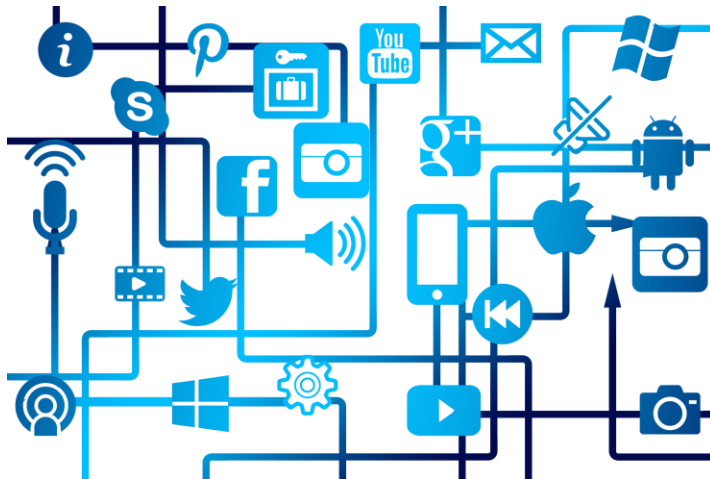


Komunikasi Digital

Hukum Etika di Media Siber



Pertemuan 6

Pengertian Etika

- **Etika** menjelaskan mengenai beberapa peraturan, nilai, proses, norma dan langkah-langkah yang difungsikan menjadi panutan oleh seseorang individu dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.
- Asal mula pengertian dari kata etika berasal dari sebuah bahasa Yunani yang berarti *Ethos*. Yang artinya dapat dijabarkan kembali yang berarti sebuah kebiasaan.



Pengertian Etika

- Menurut **George W. Reynolds** dalam bukunya "*Ethics in Information Technology*", **etika** didefinisikan sebagai:
- "**A set of beliefs about right and wrong behavior within a society.**"
(Sekumpulan keyakinan tentang perilaku yang benar dan salah dalam suatu masyarakat.)
- Dengan kata lain, **etika** adalah sistem prinsip moral yang membimbing individu dalam menentukan tindakan mana yang dianggap **benar (etis)** dan **salah (tidak etis)** berdasarkan norma sosial, budaya, dan profesional.
- Dalam konteks buku *Ethics in Information Technology*, Reynolds menekankan bahwa:
- Etika sangat penting dalam dunia **teknologi informasi**, karena profesional TI sering menghadapi dilema moral yang tidak selalu diatur oleh hukum.
- Etika membantu profesional TI membuat keputusan yang **bertanggung jawab**, terutama dalam isu seperti **privasi, keamanan data, hak cipta, kejahatan siber, dan penggunaan teknologi secara adil**



Pengertian Etika

Teori Etika	Fokus Utama	Prinsip Dasar	Tokoh Utama	Kelebihan	Kelemahan	Contoh Kasus di TI
Deontological Theory (Kewajiban)	Tindakan itu sendiri	Menilai benar/salah berdasarkan kewajiban moral, bukan akibatnya	Immanuel Kant	Konsisten, menghormati prinsip moral universal	Kaku, tidak mempertimbangkan situasi atau akibat	Menolak membocorkan data pribadi meskipun menguntungkan perusahaan
Utilitarian Theory (Konsekuensialis)	Akibat atau hasil tindakan	Benar jika memberi manfaat terbesar bagi jumlah orang terbanyak	Jeremy Bentham, John Stuart Mill	Fleksibel, mempertimbangkan dampak sosial luas	Bisa mengorbankan hak minoritas demi mayoritas	Memantau aktivitas pengguna untuk meningkatkan keamanan sistem
Virtue Ethics (Etika Kebajikan)	Karakter individu	Etika berdasarkan karakter dan kebiasaan baik seperti kejujuran dan integritas	Aristoteles	Membangun moral pribadi yang kuat	Tidak memberi panduan spesifik dalam dilema kompleks	Programmer menolak menulis kode berbahaya karena integritas pribadinya
Social Contract Theory (Kontrak Sosial)	Kesepakatan sosial dan norma	Etika muncul dari aturan dan kesepakatan bersama demi kesejahteraan umum	Hobbes, Locke, Rousseau	Relevan dengan kehidupan sosial modern dan hukum	Sulit menentukan kesepakatan universal di masyarakat global	Menghormati hak cipta dan lisensi software karena kesepakatan sosial

