

LITERASI DIGITAL

Materi Pemberdayaan Hukum dan Politik

LITERASI DIGITAL

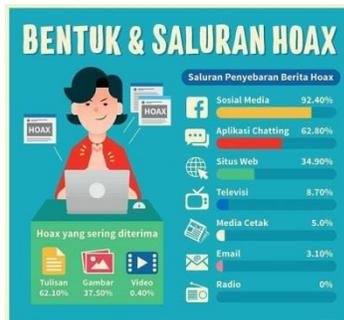
Informasi Terkait Cyber Crime dan UU ITE

Bagi Karang Taruna “Gagak Rimang”

KKN UPM Paben

A. Literasi Digital

1. Hoax : Pemberitaan palsu (bahasa Inggris : hoax) adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya.
2. Tujuan Hoax
Hoax bertujuan membuat opini publik, menggiring opini, membentuk persepsi, juga untuk bersenang-senang yang menguji kecerdasan dan kecermatan pengguna internet dan media sosial. Tujuan penyebaran hoax ada beragam, tapi pada umumnya hoax disebarakan sebagai bahan lelucon atau sekedar iseng, menjatuhkan pesaing (black campaign), promosi dengan penipuan dan lainnya.
3. Bentuk dan Saluran Hoax



4. Jenis Hoax Yang Sering Diterima



5. Menjadi Pengguna Media Sosial Yang Bijak



6. Langkah Menghindari Hoax



7. Cara Bijak Menggunakan Media Sosial

Berbicara tentang media sosial tentu memiliki dampak positif dan negatifnya. Medsos memiliki dampak positif jika kamu gunakan dengan bijak seperti untuk membangun koneksi pertemanan, mempromosikan barang dan jasa hingga membantumu mendapat informasi terkini di seluruh dunia. Namun, di balik itu medsos juga memiliki dampak buruk jika kamu sampai kecanduan bermain medsos hingga membuatmu insecure ketika melihat kehidupan orang lain di dunia maya. Menjaga etika dan privasi di medsos juga sangat penting.

Cara bijak menggunakan media sosial berikut :

a. Jaga informasi yang bersifat privasi

Privasi adalah salah satu hal penting yang harus kamu jaga keamanannya. Terutama bagi kamu pengguna medsos harus berhati-hati dalam membagikan informasi yang bersifat privasi seperti nama lengkap, e-mail, nomor handphone, nomor rekening bahkan alamat tempat tinggalmu.

Jika data pribadi tersebut sampai bocor ke tangan orang yang salah bisa saja terjadi cyber crime seperti pembobolan rekening, penipuan hingga jual beli data pribadi. Jangan sampai hal tersebut terjadi. Untuk itu jangan sembarangan untuk membagikan data yang bersifat privasi, terutama bagi orang yang gak kamu kenal di medsos.

b. Jaga etika berkomunikasi

Menjaga etika dalam berkomunikasi tidak hanya dilakukan dalam kehidupan nyata. Namun, menjaga etika juga perlu kamu lakukan ketika menggunakan medsos. Jangan sampai jari-jari itu mengetik hal yang tidak sopan seperti berkomentar kasar atau yang mengandung unsur SARA.

Walaupun tidak berbicara secara langsung, tapi komentarmu bisa saja menyakiti perasaan orang lain. Jadi, belajarlah untuk menghargai orang lain dan pastikan kamu sudah menggunakan kata yang sopan dan layak.

c. Jangan asal posting

Banyak hal yang bisa kamu bagikan di medsos mulai dari mengunggah foto, video bahkan kegiatanmu sehari-hari. Namun, bukan berarti kita bisa mengunggah hal secara sembarangan, Kita harus ingat bahwa jejak digital sangat sulit dihilangkan.

Kita perlu mempertimbangkan mana hal yang layak dikonsumsi publik dan tidak. Meskipun ada fitur privasi yang bisa kamu pakai, tetap saja memang sebaiknya ada hal tidak kamu umbar di medsos seperti masalah pribadi dan kehidupan pribadimu.

d. Tetap waspada dan jangan mudah tergiur

Orang yang kamu lihat di dunia maya bisa saja menampilkan suatu hal yang jauh dari sebenarnya, hingga membuat orang lain percaya begitu saja. Maka hati-hati ketika menerima ajakan atau tawaran dari orang yang mencurigakan dan gak kamu kenal di medsos. Jangan mudah tergiur, lebih baik cari tahu dulu kebenarannya. Hal ini untuk mencegah tindak penipuan bahkan penculikan yang bisa saja berawal dari medsos.

B. Literasi Politik

Materi pokok

1. Pengertian Cyber Crime
2. Motif Cyber Crime
3. Faktor Penyebab Munculnya Cyber Crime
4. Cyber Crime Berdasarkan Sasaran Kejahatannya
5. Tujuan ITE

Cyber crime memiliki hubungan yang erat dengan keberadaan Hukum Teknologi Informasi (*Law of Information Technology*), yang sering disebut pula dengan istilah Hukum Siber (*Cyber Law*), Hukum Telematika, Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*), Hukum Mayantara.

Hukum Teknologi Informasi dan istilah-istilah lainnya di atas digunakan untuk menyebut *hukum yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi*. Hukum Teknologi Informasi merupakan *rezim hukum baru* yang lahir untuk *merespon perkembangan teknologi informasi yang telah menjadi "PEDANG BERMATA DUA"*.

Teknologi informasi sebagai "Pedang Bermata Dua" : di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan dan peradaban manusia, namun di sisi lain menjadi sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum, yang dikenal dengan "*cyber crime*". Ingat : Kasus Penipuan Online, Kasus Prostitusi Online, Kasus Pencemaran nama baik di medsos, dan lainnya.

Perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. Cybercrime merupakan bentuk-bentuk kejahatan yang ditimbulkan karena pemanfaatan teknologi internet.

The Prevention of Crime and The Treatment of Offlenderes di Havana, Cuba pada tahun 1999 dan di Wina, Austria tahun 2000, menyebutkan ada 2 istilah yang dikenal:

1. *Cybercrime* dalam arti sempit yaitu perilaku ilegal / melanggar yang secara langsung menyerang sistem keamanan komputer dan data yang diproses oleh komputer.
2. *Cybercrime* dalam arti luas yaitu perilaku ilegal/ melanggar yang berkaitan dengan sistem komputer atau jaringan.

Dari beberapa pengertian di atas, *cybercrime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana / alat komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.

Motif pelaku kejahatan di dunia maya (*cybercrime*) pada umumnya dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Motif intelektual, yaitu kejahatan yang dilakukan hanya untuk kepuasan pribadi dan menunjukkan bahwa dirinya telah mampu untuk merekayasa dan mengimplementasikan bidang teknologi informasi. Kejahatan dengan motif ini pada umumnya dilakukan oleh seseorang secara individual.

Motif ekonomi, politik, dan kriminal, yaitu kejahatan yang dilakukan untuk keuntungan pribadi atau golongan tertentu yang berdampak pada kerugian secara ekonomi dan politik pada pihak lain. Karena memiliki tujuan yang dapat berdampak besar, kejahatan dengan motif ini pada umumnya dilakukan oleh sebuah korporasi.

Faktor Penyebab Munculnya Cyber Crime, Jika dipandang dari sudut pandang yang lebih luas, latar belakang terjadinya kejahatan di dunia maya ini terbagi menjadi dua faktor penting, yaitu :

1. Faktor Teknis

Dengan adanya teknologi internet akan menghilangkan batas wilayah negara yang menjadikan dunia ini menjadi begitu dekat dan sempit. Saling terhubungnya antara jaringan yang satu dengan yang lain memudahkan pelaku kejahatan untuk melakukan aksinya. Kemudian, tidak meratanya penyebaran teknologi menjadikan pihak yang satu lebih kuat daripada yang lain.

2. Faktor Sosioekonomi

Cybercrime dapat dipandang sebagai produk ekonomi. Isu global yang kemudian dihubungkan dengan kejahatan tersebut adalah keamanan jaringan. Keamanan jaringan merupakan isu global yang muncul bersamaan dengan internet. Sebagai komoditi ekonomi, banyak negara yang tentunya sangat membutuhkan perangkat keamanan jaringan. Melihat kenyataan seperti itu, *Cybercrime* berada dalam skenerio besar dari kegiatan ekonomi dunia.

Cybercrime Berdasarkan Sasaran Kejahatannya

1. Menyerang Individu (Against Person). Jenis kejahatan ini, sasaran serangannya ditujukan kepada perorangan atau individu yang memiliki sifat atau criteria tertentu sesuai tujuan penyerangan tersebut. Beberapa contoh kejahatan ini antara lain : Pornografi, Cyberstalking, Cyber Trespass.
2. Menyerang Hak Milik (Against Property). Cybercrime yang dilakukan untuk mengganggu atau menyerang hak milik orang lain. Contoh: carding, cybersquatting, typosquatting, hijacking, data forgery.
3. Menyerang Pemerintah (Against Government). Cybercrime Against Government dilakukan dengan tujuan khusus penyerangan terhadap pemerintah.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
2. mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
3. meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
4. membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap Orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
5. memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi.