

## SIKAP RAMAH DAN PERAN UU ITE DALAM BERMEDIA SOSIAL

Wilma Silalahi<sup>1</sup>, Yahya Abdi Nugroho<sup>2</sup> & Bella Fitria Ariyanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara\*

Email: [wilmasilalahi@fh.untar.ac.id](mailto:wilmasilalahi@fh.untar.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Hukum, Universitas Tarumanagara

Email: [yahya.205210223@stu.untar.ac.id](mailto:yahya.205210223@stu.untar.ac.id)

<sup>3</sup> Program Studi Hukum, Universitas Tarumanagara

Email: [bella.205210013@stu.untar.ac.id](mailto:bella.205210013@stu.untar.ac.id)

### ABSTRACT

*Local wisdom arises as a result of the values that exist in a society that form an identity and function as a shield from foreign cultures. The most prominent local wisdom of Indonesian society is a friendly attitude and upholding the value of decency that makes Indonesian people famous for being a friendly and polite country to anyone. Nowadays many social media platforms offer various features to express themselves. However, with the development of digital communication technology, it has made changes in the community system that affect the friendly attitude which is the identity of the Indonesian nation. Indonesians are known as the most tourist-friendly country, in contrast to what is currently the most disrespectful country on social media. With so many cases of defamation, the spread of lies/hoaxes, hate speech and SARA on social media, it is clear evidence that along with the development of technology, the system in society has also changed. This research is the result of normative research. The ITE Law is a regulation that should make digital technology users, especially in social media, aware of what can be conveyed and what cannot be conveyed on social media.*

**Keywords:** social media, netizens, friendly attitude, polite, ITE Law

### ABSTRAK

Kearifan lokal muncul akibat dari nilai-nilai yang ada dalam suatu masyarakat yang membentuk suatu identitas serta berfungsi sebagai tameng dari kebudayaan asing. Kearifan lokal yang paling menonjol dari masyarakat Indonesia adalah sikap ramah dan menjunjung tinggi nilai kesopanan yang menjadikan masyarakat Indonesia terkenal dengan negara yang ramah dan sopan kepada siapapun. Saat ini banyak platform media sosial yang menawarkan berbagai fitur untuk mengekspresikan diri. Namun dengan berkembangnya teknologi komunikasi digital membuat perubahan dalam sistem masyarakat yang berpengaruh terhadap sikap ramah yang merupakan identitas bangsa Indonesia. Masyarakat Indonesia dikenal sebagai negara paling ramah terhadap wisatawan, berbanding terbalik dengan yang saat ini menjadi negara paling tidak sopan di media sosial. Dengan banyaknya kasus-kasus pencemaran nama baik, penyebaran kebohongan/hoax, ujaran kebencian dan SARA di media sosial, merupakan bukti nyata bahwa seiring dengan perkembangan teknologi, sistem di dalam masyarakat pun ikut berubah. Penelitian ini merupakan hasil dari penelitian normatif. UU ITE menjadi regulasi yang seharusnya menyadarkan para pengguna teknologi digital khususnya dalam bermedia sosial, agar dapat membatasi diri terkait apa yang dapat disampaikan dan apa yang tidak dapat di sampaikan di media sosial.

**Kata kunci:** media sosial, netizen, sikap ramah, sopan, UU ITE

## 1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah negara yang memiliki keanekaragaman suku bangsa dan budaya, serta adat istiadat dan kebiasaan yang telah ada sejak dahulu kala yang diturunkan dari generasi ke generasi, dari zaman ke zaman. Nilai budaya dan karakteristik bangsa yang menghargai tali persaudaraan, saling menghormati satu sama lain, serta perilaku ramah-tamah dan menjunjung tinggi nilai moral serta kesopanan yang sangat kental merupakan kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Kearifan lokal inilah yang menjadi identitas tersendiri bagi bangsa Indonesia, yang membuat daya tarik tersendiri bagi negara asing. Namun, di tengah peradaban teknologi yang kian berkembang, menjadikan lambat laun nilai-nilai kearifan lokal berupa sikap ramah yang dimiliki masyarakat Indonesia mulai hilang.

