

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SECARA BIJAK DI SMA YADIKA 1 JAKARTA BARAT

Andryawan¹, Olivia Pauline Hartanti²

¹Fakultas Hukum, Universitas Tarumanagara
Surel: andryawan@fh.untar.ac.id

²Fakultas Hukum, Universitas Indonesia
Surel: olivia.pauline@ui.ac.id

ABSTRACT

SMA Yadika 1 is located at Jalan Taman Ratu Indah Blok EE 5, West Jakarta. With a population of approximately 250 high school students being the target of our team in disseminating Law Number 11 of 2008 in conjunction with Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions (hereinafter abbreviated as "ITE") in this dynamic era. This is considered important because of this sophisticated era, especially among young people (especially students) who are inseparable from technology, especially social media, which can have both positive and negative impacts, so it is necessary to be informed that there are legal provisions (in both civil and criminal aspects). Which can threaten them if they are not careful in using social media to convey expressions or opinions. The problems discussed were the students' and teachers' understanding of ITE regulations and the application of sanctions if they violated or committed ITE crimes. So that with this socialization, it is hoped that it can be a lesson for students and teachers of SMA Yadika 1 to be wiser in using social media. This activity is carried out offline for two days. The conclusion that can be drawn is the low awareness of students and teachers of SMA Yadika 1 regarding their knowledge of ITE regulations which made this activity is considered as a new debriefing so that they can be more careful in accessing social media.

Keywords: *Cyber Law, Social Media, Sanction*

ABSTRAK

Sekolah SMA Yadika 1 berlokasi di Jalan Taman Ratu Indah Blok EE 5, Jakarta Barat. Dengan populasi siswa SMA sebanyak kira-kira 250 siswa menjadi sasaran tim penyuluh dalam mensosialisasikan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *juncto* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat "ITE") dalam era yang dinamik ini. Hal ini dirasa penting dikarenakan zaman yang serba canggih ini terutama di kalangan muda (terutama pelajar) yang tidak terpisahkan dari teknologi, terutama media sosial, yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif, sehingga perlu diberitahukan bahwa ada ketentuan hukum (baik secara perdata maupun pidana) yang dapat mengancam mereka bila tidak berhati-hati dalam menggunakan media sosial untuk menyampaikan ekspresi atau pendapat. Permasalahan yang dibahas yakni mengenai pemahaman siswa dan guru terhadap pengaturan ITE serta penerapan sanksi apabila melanggar atau melakukan kejahatan ITE. Sehingga dengan adanya sosialisasi ini diharapkan dapat menjadi suatu pembelajaran bagi siswa maupun guru SMA Yadika 1 agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial. Kegiatan ini dilakukan secara luring dan dilaksanakan sebanyak dua hari. Kesimpulan yang dapat diambil adalah masih rendahnya kesadaran siswa dan guru SMA Yadika 1 mengenai pengetahuannya terkait peraturan ITE sehingga kegiatan ini dianggap sebagai suatu pembekalan baru agar mereka dapat lebih berhati-hati dalam mengakses media sosial.

Kata Kunci: UU ITE, Media Sosial, Sanksi

1. PENDAHULUAN

Yayasan Abdi Karya didirikan pada tanggal 14 Februari 1976 untuk ikut serta menanggapi persoalan pembangunan bangsa khususnya berkenaan dengan masalah kesehatan dan pendidikan. Di mana pendirian masih dilandasi oleh kesadaran dan komitmen bersama atas pembangunan bangsa, khususnya dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya, antara lain diperlukan pembinaan dan pengembangan pendidikan dan pengajaran yang bukan semata-mata menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga dituntut kesadaran masyarakat untuk ikut berpartisipasi. SMA Yadika 1, yang merupakan salah satu sekolah yang didirikan oleh Yayasan Abdi Siswa, berkedudukan di Jl. Taman Ratu Indah Blok EE 4 No.5, Duri Kepa, Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510. Dengan total jumlah siswa sebanyak 350 (tiga ratus lima puluh) siswa yang berasal dari keluarga yang beraneka ragam latar belakangnya. Dengan

masuknya era milenial tentunya hampir seluruh siswa memiliki perangkat teknologi yang mendukung penggunaan media sosial.

