini berpotensi menimbulkan tingkah laku baru di masyarakat yang dapat mendatangkan kebaikan dan juga keburukan bagi orang lain atau bagi penggunaannya.

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa penggunaan social media dapat membawakan keburukan bagi orang lain dan penggunaannya. Dengan kata lain, social media telah mengubah kehidupan sosial masyarakat hampir disemua kalangan dan umur. Melakukan penyalahgunaan data pribadi, pembulian, mengakses konten yang berisikan tindakan asusila, menyebarkan berita bohong, peretasan, melakukan penipuan, dan tindakan provokasi. Semua tindakan tersebut memiliki risiko bagi penggunaannya berupa tindak pidana. Seperti yang telah diketahui, semua tindakan yang dilakukan oleh manusia diatur dengan suatu norma. Cicero, pemikir pada zaman Romawi Kuno menyebutkan, “ubi societas ibi ius”, yang dapat diartikan “di mana ada masyarakat, di situ ada hukum”. Pemikiran dari Cicero tersebut senada dengan Van Apeldoorn yang mengatakan, “hukum ada di seluruh dunia, di mana ada masyarakat manusia”.

Rentan usia anak-anak sampai dengan remaja merupakan golongan yang paling rentan dalam menggunakan social media. Meningat usia tersebut kontrol terhadap emosi kurang stabil sehingga dapat berpotensi menimbulkan penyalahgunaan terhadap social media. Ditambah usia anak-anak dan remaja secara sadar hukum masih dikatakan kurang. Ini akan menjadi bom waktu ketika tidak ada cara untuk mencegah tindakan penyalahgunaan social media oleh anak-anak dan remaja yang berpotensi melakukan tindak pidana.

Pada tahun 2025, dosen dari Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara senantiasa melakukan peningkatan kualitas dan jaringan kemitraan dengan pihak eksternal dengan melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk penyuluhan hukum. Penyuluhan hukum dilakukan bekerja sama dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) Pelangi Kasih, Jakarta, dengan judul penggunaan social media yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Dalam penyuluhan hukum tersebut, dijelaskan aspek-aspek mengenai faktor yang menjadi penyebab berkembangnya kejahatan di social media dan penggunaan social media yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Tujuan dari penyuluhan ini yaitu agar pengguna social media pada kalangan siswa SMA khususnya SMA Pelangi Kasih terhindar dari tindak pidana dan menggunakan social media sesuai peraturan perundang-undangan.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

PKM merupakan salah satu tri dharma dari perguruan tinggi. PKM dilaksanakan dengan pendekatan yang lebih progresif untuk membentuk ulang kondisi sosial masyarakat. Diharapkan melalui pelaksanaan PKM terbentuk pola relasi sosial yang lebih adil, berdaulat, bermartabat, dan emansipatif. Perguruan tinggi sebagai salah satu pilar bangsa memiliki tanggung jawab atas kondisi yang demikian.

PKM dilaksanakan bekerja sama dengan SMA Pelangi Kasih yang beralamat di Kapuk Muara, Kecamatan Penjarangan, Kota Jakarta Utara. Judul dari PKM ini yaitu Penyuluhan Hukum Penggunaan Social Media yang Sesuai dengan Peraturan Perundang-Undangan bagi Siswa SMA Pelangi Kasih. Pembahasan utama pada PKM ini yaitu menguraikan faktor yang menjadi penyebab berkembangnya kejahatan di social media dan penggunaan social media yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor yang Menjadi Penyebab Berkembangnya Kejahatan di Social Media

Pemanfaatan teknologi dan informasi selalu beriringan dalam kehidupan dan aktivitas manusia, salah satunya melalui social media. Begitu mudah tanpa perlu proses pelatihan untuk menggunakan social media dan dapat diakses dari berbagai gawai. Pengguna dari social media begitu beragam, dari usia muda sampai dengan usia lanjut. Namun pada usia muda yang terdiri anak-anak dan remaja dapat dinilai paling rentan dalam penyalahgunaan social media yang memiliki konsekuensi untuk penggunaannya. Mengingat saat ini kejahatan yang biasa dilakukan secara konvensional saat ini dapat dikerjakan melalui dunia maya di social media. Kejahatan ini disebut sebagai *cybercrime* atau kejahatan siber. Kejahatan siber adalah kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer.

