

# **Etika Berkomunikasi di Dunia Maya: Analisis Implementasi Pasal 27 s.d. 32 UU Informasi dan Transaksi Elektronik oleh Anak-Anak di Bawah Usia 13 Tahun melalui Jejaring Sosial *Facebook* dan *Twitter***

## **1. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi tampaknya akan selalu diikuti dengan berbagai eksekusi negatif, salah satunya adalah teknologi komputer berbasis internet yang dilengkapi dengan berbagai situs jejaring sosial, seperti *friendster*, *myspace*, *facebook* dan *twitter*. Banyak sudah kasus yang terjadi sejak *facebook* dan *twitter* menjadi trend di kalangan masyarakat, mulai dari kasus pencemaran nama baik, penculikan, penipuan, penyebaran paham terlarang, hingga jejaring sosial ini dijadikan sebagai media prostitusi.

Ironisnya, situs jejaring sosial yang tersedia di masyarakat tersebut ternyata tidak hanya diminati oleh kalangan dewasa saja tetapi juga diminati kalangan anak-anak yang dilihat dari persyaratan usia, belum memenuhi kriteria untuk memiliki akun (*account*) di jejaring sosial tersebut, yaitu anak-anak di bawah usia 13 tahun. Anak-anak tersebut sebenarnya belum memiliki hak untuk mengakses dan bergabung dalam situs jejaring sosial, karena pada dasarnya mereka adalah anak-anak yang belum mengetahui bagaimana etika berkomunikasi di dunia maya. Mereka belum mampu memilih pesan-pesan atau tindakan-tindakan yang tepat untuk dilakukan pada jejaring sosial. Melalui jejaring sosial tersebut, mereka terkadang saling memaki, menghina, membuka rahasia pribadi atau orang lain, mengunci *password* teman dan sebagainya. Oleh karena itu, tidak mengherankan bila penelitian mengenai internet dan anak-anak menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pelecehan dan kekerasan di dunia maya/*cyberbullying* (Santrock, 2009: 525).

Di Indonesia, etika berkomunikasi di dunia maya tertuang dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Bab VII pasal 27 s.d. 32. Di dalam UU tersebut dijelaskan sanksi hukum yang akan diterima oleh pihak-pihak yang melanggar etika berkomunikasi di dunia maya. Beberapa kasus terkait dengan etika berkomunikasi di dunia maya pernah terjadi di Indonesia dan diselesaikan dengan menggunakan UU tersebut. Dikhawatirkan kasus-kasus serupa juga akan menimpa anak-anak usia di bawah 13 tahun jika tanpa mereka sadari tulisan mereka di jejaring sosial dianggap melanggar etika berkomunikasi, dan pihak-pihak yang merasa dirugikan tidak bisa menerima apa yang dilakukan oleh anak-anak tersebut.

Makalah ini akan mengeksplorasi bagaimana anak-anak di bawah usia 13 tahun, yang bertempat tinggal di wilayah kecamatan Pamulang, menggunakan jejaring sosial *facebook* dan *twitter* untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman dan orang-orang di lingkungan mereka. Dari eksplorasi ini akan dilihat pelanggaran yang muncul dikaitkan dengan Bab VII pasal 29 s.d. 32 UU ITE yang mengatur tentang etika berkomunikasi di dunia maya.

## **2. Jejaring Sosial *Facebook* dan *Twitter***

*Facebook* dan *twitter* adalah situs jejaring sosial yang saat ini cukup marak diminati dan digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Di Indonesia, jumlah pengguna *facebook* yang tercatat pada Januari 2010 sebanyak 15.301.280 orang (<http://tekno.kompas.com>). Bahkan, bila dilihat berdasarkan perkembangannya, Indonesia berada pada urutan ke dua dunia setelah Amerika. Sedangkan pengguna situs *twitter* di Indonesia pada bulan September 2010 menurut comScore berjumlah 6.240.000 pengguna atau 20,8% dari populasi *online* dan 2,60% populasi penduduk Indonesia ([www.klipberita.com](http://www.klipberita.com)).

Data-data tersebut cukup fantastis mengingat Indonesia sebenarnya belum masuk dalam kategori negara maju di mana teknologi tinggi sejenis internet masih bisa dikatakan sebagai barang langka yang tidak semua orang dapat mengaksesnya. Namun, perkembangan internet di Indonesia dalam dekade terakhir ini memang sangat signifikan. Hampir di setiap sudut kota besar kita akan dengan mudah menjumpai warung internet (warnet). Hanya dengan membayar tidak lebih dari Rp5.000 per jam, kita dapat menikmati akses ke internet dan berselancar di dunia maya sesuka hati. Modem berjenis nirkabel pun, saat ini banyak tersedia di pasaran yang disediakan oleh berbagai provider telepon selular. Jika tidak dengan komputer, maka kecanggihan telepon selular akan memberi kemudahan penggunaannya untuk mengakses internet dengan tarif yang juga tidak mahal. Bahkan, provider telepon selular maupun produsen telepon genggam berlomba memberikan layanan yang semakin memudahkan pengguna telepon genggam mengakses internet. Misalnya, dengan menyediakan fitur khusus akses ke *facebook* dan *twitter* secara gratis untuk beberapa saat. Fenomena ini semakin memudahkan anak-anak mengakses internet, misalnya untuk memainkan permainan secara *online* atau membuka *account facebook* atau *twitter* mereka. Lalu, apakah sebenarnya yang dimaksud dengan *facebook* dan *twitter*?

## 2.1. Facebook

*Facebook* adalah sebuah situs web jejaring sosial yang akhir-akhir ini menjadi sangat populer karena kemampuannya menghubungkan berbagai orang dengan komunitasnya sekaligus membentuk jaringan teman-teman baru. *Facebook* dikembangkan oleh seorang mahasiswa Harvard University, Mark Zuckerberg, dan secara resmi diluncurkan pada 4 Februari 2004 ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)). Pengguna *facebook* dapat memilih untuk bergabung dengan satu atau lebih jaringan yang tersedia, seperti berdasarkan sekolah, tempat kerja, atau wilayah geografis.

Hingga Juli 2007, *facebook* memiliki jumlah pengguna terdaftar paling besar di antara situs-situs yang berfokus pada sekolah dengan lebih dari 34 juta anggota aktif yang dimilikinya dari seluruh dunia. Dari September 2006 hingga September 2007, peringkatnya naik dari posisi ke-60 ke posisi ke-7 situs paling banyak dikunjungi, dan merupakan situs nomor satu untuk foto di Amerika Serikat, mengungguli situs publik lain seperti Flickr, dengan 8,5 juta foto dimuat setiap harinya.

Dengan bergabung dalam situs *facebook*, pengguna dapat menambahkan teman-teman mereka, mengirim pesan, dan memperbarui profil pribadi agar orang lain dapat melihat tentang dirinya (<http://www.tips-fb.com>). Pengguna dapat membuat profil dengan foto, kontak, ataupun informasi personal lainnya. Komunikasi dengan pengguna lainnya dapat dilakukan melalui pesan pribadi atau fitur *chat*. Pengguna juga dapat bergabung dengan grup atau halaman penghobi (*fan pages*), yang beberapa darinya dimiliki oleh organisasi sebagai wadah untuk beriklan. Untuk mengurangi kontroversi mengenai privasi, *Facebook* mengizinkan pengguna untuk memilih pengaturan privasi sesuai kemauannya, dan memilih siapa yang dapat melihat bagian-bagian dari profilnya. Website ini menggratiskan untuk penggunaannya dan mendapatkan keuntungan dari iklan, seperti iklan dalam bentuk gambar (*banner ads*).

*Facebook* pada dasarnya diperuntukkan bagi segmen usia tertentu. Untuk bisa membuka *account* di *facebook*, *facebook* telah menetapkan sejumlah peraturan yang perlu dipatuhi, antara lain seseorang harus memiliki alamat *e-mail* dan telah usia 13 tahun ke atas ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)). Peraturan yang ditetapkan *facebook* tersebut ternyata memiliki kelemahan karena pengguna bisa memanipulasi data tanggal lahir untuk membuat *account*. Akibatnya, anak-anak berusia di bawah 13 tahun banyak yang membuat *account facebook* dan menjadikan media jejaring sosial ini untuk berkomunikasi dengan teman-teman, orang tua, keluarga, maupun guru mereka.

## 2.2. *Twitter*

*Twitter* adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Twitter Inc.*, yang menawarkan jaringan sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut tweets ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)). Tweets adalah teks tulisan hingga 140 karakter yang ditampilkan pada halaman profil pengguna. Tweets bisa dilihat secara luar, namun pengirim dapat membatasi pengiriman pesan ke daftar teman-teman mereka saja. Pengguna dapat melihat tweets penulis lain yang dikenal dengan sebutan pengikut.

Semua pengguna dapat mengirim dan menerima tweets melalui situs *Twitter*, aplikasi eksternal yang kompatibel (telepon seluler), atau dengan pesan singkat (SMS) yang tersedia di negara-negara tertentu. Situs ini berbasis di San Bruno, California dekat San Francisco, di mana situs ini pertama kali dibuat.

## 3. Komunikasi bermedia Komputer/*Computer-mediated Communication (CMC)* dan Etika di Dunia Maya (*Cyberspace*)

Dalam kajian ilmu komunikasi, kegiatan di dunia maya melalui jejaring sosial *facebook* dan *twitter* masuk dalam kajian komunikasi bermedia komputer. Wood dan Smith (2001: 4) memaknai komunikasi bermedia komputer sebagai kajian tentang bagaimana perilaku manusia dipertahankan atau diubah oleh pertukaran informasi melalui mesin (komputer). Kajian ini muncul di awal tahun 1990an ketika teknologi komputer berjejaring internet mulai merambah dunia. Ketika itu, komunikasi di dunia maya masih terbatas pada fungsi situs-situs internet yang digunakan untuk urusan pekerjaan, seperti pemrosesan informasi, diseminasi berita, dan konferensi jarak jauh (Griffin, 2006: 142).

Teori-teori di kajian ilmu komunikasi, seperti *social presence theory* dan *media richness theory* menganggap komunikasi bermedia komputer, termasuk surat elektronik (*e-mail*), tidak mampu menjadi media bersosialisasi yang akrab karena terkesan kaku dan minim bahkan hampa simbol-simbol nonverbal yang mampu memberi nuansa keakraban pada komunikasi interpersonal (Griffin: 2006: 142-143).

Namun, sejak memasuki era 2000an, terutama ketika lahir berbagai situs pribadi, seperti *blogspot* dan jejaring sosial yang diawali oleh *friendster*, gaya berkomunikasi di dunia maya telah mengalami pergeseran. Dunia maya telah mampu menggantikan keakraban yang dahulu hanya bisa kita peroleh melalui komunikasi tatap muka. Berbagai *blog* dan

situs jejaring sosial berkembang sangat pesat. Dunia maya telah mampu memfungsikan diri sebagai media relasi sosial antarpribadi.

Teknologi dikembangkan untuk mempermudah hidup manusia. Banyak sesungguhnya manfaat yang bisa diperoleh dari perkembangan teknologi informasi sejenis jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter*, misalnya untuk menjaga tali silaturahmi sanak keluarga, sahabat, dan teman, mengembangkan bisnis, mengembangkan organisasi, atau mengembangkan komunitas dengan preferensi yang sama. Demikian juga dengan manfaat internet bagi anak-anak dan remaja. Melalui internet, anak-anak dapat menjelajah dunia mencari pengetahuan yang mereka butuhkan. Santrock merangkum beberapa penelitian yang pernah dilakukan sejumlah peneliti mengenai pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran, antara lain melalui *videoconferencing* untuk pembelajaran bahasa asing (2009: 526). Namun, seperti yang telah diungkapkan di awal, kemajuan teknologi selalu diiringi dengan berbagai eksese negatif.

Berbagai negara menerapkan peraturan yang berbeda mengenai aktivitas yang dilarang di dunia maya, antara lain Jerman yang melarang dengan ketat propaganda yang berhubungan dengan Nazi, China yang sangat ketat dengan sensorsipnya, atau Amerika Serikat yang justru tetap menjunjung tinggi kebebasan berbicara (*freedom of speech*) bagi warganya (Halbert dan Inguilli, 2005: 122). Secara universal, etika dalam berkomunikasi di dunia maya yang disepakati adalah *internet etiquette (netiquette)* yang mengatur secara garis besar hal-hal yang sebaiknya dilakukan dan tidak dilakukan (Wood dan Smith, 2001:118-119).

#### **4. UU ITE dalam Mengatur Etika Berkomunikasi di Dunia Maya**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi jelas memberi dampak pada perubahan gaya hidup masyarakat dunia. Situs internet telah menjadi lautan informasi bagi siapa pun untuk mendapatkan informasi mengenai hal apa pun. Kebiasaan kita pergi ke perpustakaan atau membuat kliping mengenai informasi tertentu tergantikan dengan melakukan *browsing* atau pun *googling*. Aktivitas berbelanja ke toko tergantikan dengan *e-commerce*. Perubahan gaya hidup sebagai dampak perkembangan teknologi informasi tersebut, menuntut adanya perangkat peraturan yang diharapkan mampu menjadi koridor dan memiliki kekuatan yuridis formal untuk memastikan tidak ada pihak yang dirugikan dalam kegiatan di dunia maya ini. Pemerintah Indonesia pun tanggap akan adanya tuntutan bagi transaksi informasi di dunia maya dengan dibuatnya Undang-

undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU ITE terdiri atas beberapa bab yang di dalamnya membahas segala hal terkait dengan informasi melalui elektronik.

Salah satu bab yang ada di dalam UU tersebut adalah Bab VII yang membahas tentang perbuatan yang dilarang dalam penyebaran informasi dan transaksi elektronik, khususnya pasal 27 sampai dengan pasal 33. Dengan demikian, aktivitas masyarakat pengguna *facebook* dan *twitter*, juga dituntut mematuhi segala aturan yang dituangkan dalam UU ITE ini. Berikut penjelasan dari masing-masing pasal Bab VII UU ITE (Lipi, 2010).

a. Pasal 27.

(1) 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 yang melanggar kesusilaan.

(2) 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 perjudian.

(3) 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.

(4) 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 pemerasan dan/atau pengancaman.

b. Pasal 28

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

c. Pasal 29

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi.

d. Pasal 30

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

e. Pasal 31

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan.

(3) Kecuali intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), intersepsi yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang.

(4) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat

(3) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

f. Pasal 32

(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.

(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak.

(3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.

g. Pasal 33

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Dalam kurun waktu satu tahun ini, beberapa kasus yang dianggap melanggar etika berkomunikasi di dunia maya telah ditangani dengan mengacu pada UU ITE, dan sanksi hukum telah diterapkan sesuai dengan aturan yang tertuang di dalam UU tersebut. Misalnya, kasus “Prita dengan Rumah Sakit Omni Internasional” yang cukup menggegerkan, sehingga Prita sebagai pihak yang terkait dengan kasus tersebut sempat mendekam di sel tahanan. Kasus lain menimpa Nurarafah alias Farah berusia 17 tahun. Farah terkena kasus penghinaan terhadap Felly Fandini Julistin Karnories melalui situs jejaring sosial *facebook*, sehingga Farah dituntut hukuman 5 bulan penjara dalam masa percobaan 10 bulan oleh jaksa penuntut umum (Nova, 2010). Contoh tersebut menggambarkan bahwa UU ITE memang telah dijadikan acuan untuk menindak para pelaku pelanggaran etika berkomunikasi di dunia maya. Yang menjadi kekhawatiran apabila kemudian yang melakukan pelanggaran adalah anak-anak di bawah usia 13 tahun, yang pada dasarnya mereka belum memahami bahwa apa yang dilakukan tergolong dalam pelanggaran UU ITE. Anak-anak yang masih polos tersebut mengungkapkan perasaan hatinya, kekesalan hatinya tanpa menyadari risiko yang bisa terjadi akibat ketidaktahuan mereka tentang etika berkomunikasi di dunia maya.