Dalam era milenial yang serba canggih ini, manusia telah dimanjakan oleh kecanggihan teknologi yang ditawarkan oleh para inventor. Era teknologi sekarang sedang berkembang dengan sangat pesat di mana setiap negara sedang berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi yang lebih canggih. Dari pagi hingga malam, hampir seluruh umat manusia bergantung pada *smartphone*-nya. *Smartphone* dapat dikatakan sebagai suatu alat yang menyajikan berbagai hal untuk membantu kebutuhan hidup seorang manusia mulai dari berkomunikasi, bekerja, ataupun berkolaborasi untuk membuat suatu kreasi digital. Aplikasi untuk media sosial pun banyak ditawarkan beragam seperti contohnya *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *LINE*, *Youtube* dan lain sebagainya. Aplikasi ini dapat digunakan oleh yang masih muda hingga tua, pemakai aplikasi pada umumnya adalah remaja yang berusia 12-21 tahun. Banyak remaja masih belum tahu akan bahayanya media sosial itu seperti banyak yang menyebarkan berita *hoax*, berkomentar pedas dan memposting-posting hal-hal yang mengandung SARA dan unsur pornografi.

Banyak remaja yang tidak tahu menahu tentang adanya regulasi yang dikeluarkan pemerintah dalam menanggulangi hal-hal tersebut, yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *juncto* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE), yang mengatur mengenai segala hal yang berkaitan dengan kejahatan dalam dunia maya. Kesalahan yang dianggap sepele dan dilakukan oleh remaja yang tidak tahu akan akibatnya dapat berujung di dalam penjara. Untuk mencegah hal tersebut, maka sangat diperlukan sosialisasi terhadap Undang-Undang ITE kepada remaja-remaja/pelajar agar mereka menjadi lebih waspada dan cermat dalam menggunakan media sosial.

Dalam memanfaatkan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi banyak mengubah terkait peradaban manusia dan tingkah laku masyarakat secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) selain itu mengakibatkan adanya perubahan-perubahan pada bidang sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi sampai dengan saat ini masih menjadi “pedang bermata dua”, hal ini dikarenakan selain memberikan manfaat terutama bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, dan di satu sisi menjadi suatu sarana yang efektif untuk timbulnya suatu perbuatan melawan hukum.

Hal ini membuat lahirnya suatu era hukum baru yaitu hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law*, dalam perspektif internasional digunakan sebagai suatu istilah hukum yang berkaitan dengan pemanfaatan pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula dengan hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), yaitu hukum yang diberlakukan pada dunia maya (*virtual world law*), dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir karena kegiatan-kegiatan yang ditimbulkan menggunakan jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup dalam maupun luar negeri dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat diakses secara virtual. Permasalahan hukum yang sering kali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya terkait mengenai pembuktian serta perbuatan-perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan sistem elektronik.

Sistem elektronik sendiri dalam arti luas merupakan suatu sistem komputer yang mencakup perangkat keras (*hardware*) perangkat lunak (*software*), serta jaringan telekomunikasi dan/atau sistem komunikasi elektronik. Perangkat lunak (*Software*) atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain,

yang bisa dibaca menggunakan komputer dan memiliki fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus dalam komputer, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut.