Adapun bentuk-bentuk dari *cybercrime* pada umumnya yang diketahui masyarakat dibedakan menjadi tiga kategori umum, yaitu: (a) Kejahatan dunia maya yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas, dan keberadaan data dan sistem computer; (b) Kejahatan dunia maya yang menggunakan komputer sebagai alat kejahatan; dan (c) Kejahatan dunia maya yang berkaitan dengan isi atau muatan data atau sistem komputer.

Cybercrime walaupun bersifat virtual dapat dikualifikasikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Dilihat dari aspek yuridis, ruang cyber sudah tidak pada tempatnya lagi untuk dikualifikasikan sesuatu dengan ukuran dalam kualifikasi hukum konvensional untuk dijadikan objek dan perbuatan. Sebab jika cara ini ditempuh akan terlalu banyak kesukaran dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Kegiatan cyber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata, meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian, subyek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. Kejahatan siber ini banyak sekali dilakukan melalui social media untuk melakukan kejahatan tersebut kepada pengguna social media lainnya.

Kejahatan ini dapat merugikan pengguna social media lainnya. Kejahatan siber di social media berdampak pada stabilitas sosial dan keamanan masyarakat. Kejahatan konvensional yang biasa terjadi di dunia nyata dan saat ini juga terjadi di dunia maya dengan corak kejahatan yang sudah diperhalus dengan banyak cara. Kejahatan siber di dunia maya yang begitu halus telah membuat masyarakat luas menderita, baik secara moral maupun materil. Korbannya terdiri dari netizen (penduduk dunia virtual/penghuni cyberspace) dan masyarakat awam yang jumlah sangat banyak. Dengan demikian, perlu dibahas alasan maraknya terjadi kejahatan siber terutama yang dilakukan melalui social media.

Secara universal kejahatan siber di social media tujuannya yaitu untuk menghasilkan keuntungan bagi yang melakukannya atau tingginya hasrat dari pengguna untuk melakukan balas dendam dan untuk merugikan pengguna social media lainnya. Terdapat empat faktor yang menjadi penyebab tumbuh suburnya kejahatan siber melalui social media sebagai mediana, yaitu:

- 1) Kesadaran hukum masyarakat. Hukum secara fungsi dasar digunakan untuk mengupayakan terwujudnya keadilan serta ketertiban di masyarakat, melalui sistem yang sudah ditentukan yaitu peradilan dan pemidanaan. Hak-hak warga negara yang terganggu kepentingannya sebagai akibat dari perbuatan melawan hukum seperti kejahatan siber oleh pengguna social media akan diseimbangkan dengan hukum. Masifnya kasus kejahatan siber yang menggunakan social media sebagai wadahnya disebabkan masyarakat Indonesia secara mayoritas belum memiliki pengetahuan dan pemahaman yang benar terkait tindak pidana siber sehingga bentuk penataan tertib hukum di masyarakat belum terbentuk;
- 2) Faktor keamanan. Jaringan internet dianggap oleh pelaku kejahatan siber sebagai ruang bebas yang privasinya menjadi rahasia para penggunanya. Dengan arti lain, pelaku kejahatan siber ini ketika melakukan aksi dan modusnya meyakini apa yang dilakukannya tidak akan tersampai oleh hukum. Hal ini disebabkan bahwa pengguna social media cenderung melakukan kejahatannya dalam batas ruang ruang privasi yang tidak diraih oleh orang lain. Rasa aman lainnya yang dirasakan oleh pelaku kejahatan siber dengan melalui social media adalah ketika telah menyelesaikan aksi modusnya. Tidak sulit bagi pelaku kejahatan untuk menghapus jejak-jejak digital untuk menghapus percakapan dan data yang dapat menjadi alat bukti. Akibatnya ketika pelaku kejahatan siber tertangkap, tentunya sulit bagi aparat hukum untuk menemukan bukti-bukti kejahatan si pelaku;
- 3) Faktor penegakan hukum. Penegak hukum yang ada saat ini masih minim yang mengetahui maraknya kejahatan siber. Aparat penegak hukum di Indonesia cenderung masih sedikit yang memahami seluk-beluk kejahatan siber, sehingga ketika pelaku tindak kejahatan siber tertangkap, aparat penegak hukum itu mengalami banyak kendala karena tidak mudah untuk mencari alat bukti yang akan digunakan untuk menjerat pelaku. Padahal untuk menangkap pelaku kejahatan siber itu juga sangat rumit. Pada sisi lainnya, masih relatif mahal fasilitas yang dapat menunjang untuk mengungkap kejahatan siber; dan
- 4) Faktor undang-undang Perkembangan teknologi di bidang informasi yang ada menciptakan dampak terjadinya perubahan sosial. Sayangnya perubahan tersebut tidak langsung dilandasi dengan pengaturan yang mumpuni. Artinya, hukum tertinggal oleh dinamika masyarakat yang begitu tinggi. Begitu juga dengan perkembangan hukum di tengah-tengah teknologi informasi sangat jauh tertinggal. Arif Mansur dan Gultom menyebutkan bahwa usaha-usaha hukum untuk menjerat pelaku kejahatan siber saat ini menjurus membatasi ruang gerak aparat penegak hukum untuk melaksanakan penyelidikan dan penyidikan untuk mengungkap kejahatan yang disebabkan hukum positif terkait kejahatan siber ternyata belum ada atau malah tertinggal dengan teknologi yang sudah berkembang.