##### **5. Ragam Ekspresi Anak Usia di Bawah 13 Tahun di *Account Facebook* dan *Twitter* yang Melanggar UU ITE Pasal 27 s/d 32**

Dalam situsnya, *Facebook* telah menyatakan ketentuan yang berlaku bagi mereka yang ingin membuka akun di jejaring sosial ini. Sayangnya, ketentuan tersebut belum tersedia dalam semua bahasa. Bagi negara yang ketentuan *facebook* ini tidak dialihbahasakan, maka ketentuan yang diakses akan tampil dalam bahasa Inggris. Padahal, tidak semua pengguna *facebook* menguasai bahasa Inggris. Survei yang dilakukan oleh Common Sense Media memberikan data bahwa hanya setengah dari orangtua yang disurvei mengaku mereka membaca “*term of service*” atau ketentuan sebuah website, meskipun sebagian besar mengaku akan membacanya jika tulisannya lebih pendek dan jelas (<http://ictwatch.com/internetsehat>). Artinya, ketentuan yang dibuat secara panjang lebar belum tentu efektif akan dibaca dan dipahami oleh pengunjung atau pengguna layanan internet.

Berbagai ragam ekspresi ditampilkan anak-anak di bawah umur 13 tahun pada *account facebook* dan *twitter* milik mereka atau teman mereka, mulai dari bercanda, bertukar informasi, berkata-kata kasar, mengancam bahkan sampai mengunci *password* temannya. Sisi yang sangat mencengangkan adalah bagaimana anak-anak usia di



bawah 13 tahun ini mengekspresikan emosi mereka dengan ungkapan-ungkapan yang sangat tidak patut, kasar, vulgar, bahkan tidak senonoh. Bila kita lihat UU ITE terkait dengan etika berkomunikasi di dunia maya, tentunya ekspresi mereka yang demikian dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap etika berkomunikasi di dunia maya, berikut contohnya.

### **Data 1.**

Mrs. Dina: Berjalan menembus badai prasangka...dan fitnah....  
Dihampar kerikil-kerikil tajam menyakitkan  
Disambut senyum manis namun mematikan  
Tegarku dalam pimpinan-Mu, kan terus kulalui....  
Hingga akhirnya terbuka kebenaran...

Mrs. Mira: Kenapa Bu....?

Mrs. Dina: dinamika hidup...hehe

Mrs. Mira: Ya..bgt lah kehidupan Bu. Terkadang apa yg sdh kita anggap baik, masih aja ada celahnya. Sy jg lage gundah gulana nich !u.

Mrs. Dina: kenapa teh...?

Dodi: bacod anjing

Mrs. Dina: APA MAKSUD KAMU DOD ...?! BESOK KAMU KE BK, YA..!

Mrs. Dina: DODI...SAYA G MAIN2, BESOK KAMU SAYA TUNGGU D BK..!

Mrs. Dina: mohon maaf semuanya, klo kmm sempat terjegal kata2 yg "mengusik"...mohon maklum, krn dia masih anak2..