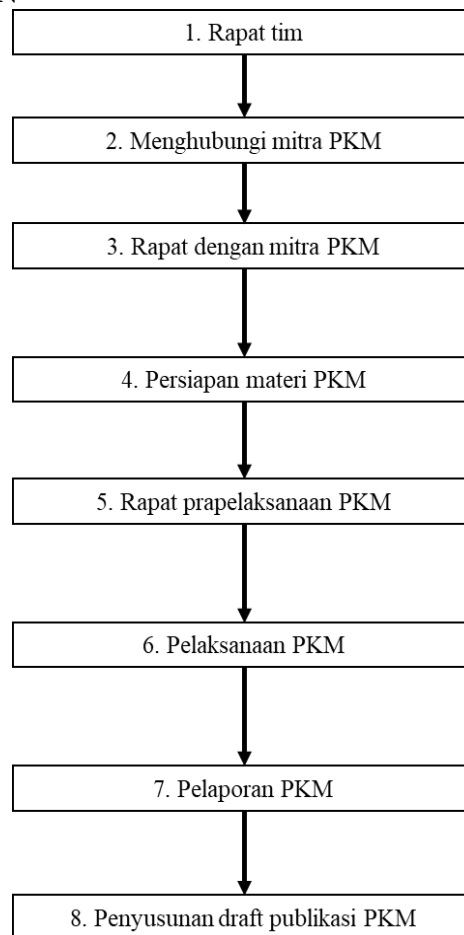
Untuk mengantisipasi hal tersebut di atas, tim merasa perlu untuk diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk sosialisasi mengenai Undang-Undang ITE agar kaum milenial dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Atas hal tersebut di atas, Penulis dalam kegiatan ini ingin membahas terkait:

- a. Pengetahuan siswa SMA Yadika 1 atas peraturan-peraturan yang mengatur mengenai ITE.
- b. Tingkat kesadaran dari siswa SMA Yadika 1 terhadap batasan berekspresi dan menyatakan pendapat di media sosial.
- c. Akibat hukum terhadap penyalahgunaan media sosial berdasarkan Undang-Undang ITE.

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah untuk membekali para guru dan siswa dengan ilmu pengetahuan bidang hukum mengenai informasi dan transaksi elektronik kepada siswa yang dititikberatkan pada pengetahuan mengenai Penggunaan Media Sosial Secara Bijak di SMA Yadika 1. Dengan pembekalan pengetahuan tentang Penggunaan Media Sosial Secara Bijak di SMA Yadika 1 dapat mengetahui dan menerapkan ilmu tersebut dalam pergaulan sehari-hari, khususnya dalam hal penggunaan media sosial secara positif, tanpa melanggar norma-norma yang ada di dalam masyarakat, terutama norma hukum. Hal ini dikarenakan maraknya penyalahgunaan media sosial di kalangan milenial.

2. METODE PELAKSANAAN



Bagan 1: Metode Pelaksanaan PKM

Pada bagan di atas merupakan langkah-langkah terlaksananya kegiatan PKM yang telah disusun oleh tim penyuluh, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Langkah Ke-1: Diadakan rapat tim penyuluh dalam menentukan topik yang ingin diangkat serta penentuan mitra pelaksanaan PKM.

Langkah Ke-2: Tim Penyuluh mencoba untuk menawarkan pelaksanaan PKM dengan cara menghubungi mitra PKM.

Langkah Ke-3: Diadakan rapat antara tim penyuluh dengan mitra PKM terkait dengan waktu pelaksanaan dan topik pembahasan yang akan diberikan.

Langkah Ke-4: Tim Penyuluh mempersiapkan materi PKM, yaitu mempersiapkan PPT tentang hal-hal yang akan dibahas, daftar hadir dan bingkisan ucapan terima kasih.

Langkah Ke-5: Tim Penyuluh mengadakan rapat untuk membicarakan tentang tata pelaksanaan PKM.

Langkah Ke-6: Pelaksanaan PKM dilakukan secara luring di SMA Yadika 1 yang beralamat di Jalan Taman Ratu Indah Blok EE 5 No.5, RT.9/RW.1, Kelurahan Duri Kepa, Kecamatan Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, 11510. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua hari yakni pada tanggal 25-26 Februari 2019 pada pukul 07.00-10.00 WIB. Untuk kegiatan ini dihadiri oleh 63 (enam puluh tiga) orang siswa kelas X dan 4 (empat) orang guru. Cara penyampaiannya dilakukan dengan sistem perbincangan dua arah yang dilakukan dalam sesi tanya-jawab setelah adanya paparan bahan.