Dilihat dari sisi ilmu hukum secara universal, faktor banyaknya kejahatan yang dilakukan oleh orang antara lain:

- 1) Faktor kejiwaan individu itu sendiri yang dapat menyebabkan kejahatan seperti daya emosional, rendahnya mental, sakit hati dengan korban, dan dendam;
- 2) Faktor ketidaktahuan masyarakat juga merupakan penyebab terjadinya tindak pidana. Kurangnya sosialisasi/penyuluhan kepada masyarakat inilah yang menjadi penyebab kejahatan ini dilakukan di tengah masyarakat yang tergolong tidak mengetahui akan adanya hukum positif yang mengatur;
- 3) Faktor kurangnya kontrol sosial. Kurangnya kontrol internal yang wajar dari pihak atau lingkungan dalam keluarga yang seringkali tidak mau tau akan kondisi anggota

keluarganya tersebut serta dari kontrol eksternal yang dari unsur masyarakat tidak memedulikan akan peristiwa-peristiwa kejahatan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Hilangnya kontrol tersebut dan tidak adanya norma-norma sosial atau konflik norma-norma yang dimaksud; dan

- 4) Faktor lingkungan merupakan tempat utama dalam mendukung terjadinya pola perilaku kejahatan yang dilakukan oleh seseorang.

Selanjutnya, faktor penyebab terjadinya kejahatan dapat dilihat dari beberapa teori seperti teori kemauan bebas, individual, dan sosial. Teori kemauan bebas menguraikan bahwa sebab terjadinya kejahatan adalah kemauan manusia itu sendiri. Lalu teori individual (antropologis) meliputi usia, jenis kelamin, status sipil, profesi atau pekerjaan, tempat tinggal atau domisili, tingkat sosial, pendidikan, konstitusiorganisasi, dan psikis. Lalu teori sosial meliputi kepadatan penduduk, susunan masyarakat, adat istiadat, agama, orde pemerintah, kondisi ekonomi, industri, pendidikan, jaminan sosial, dan lain-lain.

Penggunaan Social Media yang Sesuai dengan Peraturan Perundang-undangan

Sebagian pengguna social media terkadang digunakan untuk melakukan tindakan yang dapat merugikan orang lain seperti melakukan penyalahgunaan data pribadi, pembulian, mengakses konten yang berisikan tindakan asusila, menyebarkan berita bohong, peretasan, melakukan penipuan, dan tindakan provokasi. Kesemua tindakan tersebut memiliki konsekuensi bagi pengguna social media. Hukum positif di Indonesia telah mengatur pembatasan pelaksanaan bermedia sosial. Mengingat social media menjadi salah satu wadah atau sarana untuk melakukan tindak pidana. Agar hal tersebut tidak terjadi, diperlukan penggunaan social media yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Pembatasan pelaksanaan bermedia sosial di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Sebagai masyarakat yang hidup dalam negara demokrasi serta hidup pada era digital yang sangat akrab sekali dengan penggunaan social media dalam kehidupan sehari-hari, maka sangat wajar sekali jika banyak masyarakat yang memanfaatkan social media sebagai tempat untuk menyampaikan pendapat, ekspresi, cerita, dan berkeluh kesah. Dengan begitu, masyarakat juga harus mengimbangi dengan rasa tanggung jawab agar tidak timbul kesan sewenang-wenang dan kejahatan siber yang dapat merugikan pengguna social media lainnya. Sebagai bentuk usaha dari Pemerintah Indonesia, UU ITE merupakan salah satu instrumen pengendalian kebebasan penggunaan social media.