Etika berinternet (*netiquette*)

- *Netiquette* berasal dari kata “**net**” untuk menjelaskan jaringan (*network*) atau bisa juga internet, dan “**etiquette**” yang berasal etika atau tata nilai yang ditetapkan dalam komunikasi di dunia siber.
- ***Netiquette*** sebagai suatu konvensi atas norma yang secara filosofi digunakan sebagai panduan bagi aturan atau standar dalam proses komunikasi internet.



Mengapa diperlukan etika berinternet?

1. Pengguna media siber tidaklah serta dan berasal dari lingkungan yang sama.
2. Komunikasi yang terjadi di media siber cenderung mengandalkan pada teks semata.
3. Pada media siber konten tidak hanya langsung setuju (*direct*) kepada pengguna yang diinginkan, tetapi bisa terjadi secara tidak langsung (*undirect*).



Mengapa diperlukan etika berinternet?

4. Media siber tidak serta-merta dianggap sebagai media yang berbeda dan lepas dari dunia nyata. Hubungan antar-pengguna di media siber pada kenyataannya merupakan transformasi dari hubungan di dunia nyata.
5. Etika berinternet diperlukan agar setiap pengguna ketika berada di dunia virtual memahami hak dan kewajibannya sebagai “warga negara” dunia virtual.



Pengertian Hukum

- hukum didefinisikan sebagai sebuah aturan yang di dalamnya memuat nilai, norma dan sanksi yang berfungsi untuk mengawasi serta memberikan arahan kepada manusia untuk memiliki tingkah laku yang baik sehingga dapat menciptakan kehidupan yang adil, tertib dan damai.
- Di dalam hukum ini memiliki berbagai undang-undang di dalamnya yang memberikan beberapa peraturan untuk menjaga kebebasan hidup masyarakat.



Pengertian Hukum

- Dalam pandangan Sorin Adam Matei (2021), **hukum di dunia digital dan media sosial** adalah seperangkat prinsip, kebijakan, dan peraturan — baik formal maupun informal — yang mengatur perilaku, hak, dan tanggung jawab semua pihak di ruang digital. Tujuannya bukan sekadar menghukum pelanggaran, tetapi **menjaga keseimbangan antara kebebasan, keamanan, dan keadilan** dalam ekosistem media digital yang kompleks dan global.



Regulasi dan Hukum

Beberapa aspek regulasi/hukum spesifik yang disorot

- Di Eropa, misalnya, regulasi privasi seperti General Data Protection Regulation (GDPR) disebut sebagai bagian dari strategi regulasi media baru.
- Regulasi untuk melindungi pluralitas media (media pluralism) — yaitu memastikan bahwa di ranah digital tidak hanya segelintir platform yang menguasai, tetapi ada keragaman suara, opini, dan sumber berita.
- Tantangan yurisdiksi dan globalisasi — platform digital beroperasi lintas negara, sehingga regulasi nasional menghadapi batasan saat menangani entitas global. Buku ini membahas hal ini sebagai isu kunci.
- Model dan paradigma baru regulasi — buku ini menekankan bahwa regulasi lama harus diperbarui agar relevan dengan lanskap digital: misalnya bukan hanya “broadcasting” lama tetapi “participatory digital media”.



Regulasi dan Hukum

- Regulasi media digital dan sosial bukan hanya soal konten (apa yang boleh atau tidak boleh diposting) tetapi juga soal struktur, kekuasaan platform, akses data pengguna, model bisnis, dan pengaruh politik/sosial.
- Dalam memilih pendekatan regulasi, ada trade-off: misalnya antara kebebasan berekspresi dengan perlindungan dari konten berbahaya, antara inovasi dan kontrol.
- Regulator di Eropa cenderung mengambil pendekatan yang lebih aktif dibandingkan AS dalam hal regulasi media digital (meskipun keduanya menghadapi tantangan besar).
- Regulasi yang efektif perlu dirancang dengan memperhitungkan aspek pedagogis dan jangka panjang — misalnya bagaimana mendidik profesional media digital masa depan untuk memahami regulasi ini.

Unsur-unsur pada Hukum

1. Mengatur Tingkah Laku Masyarakat
2. Dibuat Badan Resmi yang Berwajib
3. Peraturan Bersifat Memaksa
4. Sanksi Bersifat Tegas



UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

- UU ITE terbaru Adalah **Undang- Undang Nomor 1 Tahun 2024** , yang merupakan perubahan kedua atas **UU Nomor 11 Tahun 2008** tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- UU ini mengatur perbuatan-perbuatan yang dilarang di ranah digital, termasuk penyebaran konten melanggar kesusilaan, judi online, dan pencemaran nama baik. Selain itu, UU ini juga mewajibkan penyelenggara sistem elektronik (PSE) untuk melindungi anak-anak yang mengakses layanan mereka.



Cyber crime



- Jika dilihat melalui sasaran nya, maka perbuatan cyber crime terbagi menjadi berbagai jenis yaitu:
 1. *Cyber crime yang menyerang individu (Against Person)* : Sasaran yang dituju dalam kejahatan ini Adalah perorangan.
 2. : Alasan tindak kejahatan jenis ini *Cyber crime menyerang hak milik (Against Property)* digunakan dalam mengganggu hak milik orang lain. Terdapat beberapa contoh di antaranya melakukan akses dalam komputer dengan tanpa izin dan secara tidak sah atau illegal melalui dunia cyber.
 3. *Cyber crime menyerang pemerintah (Against Government)* : Hal yang dilakukan oleh pelaku cyber crime dengan melakukan peneroran dan pengancaman kepada pemerintah. Tidak hanya menteror, kegiatan ini juga melakukan cracking ke situs resmi pemerintah ataupun militer.

Cyber crime



- Dengan pengelompokkan sesuai dengan jenis aktifitas yang dilakukan, maka perbuatan ini terbagi menjadi berbagai jenis yaitu:
 1. **Unauthorized Access** : Tindakan yang dimaksud dalam kejahatan jenis ini yaitu melakukan penyusupan atau pemaksaan dalam memasuki sebuah sistem jaringan di komputer secara diamdiam atau illegal
 2. **Illegal Contents** : Tindakan kejahatan ini dengan cara menyelundup atau menginputkan informasi berupa data ke internet mengenai suatu hal yang tidak benar, tidak layak dilihat dan melanggar ketentuan hukum yang berlaku karena telah membuat gangguan atas ketertiban masyarakat umum. Contoh : melakukan penyebaran adegan pornografi atau asusila.

Cyber crime



3. **Penyebaran Virus Secara Sengaja** : Bentuk pendistribusian hal-hal yang tidak perlu dilakukan atau menyebarkan virus yang merusak system computer
4. **Data Forgery** : Tindakan yang dilakukan oleh pelaku kejahatan jenis ini yaitu melakukan pemalsuan data pada file yang sekiranya memiliki peranan penting yang terdapat di dalam komputer.
5. **Cyber Espionage, Sabotage and Extortion, Cyber Espionage** : Perbuatan yang merugikan satu ini dilakukan dengan cara menggunakan jaringan internet sebagai alat untuk mengawasi atau memata-matai kepada orang lain.