### **Data 2.**

Dandi cacad..cacad babi anjing tai cacad  
13 hours ago · Comment · Like

Rima Muka lu cacad  
13 hours ago · Like

Hani Parah lo omongannya  
12 hours ago · Like

### **Data 3.**

Dandi ngentod sma gw<!!!! aseek  
13 hours ago · Comment · Like

Rima Gila lu  
13 hours ago · Like

Hani lh gila lu Dan!!!  
12 hours ago · Like

**Data 4.**

Ika diem deh lo .....!!!!!!!!!!!! Sirik banget sih lo ..... salah lo dong  
...!!!! katin gw aja terus sesuka lo ...!!!! yang penting skrg gw dah punya temen yg lebih dri apa yg ada di  
pikiran lo orang sedeng !!!!! ASU lo sumpah ....  
August 16 at 8:36pm · Comment · Like

Sedangkan berikut ini adalah contoh ekspresi yang dituangkan di *twitter* oleh anak-anak usia 13 tahun ke bawah:

**Data 5.**

@xxx

Anjing tai babi mba gua,pembantu aja belagu

8 Oct via *Twitter* for BlackBerry® Favorite Retweet Reply

Retweeted by qqq

Bila diakitkan dengan UU ITE maka dua tulisan tersebut dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap pasal 27 ayat 3 yang bunyinya: 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.

Berikut ini adalah contoh ragam ekspresi pengguna *facebook* lainnya.

**Data 6.**

Putra: HACKER2  
sok lu bru bisa hack fb ini doank

Putri: Eh tp kalian berdua gk nge hacker *facebook* gw yg lama kn?

Putra: g lah  
buat apa

Putri: Kn kirain...

Putra: emg yg nge hack syp????????????????  
Nama nya juga hacker minute gw tau kecuali kalo hacker ny ngaku...

Putra: ohh

Putri: Bntr gw month mkn dulu..

Putra: ah fb ini klo dy g mau ngaku tinggal d hack jg fbnya  
biar tau rasa ngehack fb ini

Putri: Cara ny?

Putra: itu rahasia

Putri: Woy caranya gimanoooong!!?? Eh senin spatu bebas gk sih?

Putri: Yeee.... Rahasia curaaang!! Gw jg month usil nge hack... Hehe

Dari tulisan tersebut tergambar bahwa ada seseorang yang membuka *password* milik orang lain tanpa sepengetahuan dan seijin pemiliknya. Tindakan ini bisa dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap UU ITE Pasal 30 ayat 3 yang isinya: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Selain melanggar pasal 30 ayat 3, tindakan ini juga bisa dikategorikan sebagai pelanggaran pasal 33 yang berbunyi: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya. karena selain membuka *password*, orang tersebut juga mengganti *password* sehingga pemiliknya tidak bisa menggunakan *account facebooknya*, istilah yang digunakan dalam aktivitas *facebook* adalah meng "*hack*" *password* dan orang yang melakukan disebut dengan "*hacker*".

*Facebook* dan *Twitter* ternyata juga dimanfaatkan oleh anak-anak usia 13 tahun ke bawah sebagai tempat menumpahkan "uneg-uneg" yang sepertinya tidak tersalurkan secara langsung di dunia nyata, seperti pada kasus di bawah ini.

**Data 7.**

Gadis

papa ga tau kan,di saat aku lg down karna pp yg bikin aku bahagia cmn ngeliat tmn2ku itu

3 Oct

Gadis

knp papa ngelarang2 aku buat main sama mereka?kalo papa ngelarang aku main,aku pergi dri rmh

3 Oct

Gadis

Kalo ga karna tmn2 gua,gua udh pergi dri rumah,untung tmn2 gua baik sama lo,makanya jgn marahin anak mulu

3 Oct

Gadis

Ngapaiin ngelarang2 gua main saama tmn2 gua? lo bunuh? bunuh dah plg lo msk penjara,gua bahagia kok sama tmn2 gua

3 Oct

Gadis

Lo mau bunuh temen2 gua? bunuh gua dulu baru lo bunuh temen2 gua

3 Oct

Gadis

Napa sih ngelarang2 gua? Gua maunya main sama tmn2 gua

3 Oct Favorite Retweet Reply

Tulisan tersebut dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap UU ITE Pasal 29 yang bunyinya: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi. Kata-kata yang menggambarkan pelanggaran tersebut adalah sebagai berikut: "Ngapaiin ngelarang2 gua main saama tmn2 gua?lo bunuh?bunuh dah plg lo msk penjara, ...."