Namun sebagian kalangan masyarakat masih menilai UU ITE menjadi pembatas kebebasan penggunaan social media. Secara nyata pengaturan dalam UU ITE ditujukan untuk melindungi hak-hak masyarakat baik sebagai penerima informasi dan pemberi informasi. Agar masyarakat tidak merasa dibatasi kebebasan berekspresinya oleh pemerintah dengan adanya regulasi UU ITE tersebut, maka sudah seharusnya masyarakat mengetahui betul batasan-batasan yang jelas dalam mengekspresikan diri di media sosial. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa di mana ada masyarakat di situ ada hukum. Khusus mengenai aktivitas manusia dalam penggunaan social media terdapat hukum positif yang menjadi instrumen pengendalian penggunaan social media yaitu UU ITE. Berikut tinjauan hukum dari UU ITE.

UU ITE merupakan undang-undang yang telah berlaku di Indonesia sejak 21 April 2008 dan telah mengalami dua kali perubahan yang mana perubahan kedua tersebut disahkan pada 02 Januari 2024. UU ITE mengatur mengenai penggunaan teknologi informasi dan transaksi

elektronik. UU ITE memiliki pasal-pasal yang berkonsentrasi pada aspek teknologi informasi dan transaksi elektronik, hak dan kewajiban pengguna internet, perlindungan data pribadi, dan tindak pidana terkait dengan penyalahgunaan teknologi informasi. Pada tahun 2021, Menteri Komunikasi dan Informatika, Kejaksaan Agung, dan Kepolisian Republik Indonesia menyusun secara bersama-sama yaitu Keputusan Bersama Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia, dan Kepolisian Republik Indonesia tentang Pedoman Implementasi atas Pasal Tertentu dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Sebagaimana Telah Diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (SKB). SKB ditujukan agar tidak timbul multitafsir dan kontroversi dalam penerapan pasal-pasal yang ada dalam UU ITE. Agar penggunaan social media tidak melakukan pelanggaran yang dapat merugikan pengguna lainnya, pengguna social media harus tau batasan-batasan.

Berikut pelanggaran-pelanggaran yang telah diatur dalam UU ITE:

- 1) Pelanggaran tentang pornografi. Pasal 27 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum. Diuraikan dalam SKB bahwa makna frasa “muatan yang melanggar kesusilaan” dalam pengertian secara sempit dimaknai sebagai muatan (konten) pornografi yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, Pasal 281 KUHP, dan Pasal 282 KUHP. Pengertian secara luas yaitu sebagai muatan yang berisi sesuatu hal yang oleh masyarakat dianggap melanggar aturan sosial yang disepakati dalam sebuah masyarakat, di mana aturan tersebut secara tertulis atau tidak tertulis.
- 2) Pelanggaran tentang perjudian. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Diuraikan dalam SKB bahwa titik berat penerapan Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah pada perbuatan seseorang “mentransmisikan”, “mendistribusikan”, dan “membuat dapat diaksesnya” secara elektronik konten perjudian yang dilarang atau tidak memiliki izin berdasarkan peraturan perundang-undangan. Jenis konten perjudian dapat berupa aplikasi, akun, iklan, situs, dan/atau sistem billing operator bandar.
- 3) Menyerang kehormatan orang lain. Pasal 27A UU ITE mengatur bahwa, Setiap orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik. Yang dimaksud dengan "menyerang kehormatan atau nama baik" adalah perbuatan yang merendahkan atau merusak nama baik atau harga diri orang lain sehingga merugikan orang tersebut, termasuk menista dan/atau memfitnah. Lalu frasa “orang lain” berdasarkan Putusan MK No. 105/PUU-XXII/2024 bertentangan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat secara bersyarat sepanjang tidak dimaknai “kecuali lembaga pemerintah, sekelompok orang dengan identitas spesifik atau tertentu, institusi, korporasi, profesi atau jabatan. Frasa “suatu hal” berdasarkan Putusan MK No. 105/PUU-XXII/2024 bertentangan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat secara bersyarat sepanjang tidak dimaknai suatu perbuatan yang merendahkan kehormatan atau nama baik seseorang.
- 4) Menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan ancaman kekerasan. Pasal 27B UU ITE mengatur bahwa, (a) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa orang dengan ancaman kekerasan untuk memberikan suatu barang, yang sebagian atau seluruhnya milik orang tersebut atau milik orang lain; dan untuk memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapuskan piutang; (b) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan ancaman pencemaran atau dengan ancaman akan membuka rahasia, memaksa orang supaya: memberikan suatu barang yang sebagian atau seluruhnya milik orang tersebut atau milik orang lain; dan untuk memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapuskan piutang.

- 5) Hoax atau kebohongan. Pasal 28 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik. Dalam SKB diuraikan bahwa delik pidana dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE ini bukan merupakan delik pemidanaan terhadap perbuatan menyebarkan berita bohong secara umum, melainkan perbuatan menyebarkan berita bohong dalam konteks transaksi elektronik seperti transaksi perdagangan daring. Selanjutnya, berita atau informasi bohong dikirimkan melalui layanan aplikasi seperti social media, marketplace, iklan, dan layanan transaksi elektronik lainnya.
- 6) Pelanggaran SARA. Pasal 28 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik. Berdasarkan Putusan MK No. 105/PUU-XXII/2024, kalimat “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu” bertentangan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat secara bersyarat sepanjang tidak dimaknai “hanya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang secara substantif memuat tindakan/penyebaran kebencian berdasar identitas tertentu yang dilakukan secara sengaja dan di depan umum, yang menimbulkan risiko nyata terhadap diskriminasi, permusuhan, atau kekerasan.
- 7) Ancaman kekerasan atau menakut-nakuti. Pasal 29 UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan/atau menakut-nakuti. Dalam SKB diuraikan bahwa pengancaman dapat berupa pesan, surat elektronik, gambar, suara, video, tulisan, dan/atau bentuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik lainnya.
- 8) Peretasan. Pasal 30 UU ITE mengatur bahwa; (a) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apapun; (b) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik; dan (c) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan. Dalam UU ITE juga diatur mengenai

ketentuan pidana bagi pengguna social media yang melakukan pelanggaran dalam menggunakan social media.

- 9) Pelanggaran tentang pornografi. Pasal 45 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- 10) Pelanggaran tentang perjudian. Pasal 45 ayat (3) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)
- 11) Menyerang kehormatan orang lain. Pasal 45 ayat (4) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27A dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).
- 12) Menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan ancaman kekerasan. Pasal 45 ayat (8) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa orang dengan ancaman kekerasan untuk: (a) memberikan suatu barang, yang sebagian atau seluruhnya milik orang tersebut atau milik orang lain; atau (b) memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapuskan piutang. sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27B ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- 13) Hoax atau kebohongan. Pasal 45A ayat (1) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- 14) Pelanggaran SARA. Pasal 45A ayat (2) UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu¹⁸ berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- 15) Ancaman kekerasan atau menakut-nakuti. Pasal 45B UU ITE mengatur bahwa, Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan/atau menakut-nakuti sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana

penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

- 16) Peretasan. Pasal 46 UU ITE mengatur bahwa: (a) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah); (b) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah); dan (c) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).