Saat ini, masyarakat global memasuki fase dimana segala bentuk aktivitas manusia ditunjang oleh kecanggihan teknologi. Dunia yang dahulu terasa sangat luas, sekarang dapat dijangkau dalam hitungan detik. Segala bentuk informasi yang sifatnya lokal, kini dapat tersebar secara global. Sehingga, dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi digital membuat manusia kian mudah dalam mengakses berbagai macam hal di internet seperti mencari data dan informasi, jejaring sosial, sampai dengan lingkup interaksi pertemanan, segala jenis pekerjaan menjadi semakin lebih mudah dan efisien melalui perkembangan teknologi digital.

Menurut data sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tentang Telekomunikasi Indonesia tahun 2021, dari pendataan survey, sebanyak 32,34% (tiga puluh dua koma tiga puluh empat persen) penduduk Indonesia telah mengakses internet di tahun 2017, sedangkan sebanyak 62,10% (enam puluh dua koma sepuluh persen) pada tahun 2021. Dengan meningkatnya persentase tersebut terlihat jelas terdapat peningkatan penggunaan internet selama kurun waktu 2017-2021.

Di samping kemudahan yang dirasakan, terdapat kendala dan tantangan dalam transformasi digital ini. Kemungkinan akan menimbulkan dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi yang tidak dapat dihindari. Contohnya, di zaman sekarang kecanggihan teknologi turut berpengaruh terhadap perilaku dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam berbagai aspek khususnya dalam berkomunikasi. Berkembangnya teknologi komunikasi menjadikan interaksi antar sesama menjadi tidak ada batasan, sopan santun kian memudar dan terkikis terutama dalam media sosial. Meskipun segala bentuk aktivitas internet dilakukan secara virtual, tetap saja hal tersebut melibatkan masyarakat yang berada di dunia nyata. Oleh karena itu, perlu adanya aturan yang mengikat untuk mengatur segala bentuk pelanggaran serta mengatasi berbagai masalah yang akan timbul dalam dunia digital.

Dalam sistem hukum tata negara Indonesia, telah tercipta sebuah regulasi bagaimana membuat ketertiban umum dan kepastian hukum dalam dunia digital. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843 (selanjutnya disebut UU ITE) merupakan produk hukum yang menjamin hak setiap masyarakat dalam dunia digital. Namun, meskipun terdapat UU ITE, tidak menjamin terciptanya ketertiban di dalam dunia digital. Hal ini dapat dibuktikan dengan maraknya kasus pencemaran nama baik yang ada di media sosial saat ini.

Dengan perubahan tatanan hidup masyarakat yang berjalan seiring dengan perkembangan teknologi, sehingga masyarakat lupa akan sikap sopan santun yang merupakan kearifan lokal turun temurun, haruslah dijunjung tinggi dan diimplementasikan oleh masyarakat Indonesia dalam berinteraksi dalam dunia digital.

Dari uraian serta penjelasan yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah adalah bagaimana sikap ramah dan peran UU ITE dalam bermedia sosial.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dimana pengertian dari penelitian hukum normatif menurut Marzuki (2007), adalah suatu proses untuk

menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi. Dalam pelaksanaannya penelitian ini difokuskan pada penggunaan data sekunder dengan menggunakan pendekatan paradigma kualitatif serta pengolahan dan pengumpulan data dilakukan secara kualitatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sikap ramah sebagai kearifan lokal masyarakat Indonesia. Sudah sejak lama, masyarakat Indonesia terkenal dengan sikap ramah terhadap siapapun. Pada masa sebelum kolonialisme, yaitu di saat para pedagang asing berlayar hingga memasuki wilayah pulau-pulau di Nusantara, para penduduk pribumi yang tinggal di sekitar pantai dengan senang hati menerima para pedagang asing tanpa ada kecurigaan sama sekali dan menyambut mereka dengan tangan terbuka. Sikap ramah inilah yang membuat alur perdagangan di Nusantara menjadi sangat berkembang. Selain itu, masyarakat Indonesia terkenal akan keramahannya terhadap turis mancanegara. Menurut survei yang dikeluarkan oleh lembaga survei Expat Insider tahun 2022 yang merupakan sebuah jaringan global ekspatriat terbesar di dunia, jaringan ini beranggotakan 4,5 juta orang yang tersebar di 420 kota di seluruh dunia, menurut surveinya, Indonesia masuk dalam 10 besar negara terbaik untuk dikunjungi. Menempati peringkat ke-2 setelah Meksiko. Survei ini didasarkan ke dalam beberapa sub kategori antara lain, *pertama*, sub kategori mengenai keramahan lokal yang didasarkan pada keramahan penduduk lokal terhadap penduduk asing. *Kedua*, penilaian kemudahan dalam menemukan teman lokal dan kepuasan dengan kehidupan sosial mereka. Untuk sub kategori ini, responden juga diberikan pertanyaan apakah mereka memiliki jaringan dukungan pribadi di negara yang saat ini mereka tinggali. *Ketiga*, sub kategori budaya dan penerimaan meliputi perasaan betah, merasa diterima, dan terbiasa terhadap budaya lokal. Dari hasil survei yang dilakukan oleh Expat Insider ini, membuktikan bahwa, saat ini Indonesia masih menjadi negara dengan masyarakat yang memiliki sikap ramah terhadap orang asing.

Sikap ramah tersebut merupakan cerminan satu dari banyaknya kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Indonesia. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya dari sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut dapat menyerap dan mengolah kebudayaan yang berasal dari bangsa lain. Kearifan lokal atau "*local genius*" merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Wales (dalam Ayatrohaedi, 1986) yaitu "*The sum of the cultural characteristics which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life*". Dari beberapa penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kearifan lokal adalah suatu sistem budaya yang terbentuk dalam masyarakat sebagai identitas diri yang memiliki peran apabila budaya asing masuk, dapat ditolak ataupun diserap. Penolakan memiliki arti apabila budaya asing yang masuk tidak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat, kearifan lokal berfungsi sebagai tameng atau pelindung agar nilai-nilai di dalam masyarakat tetap terjaga. Sedangkan penyerapan memiliki arti nilai-nilai budaya asing yang sesuai akan diserap sehingga membentuk suatu budaya baru tanpa menghilangkan kebudayaan yang telah ada. Sikap ramah menjadi identitas diri masyarakat Indonesia yang sepatutnya dijaga dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi komunikasi digital di Indonesia. Teknologi komunikasi memiliki peranan penting bagi Indonesia, mengingat bahwa Indonesia adalah negara yang terdiri dari beberapa pulau-pulau, maka tidak dipungkiri bahwa perkembangan teknologi komunikasi menjadi sangat dibutuhkan keberadaannya. Hal tersebut sejalan dengan hampir meratanya penggunaan internet di belahan Indonesia baik di kota maupun

di pedesaan, dengan berkembangannya teknologi ini membuat seluruh lapisan masyarakat dapat mengakses secara cepat informasi serta dapat berkomunikasi jarak jauh.

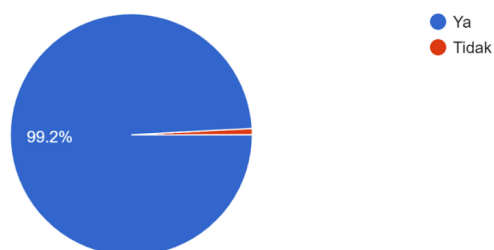
Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) penggunaan internet masyarakat Indonesia meningkat dari tahun ke tahun terhitung sejak periode 2019-2021. Orang-orang zaman sekarang sangat bergantung pada teknologi dalam kegiatan sehari-harinya. Misal: dalam jual beli sudah dilakukan melalui *e-commerce*, membeli makanan secara *online*, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring, pemesanan berbagai jenis tiket melalui *website*, dan masih banyak kegiatan lainnya.