Langkah Ke-7: Tim Penyuluh menyusun laporan atas kegiatan PKM yang telah terlaksana untuk dilaporkan ke LPPM.

Langkah Ke-8: Tim Penyuluh menyusun draft untuk dibuat publikasi atas kegiatan PKM ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terkait dengan pelaksanaan kegiatan, dapat diuraikan bahan-bahan yang masuk dalam pembahasan kegiatan ini, secara garis besar menjelaskan terkait pengaturan hukum, pengertian, asas, tujuan, manfaat serta tinjauan yuridis. Atas garis besar pembahasan di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

Landasan Hukum

Hukum Siber Indonesia atau *cyber law* pertama kali hadir di Indonesia melalui Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Peraturan ini dibuat atas adanya suatu kebutuhan yang mendesak bagi bangsa Indonesia saat ini dan di masa datang agar dapat bersaing pada era global yang membuat negara menjadi suatu yang “borderless”. Hal-hal ini guna mendukung praktik perdagangan bebas dalam lingkup dunia internasional. (Barkatullah, 2017)

Pada tahun 2016, dilakukan perubahan dengan Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008. Inti dari perubahan ini berisi beberapa poin yakni antara lain, Pemerintah juga berwenang memutus akses dan/atau memerintahkan penyelenggara sistem elektronik untuk memutus akses terhadap informasi elektronik yang bermuatan melanggar hukum. Undang-Undang baru ini diharapkan dapat memberikan kepastian hukum bagi masyarakat, sehingga mereka dapat lebih cerdas dan beretika dalam menggunakan Internet. Dengan demikian konten berunsur SARA, radikalisme, dan pornografi dapat diminimalisir.

Awalnya Undang-Undang ITE disusun untuk mendukung pertumbuhan ekonomi di Indonesia melalui ekonomi digital dan perdagangan di dunia maya (*e-commerce*) di Indonesia. Kemudian di tengah perjalanan terjadi banyak polemik dan kasus yang menimbulkan pro kontra terhadap pasal-pasal di Undang-Undang ITE, terutama terkait dengan penggunaan media sosial. (Barkatullah, 2017)

Pengertian

- 1) Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, elektronik data *interchange* (EDM), surat elektronik (*e-mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
- 2) Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.
- 3) Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.
- 4) Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
- 5) Sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik.
- 6) Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.

Asas dan Tujuan

Dengan memanfaatkan penggunaan terkait teknologi informasi dan transaksi elektronik yang pelaksanaannya harus didasarkan pada:

- 1) Asas kepastian hukum, yaitu terdapatnya landasan hukum bagi yang menggunakan benda tersebut dan segala bentuk yang mendukung penyelenggaraannya yang wajib mendapatkan pengakuan hukum baik di dalam dan di luar pengadilan;
- 2) Asas itikad baik, yang merupakan suatu asas yang digunakan para pihak dalam melakukan transaksi elektronik tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut;
- 3) Asas kehati-hatian, artinya landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun bagi pihak lain dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik;
- 4) Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi, berarti asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik tidak terfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang; dan
- 5) Asas manfaat, artinya asas bagi pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat;

Terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik harus dilaksanakan setidak-tidaknya bertujuan untuk:

- 1) Pengembangan pada bidang perdagangan dan perekonomian nasional untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
- 2) Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;

- 3) Peningkatan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
- 4) Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi; serta
- 5) Membuka seluas-luasnya kesempatan kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran serta kemampuan pada bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab;

Tinjauan yuridis

1) Perbuatan yang dilarang dalam UU ITE:

Setiap orang dengan sengaja tanpa hak atau melawan hukum:

- a) Mendistribusikan atau membuat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik memiliki muatan melanggar kesusilaan, memiliki muatan perjudian, dan penghinaan/pencemaran nama baik, serta memiliki muatan pemerasan/pengancaman.
- b) Menyebarkan berita bohong dan menyesatkan, menimbulkan rasa kebencian, permusuhan individu/masyarakat tertentu berdasarkan SARA.
- c) Menyebarkan informasi yang berisikan ancaman kekerasan atau menakut-nakuti kepada pribadi.
- d) Mengakses komputer milik orang lain atau menerobos sistem pengamanan komputer/elektronik.
- e) Intersepsi/penyadapan informasi/dokumen elektronik dalam satu komputer/sistem elektronik milik orang lain.
- f) Merubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan informasi/dokumen elektronik milik orang lain/publik
- g) Memindahkan, mentransfer informasi/dokumen elektronik pribadi ke khalayak publik.
- h) Melakukan tindakan yang mengakibatkan terganggunya sistem elektronik menjadi tidak bekerja.