4. KESIMPULAN

Pengguna media sosial berasal dari berbagai kelompok usia, namun anak-anak dan remaja merupakan kelompok yang paling rentan terhadap penyalahgunaan yang berpotensi menimbulkan kejahatan siber. Kejahatan tersebut umumnya dilakukan untuk memperoleh keuntungan atau melampiaskan motif tertentu, seperti balas dendam, serta didorong oleh rendahnya kesadaran hukum, lemahnya keamanan siber, kurang optimalnya penegakan hukum, dan keterbatasan regulasi. Berbagai bentuk pelanggaran yang sering terjadi meliputi penyalahgunaan data pribadi, perundungan, penyebaran konten asusila, hoaks, peretasan, dan penipuan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang baik terhadap batasan hukum dalam UU ITE, khususnya bagi pelajar. Sekolah berperan penting dalam mengintegrasikan edukasi etika dan hukum penggunaan media sosial serta menyusun kebijakan internal yang relevan. Dengan demikian, diharapkan pelajar dapat menjadi pengguna media sosial yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMA Pelangi Kasih atas kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini. Terima kasih juga kepada para siswa yang telah berpartisipasi aktif serta semua pihak yang telah membantu sehingga kegiatan dan penulisan artikel ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Afandi, A. *et.al.* (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Harari, Y.N. (2019). Sapiens (Cetakan Kedelapan). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Marzuki, P.M. (2013). Pengantar Ilmu Hukum (Edisi Revisi), Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Aldriano, M.A. & Priyambodo, M.A. (2022). Cyber Crime dalam Sudut Pandang Hukum Pidana. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2169-2175. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2947>.
- Bunga, D. (2019). Politik Hukum Pidana Terhadap Penanggulangan Cybercrime. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 16(1), 1-15.
- Butarbutar, R. (2023). Kejahatan Siber Terhadap Individu: Jenis, Analisis, dan Perkembangannya. *Technology dan Economics Law Journal*, 2(2), 299-317. [10.21143/TELJ.vol2.no2.1043](https://doi.org/10.21143/TELJ.vol2.no2.1043).
- Cahyono, A.S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157. <https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>.

- Febryani, E. et.al. (2023). Kesadaran Hukum Penggunaan Media Sosial di Desa Berkat Kecamatan Sirau Pulau Padang Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Jurnal Pengabdian Hukum*, 1(2), 85-91. <https://doi.org/10.32502/asabiyah.v1i2.161>.
- Hamzah, S.I. (2020). Pemikiran Hukum dan Pranata Sosial. *MAQASID: Jurnal Studi Hukum Islam*, 10(1), 182-195. <https://doi.org/10.30651/mqsd.v9i1.10281>.
- Jainah, Z.O. et.al. (2024). Penerapan Sanksi Pidana terhadap Pelaku Tindak Pidana Kejahatan Perjudian (Studi Putusan Nomor 315/Pid.B/2022/PN Gns). *Maleo Law Journal*, 8(1), 117-129. <https://doi.org/10.56338/mlj.v7i2.3972>.
- Kaplan, A.M. & Haenlein, M. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-69. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>.
- Laksana, T.G. & Mulyani, S. (2024). Faktor-faktor Mendasar Kejahatan Siber Terhadap Kemanusiaan. *TriJurnal*, 11(2), 136-160. [10.25105/prio.v11i2.18960](https://doi.org/10.25105/prio.v11i2.18960).
- Parwitasari, T.A. et.al. (2022). Kesadaran Hukum dan Etika dalam Menggunakan Media Sosial. *Jurnal Gema Keadilan*, 9(1), 57-69. <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16032>.
- Pratiwi, L.A. & Ratnawati, E. (2023). Dinamika Perkembangan Hukum dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Ilmu Hukum THE JURIS*, 7(1), 186-194. <https://doi.org/10.56301/juris.v7i1.872>.
- Windarto & Okaviyany, F. (2020). Kesadaran Hukum dalam Penggunaan Media Sosial Studi Kasus di SMA Negeri 2 Muara Bungo. *RIO Law Jurnal*, 1(2), 1-5. <https://doi.org/10.36355/rlj.v1i2.405>.
- Yunita, F. (2023). Aspek Hukum Penggunaan Media Sosial Berbasis Internet. *Jurnal Notarius*, 2(1), 121-132. ISSN: 2089-1407.
- Kusumo, V.K. et.al. (2021). Pengaruh UU ITE Terhadap Kebebasan Berekspresi di Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SENAPENMAS)*, 1069-1078. <https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15141>.
- Balai Monitor Spektrum Frekuensi Radio Kelas I Semarang. (2024). Melangkah ke Era Baru: Menuju UU ITE yang Lebih Adil dan Progresif. Diakses pada <https://balmonsemarang.postel.go.id/melangkah-ke-era-baru-menuju-uu-ite-yang-lebih-adil-dan-progresif/#:~:text=Semarang%2C%20Balmon%20SFR%20Kelas%20I,Perubahan%20Tata%20kelola>.
- Hakim, S. (2024). TikTok Jadi Platform Media Sosial Paling Populer pada Tahun 2024. Diakses dari <https://www.antaranews.com/berita/4556802/tiktok-jadi-platform-media-sosial-paling-populer-pada-tahun-2024>