Cyber crime

6. **Cyberstalking** : Sering dikenal di kalangan masyarakat dan menggemparkan karena tindak kejahatan satu ini sangat mengganggu privasi orang dan dapat menjadi alat sebagai melecehkan, menghina dan memfitnah orang-orang.
7. **Carding** : Perbuatan satu ini dilakukan oleh pelaku dengan cara mengambil nomor kartu kredit yang dimiliki orang lain dan menyalahgunakan sebagai pembayaran ketika melakukan transaksi perdagangan dan hanya dilakukan melalui media internet.



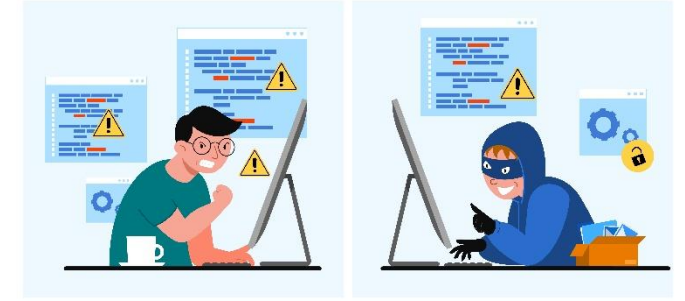
Cyber crime

8. Hacking and Cracking

- **Hacking** adalah tindakan mendapatkan akses tidak sah ke sistem komputer, jaringan, atau data, sering kali untuk menemukan dan melaporkan kerentanan keamanan tanpa niat jahat
- **cracking** adalah tindakan hacking yang dilakukan untuk tujuan jahat, seperti mencuri data, merusak sistem, atau mendapatkan keuntungan finansial.
- Perbedaan utama terletak pada niat dan etika: hacker (yang etis) bertujuan memperbaiki sistem, sedangkan cracker bertujuan merusak atau melakukan kejahatan.

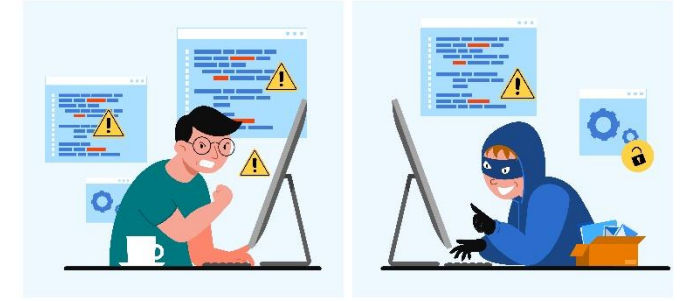


Cyber crime



- 9. *Cybersquatting and Typosquatting*** : Jenis tindak kejahatan satu ini dilakukan untuk meraih keuntungan yang besar dengan cara melakukan pendaftaran domain nama lembaga orang lain setelah itu mereka akan menjual pada lembaga tersebut dengan harga yang lebih tinggi dan kegiatan ini disebut dengan Cybersquatting. Sedangkan kegiatan yang dikenal dengan typosquatting yaitu tindak kejahatan dengan cara membuat kesamaan atau memiripkan dan memanipulasi agar terlihat sama dengan domain orang lain.
- 10. *Hijacking*** : Perbuatan dari kejahatan tingkat ini dilakukan dengan cara membajak atau mencuri hasil karya orang lain. Perbuatan pencurian ini sering terjadi pada software privacy.
- 11. *Cyber Terrorism*** : Bentuk perbuatan kejahatan ini mengarah pada pemerintah atau warga negara dengan dilakukannya pengancaman.

DAFTAR PUSTAKA



1. Ethic in Information Technology, George Reynolds, 2007, Course Technology Cengage Learning, Boston USA
2. Digital and Social Media Regulation, A Comparative Perspective of the US and Europe, Sorin Adam Matei-Franck Rebilard-Fabrice Rochelandet, Plagrave macmilan, 2021, Switzerland
3. Etika Komunikasi di Era Siber, Teori dan Praktik, Fajar Junaedi, 2020, Rajawali pers, Depok, Indonesia