Selain menyebutkan pihak yang diintimidasi atau dihina, anak-anak tersebut kadang juga tidak secara eksplisit menyebutkan nama pihak yang dituju. Berikut contohnya.

**Data 8.**

@bunga

Tpi dianya kaya tai anjing sih, mau aja kehasut temen2nya

48 minutes ago via Twitter for BlackBerry® Favorite RetweetReply

**Data 9.**

**Putri** you like a BITCH!! I HATE you... FUCK for you!!! I think you be a good friend for me, but NOT!!!

November 1 at 6:14pm · Comment · Like

**Sisi** siapa pin?

November 1 at 6:16pm · Like

**Putri** tau kan lu?! kyknya lu juga sebel sama dia!!

November 1 at 6:17pm · Like

**Sisi** ooh, ya2 kayaknya gua tau hha

November 1 at 6:50pm · Like

**Putri** hahhaa

November 1 at 7:56pm · Like

## 6. Simpulan dan Saran

### 6.1. Simpulan

- Tidak adanya sanksi yang dibuat pihak jejaring sosial bagi pengguna yang melanggar ketentuan batas usia pengguna menyebabkan banyak anak di bawah usia 13 tahun tergabung dalam aktivitas *facebook* dan *twitter*
- Terlalu dininya usia anak-anak pengguna *facebook* dan *twitter* menyebabkan mereka belum memahami etika berkomunikasi di dunia maya dan aturan hukum yang menyertainya.
- Dampak yang ditimbulkan akibat tidak dipahaminya etika berkomunikasi di dunia maya oleh anak-anak usia di bawah 13 tahun adalah pelanggaran terhadap etika berkomunikasi di dunia maya melalui ragam ekspresi mereka yang tertuang dalam *account facebook* dan *twitter* mereka.

### 6.2. Saran

- Perlu ada upaya melakukan *media literacy* (ketermelekan media) bagi orang tua dan anak-anak usia SD (13 tahun ke bawah), khususnya mengenai berbagai situs dan jejaring sosial yang tersedia di dunia maya agar mereka benar-benar memahami karakteristik situs-situs dan jejaring sosial tersebut dan tidak akan salah menggunakan atau merugikan pihak lain. Willoughby, 2008 dan Wolak, Mitchel, & Finkelhor, 2008 (dalam Santrock, 2009: 525) secara tegas menandakan bahwa penggunaan internet oleh anak-anak dan remaja memerlukan pengawasan serta pengaturan dari orang tua.

- Perlu upaya menyosialisasikan UU ITE yang bisa saja menjerat pihak-pihak, khususnya anak-anak, yang belum memahami efek negatif yang mereka ditimbulkan dari ketidakpahaman mereka akan karakteristik situs dan jejaring sosial.

#### PUSTAKA ACUAN

Griffin, Em. 2006. *A First Look at Communication Theory*. McGraw-Hill: New York.

Halbert, Terry dan Inguilli, Elaine. 2005. *Cyber Ethics*. Thomson: Ohio.

Santrock, John W. 2009. *Child Development*. McGraw-Hill: New York.

Wood, Andrew F. dan Smith, Matthew J. 2001. *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.: New Jersey.

*Gara-Gara Facebook Dituntut 5 Bulan*. berita. Diunduh dari <http://www.tabloidnova.com>, tanggal 27 Oktober 2010.

*Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik* (<http://www.lipi.go.id>). Diunduh tanggal 1 November 2010.

<http://www.wikipedia.org>. Diunduh tanggal 27 Oktober 2010.

<http://www.klipberita.com/klip-ipitek/12262-jepang-kalahkan-indonesia-dalam-jumlah-pengguna-twitter.html>. Diunduh tanggal 2 November 2010.

<http://tekno.kompas.com>. Diunduh tanggal 2 November 2010