Pengaruh media sosial di masyarakat. Di zaman yang serba digital saat ini, *smartphone* menjadi benda yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Hanya dengan menggunakan *smartphone*, seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain dari belahan dunia manapun, mencari informasi secara cepat, berbelanja hingga memesan makanan pun dilakukan melalui *online*. Selain itu, media sosial menjadi *platform* yang kerap kali diakses oleh pengguna. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *We are Social* dapat diuraikan sebagai berikut: pengguna aktif media sosial di Indonesia pada bulan Januari 2022 sebanyak 191 (seratus sembilan puluh satu) juta pengguna, jumlah ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yaitu sebanyak 170 (seratus tujuh puluh) juta pengguna. Dari hasil survei dapat diketahui bahwa media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat adalah *Whatsapp*, menyusul *Instagram*, *Facebook*, *Tiktok*, dan *Telegram*.

### Gambar 1

#### Responden pengguna media sosial

Apakah Saudara/i merupakan pengguna media sosial ?  
120 responses



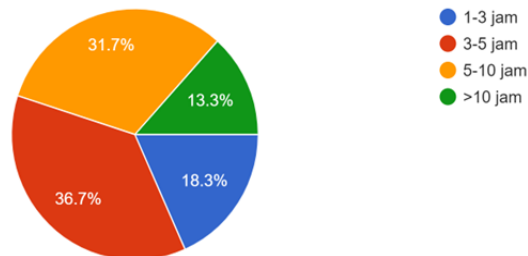
Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 120 (seratus dua puluh) orang responden dimana 99,2% (sembilan puluh sembilan koma dua persen) merupakan masyarakat pengguna media sosial. Hal tersebut menandakan bahwa sangat sedikit masyarakat yang tidak mengenal apa itu media sosial.

## Gambar 2

### *Durasi waktu pengguna media sosial*

Berapa lama Saudara/i menggunakan sosial media dalam satu hari?

120 responses



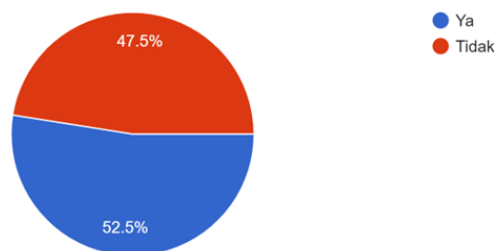
Dari survei didapatkan berapa rata-rata waktu penggunaan media sosial dalam satu hari. Dari 120 (seratus dua puluh) responden didapatkan hasil sebanyak 36.7% selama 3-5 jam dalam satu hari, 31.7% (tiga puluh satu koma tujuh persen) selama 5-10 jam dalam satu hari, 18.3% (delapan belas koma tiga persen) selama 1-3 jam dalam satu hari, dan 13.3% (tiga belas koma tiga persen) selama lebih dari 10 jam dalam 1 hari. Meskipun belum terdapat waktu ideal mengenai berapa lama penggunaan media sosial dalam satu hari, namun penggunaan lebih dari 2 (dua) jam dalam satu hari dapat menimbulkan tekanan psikologis dan gangguan kesehatan baik fisik maupun mental. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 120 (seratus dua puluh) responden hanya 18.3% (delapan belas koma tiga persen) saja yang dapat membatasi diri dalam menggunakan media sosial.

## Gambar 3

### *Responden pengguna media sosial*

Apakah media sosial yang Saudara/i gunakan membuat Saudara/i semakin produktif atau tidak?

120 responses



Dalam survei ini dipertanyakan juga mengenai apakah media sosial membuat responden semakin produktif atau tidak. Dan didapatkan hasil sebanyak 52.5% (lima puluh dua koma lima persen) responden merasa produktif dalam menggunakan media sosial, dan sebanyak 47.5% (empat puluh tujuh koma lima persen) tidak produktif. Perihal produktif, sebagian besar dari responden merasa banyak hal positif yang di dapat dari media sosial seperti menemukan informasi terbaru. Sedangkan perihal tidak produktif, hampir seluruh jawaban responden mengatakan jika kerap kali terlalu lama atau kecanduan dalam bermain media sosial.