2) Sanksi

Apabila terdapat adanya pelanggaran hukum yang terjadi, maka UU ITE telah mengatur terkait dengan penerapan sanksi.

Setiap orang yang melakukan perbuatan tersebut di atas, dapat dipidana penjara 6 s/d 12 tahun penjara dan/atau denda Rp.1.000.000.000,-s/d Rp.12.000.000.000,-.

Dalam perspektif hukum perdata, setiap orang/badan hukum yang merasa dirugikan atas perbuatan sebagaimana tersebut di atas, maka dapat mengajukan gugatan ganti kerugian ke pengadilan negeri baik secara pribadi maupun gugatan kelompok (*class action*). Selain itu, juga dimungkinkan penyelesaian sengketa di luar pengadilan (*non-litigasi*) dengan cara mediasi, konsiliasi, maupun arbitrase.

Setelah dilakukan beberapa pemaparan bahan mengenai dilakukan sesi tanya jawab dan diskusi. Dari hasil diskusi yang dilakukan, hampir seluruh siswa di SMA Yadika 1 ini belum mengetahui akan Undang-Undang ITE sehingga ini menjadi suatu bekal baru bagi mereka agar dapat lebih sadar dan sigap dalam menghindari perbuatan-perbuatan yang tidak sesuai ketentuan hukum dalam penggunaan media sosial. Hal ini tentunya dimaksudkan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Yadika 1 yang sebelumnya kurang memahami perihal adanya ketentuan hukum nasional yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tetapi setelah adanya paparan dan diskusi yang diberikan oleh kami membuat mereka lebih memahami tentang hal tersebut. Undang-Undang ini juga memiliki dampak terhadap penggunaan media sosial, sehingga setiap perbuatan yang menggunakan media elektronik tentunya akan memiliki akibat hukum, tanpa terkecuali dalam hal penggunaan media sosial yang saat ini marak digunakan oleh berbagai kalangan. Akibat hukum yang dimaksud tentunya meliputi akibat hukum dari aspek perdata maupun pidana, sehingga diperlukan kehati-hatian (sikap bijak) dalam penggunaan media sosial tersebut.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini. Pertama, kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara sebagai pemberi dana pelaksana. Selanjutnya, Bapak Ahmad Sudiro selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara. Kemudian, siswa-siswa kelas X dan guru-guru SMA Yadika 1 yang telah meluangkan waktu dan tempat untuk kegiatan yang kami. Lalu, kepada tiga asisten mahasiswa (Anastasia P., Marshella, Olivia P.H.) yang telah turut serta dalam kegiatan ini. Terakhir, kepada orang-orang yang tidak dapat disebutkan satu per satu dalam mendukung Penulis untuk melaksanakan kegiatan ini sehingga sukses untuk dilaksanakan.

REFERENSI

- Barkatullah, AH. (2017). *Hukum Transaksi Elektronik Sebagai Panduan dalam Menghadapi Era Digital Bisnis E-Commerce di Indonesia*. Nusa Media, Bandung.
- Indonesia. *Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- _____. *Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Ketaren, E. (2016). *Cybercrime, Cyberspace dan Cyber Law*. *Jurnal TIMES*, Vol.V (2).
- Shidarta *et.al.* (2019). *Aspek Hukum Ekonomi dan Bisnis*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Wahid, A dan Labib, M. (2013). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Widodo. (2011). *Aspek Hukum Kejahatan Mayantara*. Aswindo, Yogyakarta.

(halaman kosong)