



Proceeding of Conference on Law and Social Studies

<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS>

Held in Madiun on August 6th 2021

e-ISSN: 2798-0103

URGENSI LITERASI ETIKA DIGITAL

Maria M Widiantari

Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Merdeka Madiun, Jl Serayu 79 Madiun

mariamagdalen@unmer-madiun.ac.id

Abstrak

Beberapa waktu lalu, di media sosial ramai dibicarakan kontroversi hadirnya “*virtual police*” yang tugasnya mengawasi akun-akun media sosial yang berpotensi melakukan pelanggaran hukum khususnya pelanggaran UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Bahkan beberapa pemilik akun media sosial sudah menerima peringatan dan diproses secara hukum. Pemerintah Indonesia dianggap anti kritik oleh berbagai pihak dan dorongan untuk melakukan revisi UU ITE mengemuka karena dianggap mengancam demokrasi dan kebebasan berpendapat. Artikel ini membahas mengenai urgensi literasi etika digital dalam rangka menciptakan iklim demokratisasi yang sehat di media sosial. Artikel ini merupakan simpulan dari *Focus Group Discussion (FGD)* yang dilakukan menggunakan aplikasi *Clubhouse (CH)* dimana peserta adalah pengguna aplikasi CH sebanyak 8 orang *speaker* yang diundang dalam diskusi terbuka yang diminta memberikan pendapat mengenai efektivitas *virtual police*, revisi UU ITE, dan gerakan literasi etika digital untuk menciptakan kondusivitas ruang publik di media sosial. Sekitar 32 peserta mengikuti sebagai pendengar. Dalam diskusi ini diperoleh simpulan sebagian besar pembicara sepakat ada perbaikan dalam UU ITE, hampir seluruh pembicara sepakat dengan gerakan literasi etika digital, dan hanya 2 (dua) pembicara yang sepakat dengan adanya polisi virtual (*virtual police*).

Kata Kunci: *Media Sosial, Literasi, Etika Digital, Virtual Police*

Abstract

Some time ago, on social media, there was a lot of controversy about the presence of the "virtual police" whose job it is to monitor social media accounts that have the potential to violate the law, especially violations of the Electronic Information and Transactions (ITE) Law. Even some owners of social media accounts have received warnings and were legally processed. The Indonesian government is considered anti-critic by various parties and the urge to revise the ITE Law surfaced because it was considered a threat to democracy and freedom of opinion. This article discusses the urgency of digital ethical literacy in order to create a healthy climate of democratization on social media. This article is the conclusion of a Focus Group Discussion (FGD) which was conducted using the Clubhouse (CH) application where the

participants were users of the CH application as many as 8 speakers were invited in an open discussion who were asked to provide opinions on the effectiveness of the virtual police, revisions to the ITE Law, and the literacy movement. digital ethics to create conducive public space on social media. About 32 participants followed as listeners. In this discussion, it was concluded that most of the speakers agreed there was an improvement in the ITE Law, almost all of the speakers agreed with the digital ethical literacy movement, and only 2 (two) speakers agreed with the virtual police.

Keywords: Social Media, Literacy, Digital Ethics, Virtual Police

I. Pendahuluan

Pada Januari 2021 lalu, Lembaga We Are Social merilis data pengguna internet di Indonesia mencapai 202 juta atau sekitar 73 persen dari total penduduk. Sementara, pengguna media sosial mencapai 170 juta orang dengan aplikasi terbanyak diakses adalah YouTube (93%), Instagram (86%), dan Facebook (85%- Okezone.com, 11 Juni 2021) Di tahun sebelumnya, riset mengenai kesopanan pengguna internet sepanjang 2020 yang dilakukan Microsoft menempatkan Indonesia di urutan ke 29 dari 32 negara yang disurvei, atau sebagai negara dengan tingkat kesopanan yang paling rendah di Asia Tenggara dibawah Filipina, Thailand, dan Vietnam.

Dalam laporan hasil survei yang berjudul Digital Civility Index (DCI) itu melibatkan 16 ribu responden dari 32 negara, dilakukan pada April dan Mei 2020. Hal-hal yang ditengarai sebagai penyebab pengguna media sosial di Indonesia dianggap tidak sopan diantaranya adalah *trespassing* ke wilayah privat orang lain, ujaran kebencian termasuk menghujat dan kata-kata bernada rasis dan provokasi, dan *bullying*. (www.cnnindonesia.com, 26 Pebruari 2021)

Hasil survei ini bertolak belakang dengan survei Gallup and Associate yang dirilis Pew Research Center pada tahun 2019 yang menyatakan orang Indonesia adalah orang yang paling murah senyum dan paling religius. Demikian juga dengan survei yang dilakukan Charities Aid Foundation pada tahun 2018 yang menempatkan Indonesia sebagai negara yang paling murah hati di dunia dengan tingginya minat berdonasi dan menjadi relawan atau karakter kegotongroyongan. (detik.com, 5 Maret 2021)

Di Indonesia sendiri, kasus-kasus pelanggaran Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang melibatkan pengguna media sosial terus meningkat. Berdasar catatan Amnesty Internasional Indonesia terjadi peningkatan angka kasus dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, tercatat sebanyak 24 kasus dipidanakan, tahun 2020 meningkat menjadi 84 kasus, dan tahun 2021 hingga bulan Maret sudah ada 18 kasus yang terkait dengan pelanggaran UU ITE.

Di bulan Pebruari 2021, Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo diminta untuk lebih mengedepankan prinsip kehati-hatian dalam menerapkan pasal-pasal dalam UU ITE. Melalui Surat Edaran Kapolri No. SE/2/11/2021 tentang Kesadaran Budaya Beretika untuk Mewujudkan Ruang Digital Indonesia yang Bersih, Sehat, dan Produktif, Kapolri meminta penyidik mengedepankan upaya preventif melalui *virtual police* dan *virtual alert*. Upaya tersebut bertujuan memonitor, mengedukasi, memberikan peringatan, serta mencegah masyarakat dari potensi pidana cyber. Virtual police akan memantau aktivitas di media sosial, jika ditemukan potensi pelanggaran akan dimintakan pendapat ahli seperti ahli pidana, ahli bahasa, dan ahli ITE, kemudian mengirimkan *virtual alert* kepada pemilik akun.(www.kompas.com, 17 Maret 2021)

Kehadiran *virtual police* menimbulkan pro dan kontra. Berbagai pendapat muncul menyikapi hal ini. Manakah yang lebih mendesak untuk dilakukan, merevisi UU ITE, virtual police, ataukah melakukan edukasi literasi etika digital ? Melalui *focus group discussion* peneliti berusaha mendapatkan jawaban atas pertanyaan ini.

II. Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah yuridis normatif, yaitu dengan menelaah norma hukum tertulis langsung dengan pokok permasalahan yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data sekunder yang tidak diperoleh langsung dari lapangan melainkan melalui proses mencari bahan-bahan kepustakaan, dan berupa bahan hukum sekunder berupa teori-teori yang diambil dari berbagai karya pustaka, (Nizam Zakka Arrizal, 2020) peraturan perundang-undangan yang terkait dengan permasalahan. Peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa studi dokumen dan teori.

III. Pembahasan

Sejak ada media sosial, pola komunikasi masyarakat banyak berubah dari *face to face communication* ke *mediated communication*. Salah satu keuntungan dari berkomunikasi melalui media berbasis internet ini adalah selain efektif dan efisien, tidak memerlukan kehadiran fisik, juga dapat mengatasi hambatan geografis. Karena bertumpu pada kekuatan teks dan simbol non verbal seperti emoji, gambar, dan grafis, maka sebuah pesan bisa dirancang atau dipersiapkan terlebih dahulu sebelum diunggah atau disampaikan melalui media sosial. Ini yang membedakan dengan komunikasi *face to face* atau *interactive mediated communication* yang sifat komunikasinya spontan tanpa filter.(Campbell, Martin, & Fabos, 2014)

Perbedaan ini sebenarnya menguntungkan karena dengan adanya peluang merancang dan mempersiapkan pesan maka seseorang dapat

semaksimal mungkin menghindari kesalahan pesan dan dengan sendirinya sekaligus menghindari terjadinya dampak negatif dari sebuah pesan. Model komunikasi bermedia ini juga memungkinkan terjadi *delayed feedback* sehingga dalam menanggapi sebuah pesan pun bisa dirancang atau dipersiapkan terlebih dahulu. Dengan demikian, sebelum dikirimkan, sebuah pesan bisa dirancang, diedit, bahkan di-*delete* jika dirasakan akan memberikan dampak negatif baik bagi pengirim maupun penerima pesan.

Komunikasi media sosial setara dengan komunikasi publik sehingga sifat pesan yang dikirimkan menjadi impersonal bahkan *hyperpersonal*. Sebuah pesan yang dikirimkan melalui media sosial tidak bisa lagi dikatakan sebagai pesan privat meskipun ditujukan kepada seseorang. Bisa jadi pesan akan bersifat *hyperpersonal* dimana satu pesan yang ditujukan kepada seseorang -karena disampaikan melalui media sosial- akan dibaca oleh banyak orang sehingga seolah-olah pesan itu ditujukan kepada banyak orang.

Karakter lain dari komunikasi media sosial ini adalah dalam hal mengekspresikan emosi, dimana ekspresi yang dituangkan dalam bentuk kata-kata bahkan dengan dibantu emoticon pun belum tentu mewakili perasaan yang sesungguhnya. Kelemahan lain yang juga perlu diwaspadai pengguna media sosial adalah karakter komunikasi yang *irreversible*. Sebuah pesan yang sudah terlanjur dikirimkan, efek pesan tidak akan serta merta hilang meskipun diralat, dihapus, atau di-*take down*. Dari berbagai karakter pesan tersebut dapat dipahami perlunya kehati-hatian dalam mengirimkan pesan melalui media sosial. Hal ini penting dilakukan untuk menghindari efek negatif pesan. Meskipun demikian kendali atas pesan ada ditangan pengguna media sosial. Melalui pesan yang dikirimkan di media sosial, seseorang dapat membangun persepsi dan kesan orang lain tidak hanya sesuai gambaran yang terbaca dalam pesan, tetapi juga berdasar apa yang dikehendaki pemilik pesan. (Kendall, 2011)

Sebuah pesan dirancang selalu mengandung maksud dan tujuan tertentu, juga ditujukan kepada seseorang atau sekelompok orang. Itu sebabnya dalam sebuah pesan selalu mengandung motif pesan yang bersifat subyektif dan otonom bagi pemilik pesan. Ini yang menjadikan sebuah pesan berpotensi untuk menimbulkan persoalan apabila tidak dirancang dengan bijak.

Perkembangan komunikasi digital menciptakan karakter komunikasi global yang lintas geografis dan lintas budaya, bahkan lintas generasi. Di luar dunia maya, setiap wilayah geografis, wilayah budaya, dan lintas generasi berlaku standar etika yang berbeda. Di ruang digital global, setiap orang berpotensi berinteraksi dengan orang-orang yang berbeda kultur, bahasa, maupun aspek-aspek demografis lainnya. Tentu saja hal ini berpotensi juga memunculkan masalah-masalah etis karena sifatnya yang lintas geografis, lintas budaya, dan lintas generasi.

Itulah kenapa diperlukan standar etika yang sama untuk mewadahi pengguna media sosial yang masing-masing memiliki latar belakang standar etika yang berbeda sehingga dunia media sosial bisa menjadi lebih sehat dan nyaman, membawa implikasi yang baik bagi kemajuan masyarakat mengingat di dunia nyata para pengguna media sosial ini memiliki standar etika yang berbeda.(Kondowe, 2013)

Etika digital bisa dimaknai sebagai “kemampuan individu menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan sehari-hari (Kusumastuti, F. & S.I.,Astuti, 2021).



Tujuan etika digital sangat jelas yakni membuat orang yang berkomunikasi dan saling berinteraksi di dunia maya bisa merasakan kenyamanan sama seperti di dunia nyata dimana adat kesantunan berlaku sama.

Gambar 1. Panduan Masyarakat Digital versi Japeli

Memang tidak mudah dikendalikan saat berinteraksi di media sosial karena pengguna atau pemilik akun tidak berhadapan secara langsung dengan pengguna media sosial yang lain. Orang tidak bisa benar-benar merasakan sisi emosional dalam berinteraksi dengan orang lain, tidak bisa menikmati aspek nonverbal lain yang kemudian membuat seolah sedang berkomunikasi dengan *gadget* yang merupakan benda mati. Hal ini seringkali membuat orang menjadi lupa pada adat kesantunan, batasan etika, maupun aspek hukum yang menyertai karena ketika hanya berhadapan dengan benda mati, orang merasa terbebas dari konsekuensi. Terlebih jika di media social menggunakan akun anonym yang tidak mudah diidentifikasi sehingga ketika terjadi

pelanggaran etika menjadi sulit untuk ditelusuri. Ini yang membedakan dengan komunikasi *face to face*.

Dalam FGD yang dilakukan melalui aplikasi *Clubhouse* dengan tema Urgensi *Virtual Police* pembicara sebanyak 10 orang dianggap sebagai peserta FGD, sedangkan audiens yang ada di *room* bawah sebanyak 32 orang merupakan pendengar atau peserta yang tidak ikut memberikan sumbangan pendapat. Tiga pembicara, pemilik akun Rizki, Wisnu, dan Jeffry adalah praktisi hukum. Sedangkan yang lainnya berlatar belakang berbagai profesi seperti dosen, psikolog, guru, dan praktisi perbankan.

Dalam diskusi ini terungkap keinginan akan ada perubahan atau revisi beberapa pasal dalam UU ITE yang dianggap sering membawa korban bagi pengguna media social. Pertimbangan akan adanya revisi ini didasarkan bahwa dalam UU ITE terdapat banyak pasal karet yang berpotensi multitafsir dan tidak memiliki parameter yang jelas, definisi kejahatan yang dapat disangkakan pada seseorang bisa ditarik-ulur dan sangat subyektif. Sebagaimana disampaikan Jeffry, beberapa pasal dianggap bermasalah sehingga perlu dilakukan revisi dan disesuaikan dengan perkembangan situasi dunia media social saat ini.

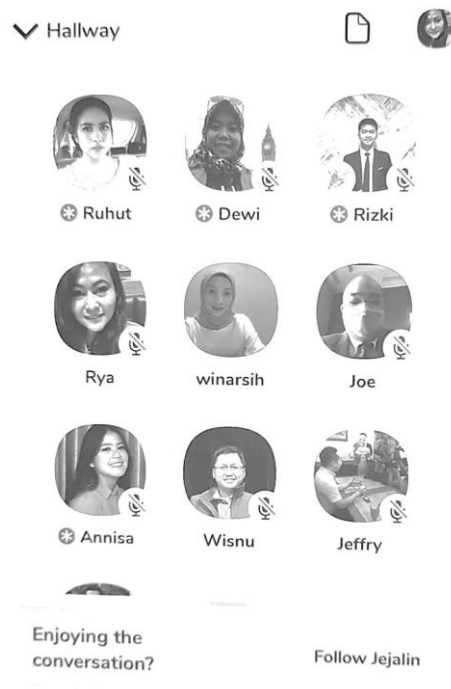
Jeffry mencontohkan pasal 27-29 UU ITE yang seharusnya dihapus karena rumusannya multitafsir dan terdapat duplikasi hukum. Misalnya pasal 27 ayat (3) yang berbunyi "*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik*" Terminologi "penghinaan dan pencemaran nama baik" ini lah yang dimaksud Jeffry dianggap pasal karet karena perasaan terhina dan tercemar nama baik itu bersifat subyektif dan tidak ada ukuran yang pasti. Selain itu, pada pasal ini disebutkan penghinaan dan pencemaran nama baik yang dilakukan melalui media massa, namun sering digunakan untuk menjerat pengguna media sosial. Pendapat ini dibenarkan oleh peserta lain dan sepakat dilakukan revisi atau penghapusan pasal-pasal yang dianggap bermasalah.

Pasal-pasal lain yang dianggap bermasalah antara lain sebagai berikut:

1. Pasal 26 ayat (3) tentang penghapusan informasi yang tidak relevan (sensor)
2. Pasal 27 ayat (1) tentang asusila atau pornografi yang dianggap tidak berpihak pada korban asusila secara online
3. Pasal 27 ayat (3) tentang defamasi yang dianggap membatasi kebebasan berpendapat dan bersikap kritis
4. Pasal 28 ayat (2) tentang ujaran kebencian
5. Pasal 29 tentang ancaman kekerasan
6. Pasal 36 tentang kerugian yang dapat memperberat hukuman pidana defamasi

7. Pasal 40 ayat (2a) tentang muatan yang dilarang
8. Pasal 40 ayat (2b) tentang pemutusan akses
9. Pasal 45 ayat (3) tentang ancaman penjara dari tindakan defamasi, yang dapat menahan seorang tertuduh sehingga dapat dipenjarakan saat proses penyidikan.

Sementara yang berkaitan dengan keberadaan *virtual police*, diskusi ini menghasilkan kesamaan pendapat bahwa *virtual police* dan *police alert* memang diperlukan untuk memantau akun-akun yang berpotensi melakukan pelanggaran UU ITE, terutama dalam hal penyebaran *hoax*, provokasi yang berpotensi menimbulkan perpecahan, SARA, dan ujaran kebencian. Sejak pemilihan presiden 2014, polarisasi masyarakat ke dalam dua kubu pendukung calon presiden telah menciptakan kegaduhan yang luar biasa di media sosial sehingga tanpa disadari kehidupan di dunia maya semakin hari semakin tidak sehat sehingga diperlukan pengendali salah satunya melalui keberadaan *virtual police*. Namun demikian, peserta diskusi menyadari bahwa keberadaan *virtual police* menjadi ketakutan tersendiri bagi sebagian pihak karena dianggap akan mengurangi atau menghalangi kebebasan berpendapat melalui media sosial.



Gambar 2. Peserta diskusi melalui aplikasi Clubhouse

Dengan berbagai pertimbangan, peserta FGD merekomendasikan pemerintah untuk lebih giat menggalakkan gerakan literasi etika digital.

Dalam diskusi ini muncul adanya fakta-fakta yang menjadi pengetahuan peserta diskusi bahwa sebagian besar pelaku pelanggaran UU ITE adalah orang-orang yang secara status sosial, ekonomi, dan pendidikan rendah. Hal ini menjadi indikasi bahwa mereka memasuki dunia maya melalui media sosial tanpa menyadari potensi hukum yang bisa mereka terima jika uanggahan dinyatakan melanggar hukum.

Tidak hanya berkaitan dengan potensi pelanggaran UU ITE, literasi etika digital ini juga diharapkan menghindarkan masyarakat dari potensi menjadi korban kejahatan *cyber*. Sedangkan terkait dengan teknis gerakan literasi, peserta diskusi merekomendasikan untuk masuk dalam kurikulum sekolah, melalui penyuluhan-penyuluhan dan pelibatan kelompok masyarakat terdidik untuk menyebarkan pengetahuan literasi digital ke kelompok masyarakat yang akses pengetahuannya terbatas.

IV. Simpulan dan Saran

Dari FGD yang dilakukan disimpulkan sebagai berikut:

1. Gerakan literasi etika digital harus semakin digencarkan terutama untuk mendorong masyarakat memanfaatkan media sosial untuk tujuan-tujuan positif
2. Perlu dilakukan revisi UU ITE terutama berkaitan pasal-pasal yang berpotensi menimbulkan makna ganda dan berpeluang dimanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan yang merugikan masyarakat secara umum
3. Semakin cerdas berkomunikasi melalui media sosial, keberadaan *virtual police* semakin tidak dibutuhkan.

V. Ucapan Terima Kasih

Puji Tuhan bisa menyelesaikan artikel hingga selesai. Dan penulis ingin berterimakasih kepada:

1. Himpunan Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas PGRI Madiun
2. Penulis ingin berterimakasih kepada pihak-pihak yang turut membantu dan menjadi sumber informasi sehingga penyelesaian artikel ini dapat berjalan dengan sebaik-baiknya.

Daftar Pustaka

Campbell, Richard., Martin, Christopher R., & Fabos, Bettina., (2014), *Media & Culture : Mass Communication in A Digital Age*, 9th Ed., Bedford: Boston, USA

<http://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>

<https://inet.detik.com/cyberlife/d-5482204/netizen-indonesia-tidak-sopan-padahal-survei-sebut-paling-baik-hati-sedunia> , diakses 13

Juli 2021

<https://nasional.kompas.com/read/2021/03/17/14414171/mengenal-virtual-police-definisi-dasar-hukum-hingga-polemiknya?page=all#page2>

<https://techno.okezone.com/read/2021/06/11/16/2423567/netizen-indonesia-termasuk-yang-paling-tidak-sopan-se-asia-ini-penyebabnya> , diakses 13 Juli 2021

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210226140821-192-611309/sebut-netizen-ri-paling-tidak-sopan-akun-microsoft-diserang>, diakses 13 Juli 2021

Kendal, Lori., (2011), *Community and The Internet*, dalam The Handbook of Internet Series, Editor Mia Consalvo & Charles Ess, Willey-Blackwell : UK

Kondowe, Emanuel, (2013), *Ethical Aspect of Communication in Information Society: The Case of Malawi*, dalam Internet and Sociocultural Transformation in Information Society, Prosiding Konferensi INTERNASIONAL Yuzhno-Sakhalinsk Rusian Federation

Kusumastuti, F., dan S.I., Astuti (2021), Modul Etis Bermedia Digital, Japelidi.

Nizam Zakka Arrizal. (2020). *Perlindungan Hukum Sebagai Instrumen Penjaga Muruah Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Unhamzah 2020. Artikel Ke 8, Universitas Amir Hamzah: Medan