Dua predikat yang saling bertolak belakang. Fenomena meningkatnya jumlah pengguna media sosial di Indonesia menjadikan media sosial seperti lahan basah yang siap akan ditumbuhi berbagai macam tanaman. Hal ini memiliki pengertian, media sosial membuka peluang bagi masyarakat untuk dapat memanfaatkan dengan sebaik-baiknya fitur yang dimiliki media sosial tersebut, namun tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial akan menimbulkan berbagai permasalahan yang semakin kompleks.

Satu hal sederhana namun memiliki nilai yang sangat penting dan saat ini mulai dilupakan ialah berkaitan dengan keramahan masyarakat Indonesia di mata dunia, dahulu sebelum masyarakat mengenal sosial media dan mudahnya akses informasi, Indonesia dikenal dengan keramahannya namun tidak seperti sekarang yang sering terjadi di media sosial. Hal ini merupakan suatu tanda tanya besar, mengapa dapat terjadi hal demikian? Melansir hasil survei dari *Digital Civility Index* yang dikeluarkan oleh Microsoft, Indonesia menempati peringkat *netizen* paling tidak sopan terbawah se-Asia Tenggara dengan 76 (tujuh puluh enam) poin. Dari hasil survei ini didapati kemunduran kesopanan paling banyak didorong oleh orang dewasa dengan persentase 68% (enam puluh delapan persen). Dalam survei ini dilakukan dengan mengamati 16.000 (enam belas ribu) responden di 32 (tiga puluh dua) wilayah selama bulan April hingga bulan Mei 2020. Menurut Dewi (2021), terdapat tiga faktor yang memengaruhi tingkat kesopanan *netizen* Indonesia, antara lain: faktor *hoax* dan penipuan di angka 47% (empat puluh tujuh persen), faktor ujaran kebencian di angka 27% (dua puluh tujuh persen), dan faktor diskriminasi di angka 13% (tiga belas persen). Pada faktanya, di masyarakat banyak bermunculan kasus *hoaks*, penipuan, pencemaran nama baik, dan diskriminasi. Oleh sebab itu pemerintah berupaya untuk meminimalisir kasus kriminal di media sosial dengan menciptakan regulasi berupa UU ITE.

Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Dalam UU ITE, yang dimaksud dengan informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data berbentuk elektronik tetapi tidak hanya dibatasi oleh tulisan saja, dapat juga berbentuk suara, peta, gambar, *Electronic Data Interchange* (EDI), kode akses, ataupun bentuk lainnya. Walaupun UU ITE dikenal dengan pasal karet nya lantaran pasal-pasal yang dimuat dalam undang-undang tersebut tidak memiliki tolak ukur yang jelas. Namun tetap harus ada regulasi berupa undang-undang yang mengatur tentang kasus-kasus yang kerap terjadi di media sosial. Beberapa contoh kasus yang sering terjadi mengenai pelanggaran yang dilakukan di sosial media seperti pencemaran nama baik, ujaran kebencian/SARA, dan penipuan/*hoax*. Dikutip dari CNN Indonesia (2020), berdasarkan data monitoring dan pengaduan yang dicatat *Southeast Asia Freedom of Expression Network* (SAFENet) sejak Januari hingga Oktober, ada 35 (tiga puluh lima) kasus pemidanaan menggunakan pasal-pasal dalam UU ITE, yaitu sebanyak 14 (empat belas) kasus merupakan ujaran penyebaran kebencian [Pasal 28 ayat (2)], 11 (sebelas) kasus tentang penyebaran berita bohong dan menyesatkan [Pasal 28 ayat (1)], 4 (empat) kasus merupakan pencemaran nama baik [Pasal 27 ayat (3)], dan 6 (enam) kasus lainnya adalah kasus campuran.

Beberapa contoh kasus pernah tersorot oleh publik yang dikutip dari CNN Indonesia (2020) yaitu:

- (a) Kasus Said Didu dengan Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi, Luhut Binsar Pandjaitan. Saat itu Luhut B. Pandjaitan melaporkan Said Didu mantan Sekretaris BUMN ke Bareskrim Polri. Bermula saat mantan Sekretaris BUMN tersebut mengunggah video di kanal *platform youtube* pribadinya dengan

judul "MSD: Luhut Hanya Pikiran Uang, Uang, Uang". Ia dilaporkan mengenai Pasal 27 ayat (3) UU ITE tentang pencemaran nama baik.

- (b) Sugi Nur Raharja (Gus Nur) ia ditangkap oleh kepolisian pada Sabtu, 24 Oktober 2020 di kediamannya, Malang. Gus Nur ditetapkan sebagai tersangka dan dijerat Pasal 28 ayat (2) UU ITE tentang ujaran kebencian dan penghinaan terhadap Nahdlatul Ulama (NU).
- (c) Kasus antara I Gede Ari Atisna atau yang dikenal Jerinx dengan Ikatan Dokter Indonesia (IDI). Hal tersebut lantaran ia mengunggah gambar tulisan di akun instagram pribadinya dengan unggahan "*Kacung Who*". Di dalam unggahan itu tertulis Jerinx menyebutkan bahwa IDI dan RS "*Kacung WHO*" yang merupakan fitnah dan mencoreng nama baik IDI sehingga IDI melaporkan hal tersebut kepada Polda Bali. Jerinx dinilai melanggar Pasal 28 ayat (2) UU ITE.

Dari beberapa contoh tersebut terlihat jelas bahwa telah terjadi pergeseran karakter masyarakat dalam hidup bersosial. Oleh karena itu, perlu adanya peraturan yang mengikat serta mengatur dalam dunia maya, aturan tersebut dibuat agar tidak semakin hilang identitas bangsa Indonesia sebagai masyarakat yang ramah dan menjunjung tinggi nilai kesopanan serta saling menghargai satu sama lain.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Sikap ramah yang kian menghilang dalam bermedia sosial serta peran UU ITE, antara lain: (a) Masyarakat Indonesia dikenal dengan sikap ramah tamah kepada wisatawan asing, namun hal ini berbeda dengan sikap *netizen* Indonesia yang menempati peringkat terbawah *netizen* paling tidak sopan se-Asia Tenggara; (b) Kemajuan teknologi khususnya di bidang komunikasi digital tidak menjadi penghalang bagi masyarakat untuk terus berpegang teguh pada kearifan lokal yang diwariskan oleh para pendahulu. Sebaliknya, kearifan lokal menjadi ciri khas tersendiri bagi bangsa Indonesia di tengah maraknya gempuran digitalisasi komunikasi; dan (c) UU ITE menjadi regulasi yang seharusnya menyadarkan para pengguna teknologi digital khususnya dalam bermedia sosial, agar dapat membatasi diri terkait apa yang dapat disampaikan dan apa yang tidak dapat di sampaikan di media sosial.

Dibutuhkan adanya kesadaran dan komitmen masyarakat Indonesia dalam bersikap dan menjunjung tinggi nilai kesopanan serta tata krama. Hindari penyebaran ujaran kebencian/SARA, berita *hoax*, dan pergunakanlah bahasa yang baik dan benar serta sopan santun dengan siapapun saat kita berinteraksi di media sosial. Dibutuhkan peran besar dan dukungan pemerintah sebagai upaya membangun internet positif di media sosial, dan juga sebagai pelopor bagi masyarakat.

#### Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penyelesaian penelitian ini.

#### REFERENSI

- Ayatrohaedi. (1986). *Kepribadian budaya bangsa, local genius*. Pustaka Pelajar.
- CNN Indonesia. (2020). *Mereka yang dijerat uu ite di 2020: Said didu hingga munarman*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201224150640-12-586053/mereka-yang-dijerat-uu-ite-di-2020-said-didu-hingga-munarman>

- Dewi, B. K. (2021, Februari 26). Netizen Indonesia paling tidak sopan se-asia tenggara, pengamat sebut ada 3 faktor penyebab. *Kompas*.  
<https://www.kompas.com/sains/read/2021/02/26/194500523/netizen-indonesia-paling-tidak-sopan-se-asia-tenggara-pengamat-sebut-ada-3?page=all>
- Direktorat Statistik Keuangan (2021). *Statistik telekomunikasi indonesia 2021*. Badan Pusat Statistik.  
<https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- Marzuki, P. M. (2007). *Penelitian hukum*. Kencana Prenada Group, 35.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik.