

Information Technology Ethics dalam Lingkungan Perguruan Tinggi

Information Technology Ethics in Higher Education

Erna Susilawati¹, Rani Puspita Dhaniawaty², Annisa Paramitha .F³, Mia Fitriawati⁴

^{1,2,3,4} Universitas Komputer Indonesia
^{1,2,3,4} Jl. Dipati Ukur No.112-114 telp.022-2504119 Bandung
Email : ernasusilawati@email.unikom.ac.id

Abstrak – IT ethics dapat dikatakan sebagai pedoman atau nilai-nilai yang berhubungan dengan teknologi informasi. Cepatnya perkembangan IT tidak disikapi dengan cepat oleh lingkungan perguruan tinggi yang sudah menerapkan teknologi informasi. Hal tersebut tentunya akan berdampak terhadap *IT ethics*, diantaranya terdapat pelanggaran-pelanggaran etika dan menurunnya sikap beretika dalam penggunaan teknologi informasi. Oleh karena itu diperlukan rumusan *IT ethics* untuk menjadi pedoman beretika dalam lingkungan perguruan tinggi. Ruang lingkup pada penelitian ini adalah mahasiswa, dosen, dan staf karyawan yang menggunakan teknologi informasi. Metode yang dipakai untuk mendapatkan rumusan etika tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan etika (*Ethical Approach*) dan pendekatan perilaku (*Behavioral Approach*). Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan sebuah perumusan etika dalam lingkungan perguruan tinggi.

Kata kunci : IT ethics, Perguruan Tinggi, *Ethical Approach*, *Behavioral Approach*

Abstract - *IT ethics can be regarded as a guide or the values that related to the information technology. Nowadays, the IT develop rapidly but it was not responded well by the higher education that already applied information technology. That certainly will has an impact on IT ethics, include the violation of ethics and the declining of ethical attitudes on the use of information technology. Therefore, it necessary to formulate the IT ethics as a guide of ethical attitudes in the use of information technology in the higher education. The scopes of this research are students, lecturers, and staffs or employees who use the information technology. The method that used in this research for getting the ethical formula is ethical approach and behavioral approach. The results of this research is expected can provide a n ethical formula for using information technology in higher education.*

Keyword : *IT ethics, higher education, Ethical Approach, Behavioral Approach.*

I. PENDAHULUAN

Terminologi etika pada perkembangan teknologi informasi yang semakin bertumbuh dengan cepat ini, menimbulkan berbagai macam bentuk perbincangan. Perbincangan-perbincangan tersebut tidak hanya berada pada lingkungan umum, namun di lingkungan akademis. Pada lingkungan akademis yang berada pada tingkatan tertinggi, yaitu perguruan tinggi masih terdapat salah penafsiran yang menyebutkan bahwa etika itu sama halnya dengan kesopanan dan tata karma. Namun, pada pendeifisiannya etika tidak hanya sebatas pada kesopanan dan tata krama saja.

Bartens (2013:5) lebih jauh mendeskripsikan bahwa pertama, etika bisa digunakan dalam arti: nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Kedua, etika juga berarti: kumpulan asas atau nilai moral – yang dimaksud disini adalah kode etik. Ketiga, etika merupakan ilmu tentang baik dan buruk. Etika baru menjadi ilmu apabila keyakinan-keyakinan etis (asas atau nilai yang dianggap baik atau buruk) telah menjadi bahan refleksi kritis bagi suatu penelitian dan metodis. Artinya, nilai-nilai yang terkandung di dalam etika tersebut bisa diuji dalam

kaidah keilmuan. Dari hasil kajian ilmiah ini maka akan dapat disusun kode etik (*code of conduct*). [1]

Penggunaan teknologi memberikan perubahan yang terjadi pada kehidupan manusia, khususnya pada cara berpikir manusia akan berdampak pada pelaksanaan dan cara pandang terhadap etika dan norma-norma dalam kehidupannya. Contoh yang terlihat adalah manusia yang biasanya saling berinteraksi secara fisik, melakukan komunikasi secara langsung dengan orang lain, karena penggunaan teknologi interaksi yang terjadi berkurang. Hal ini terlihat dengan perkembangan teknologi internet yang memudahkan dalam berinteraksi yang dengan hanya duduk di depan komputer dapat langsung saling berinteraksi. Maka dari itu diperlukan sebuah rumusan mengenai *IT ethics*.

Pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan rumusan-rumusan *IT ethics* mengenai penggunaan teknologi informasi pada lingkungan perguruan tinggi. Penelitian ini dilakukan karena melihat penggunaan teknologi telah mengambil alih beberapa fungsi yang ada pada kehidupan manusia. Fungsi – fungsi tersebut diantaranya, pada cara berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan, perencanaan maupun pengambilan keputusan.

II. DASAR TEORI

A. Etika

Menurut Ki Hajar Dewantara didefinisikan bahwa etika adalah ilmu yang mempelajari segala soal kebaikan dan keburukan didalam hidup manusia semuanya, teristimewa yang mengenai gerak-gerik pikiran dan rasa yang dapat merupakan pertimbangan dan perasaan, sampai mengenai tujuan yang dapat merupakan perbuatan. Demikian pula Austi Fogothey dalam bukunya menuliskan bahwa etika berhubungan dengan seluruh ilmu pengetahuan tentang manusia dan masyarakat sebagai antropologi, psikologi, sosiologi, ekonomi, ilmu politik dan hukum.[3]

Maka dapat kita simpulkan bahwa etika dapat dikatakan sebagai salah satu cabang ilmu yang terdiri dari sistem dan pedoman nilai-nilai yang berkaitan dengan konsep yang baik dan buruk yang berlaku dan dihayati oleh kelompok di suatu komunitas. Karen etika dianggap konsep dapat dipakai sebagai kajian yang relatif, maka dari itu nilai-nilai di dalam etika akan berubah, berkembang dan mungkin saja berbeda nilai baik buruknya pada komunitas-komunitas yang berbeda.

B. Pendekatan Etika

Pada pembahasan sebelumnya sudah dijabarkan bahwa etika adalah ilmu yang mengkaji mengenai moral atau tentang manusia dalam kaitannya dengan moralitas. Bartens (2013:13) memberikan 3 macam pendekatan yang terdiri dari etika deskriptif, etika normatif dan metaetika.[1]

1) Etika Deskriptif

Etika ini menggambarkan tingkah laku moral dalam arti luas, misalnya adat kebiasaan; asumsi-asumsi mengenai baik dan buruk; tentang yang boleh dan tidak boleh. Etika ini hanya menggambarkan dan tidak memberikan penilaian. Contohnya: mendeskripsikan adat memasak babi pada suku di Papua, namun tidak menghakimi bahwa adat tersebut salah bagi suku/agama lainnya.

2) Etika Normatif

Pada tahapan ini maka etika normatif tidak hanya mengemukakan fakta/deskripsi, namun juga sudah melakukan penilaian (judging) apakah ia menerima atau menolak suatu nilai atas dasar pertimbangan moral dan prinsip-prinsip etis. Contohnya, praktek prostitusi terselubung yang dilakukan di wilayah Gunung Kemukus mungkin sudah dipandang wajar dan tidak melanggar etika tempatan karena banyak kelompok yang memandang praktek tersebut sebagai bagian dari adat kebiasaan. Namun dari sisi etika normatif, maka praktek ini bisa dinilai salah dan tidak sejalan dengan norma lain yang lebih besar yaitu ketertiban umum dan agama, serta berbahaya bagi potensi menyebarkan penyakit menular seksual.

3) Metaetika

Pendekatan lain mempraktekkan etika sebagai ilmu adalah metaetika yang bergerak pada level yang lebih tinggi dari sekedar perilaku etis, yaitu pada taraf "bahasa etis" atau bahasa yang digunakan di bidang moral. Dapat dikatakan bahwa metaetika mempelajari logika khusus dari ucapan-ucapan etis. Aliran ini relatif masih baru karena mulai berkembang baru di awal abad 20 dan George Moore merupakan salah satu perintisnya. Ia seorang filsuf Inggris (1873-1958) yang menulis buku mengenai pengkajian terhadap pemilihan kata-kata dalam konteks etika.

C. Perilaku

Pengertian perilaku menurut Skinner (1938) adalah merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), dengan kata lain perilaku seseorang terjadi melalui adanya proses stimulus terhadap organisme dimana kemudian organisme tersebut merespons.

Sedangkan Winardi (2004) berpendapat bahwa perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan. Perilaku individu pada umumnya dimotivasi oleh suatu keinginan untuk mencapai tujuan tertentu. Namun, tujuan spesifik tersebut tidak selalu diketahui secara sadar oleh individu yang bersangkutan

Dari sudut pandang biologis, perilaku menurut Notoadmodjo (2003) merupakan suatu kegiatan atau aktivitas individu yang bersangkutan, yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Dengan kata lain, perilaku manusia adalah suatu aktivitas manusia itu sendiri.

Dari pengertian – pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku individu merupakan suatu kegiatan yang berorientasi pada tujuan tertentu yang dapat diamati baik secara langsung maupun tidak langsung dan terjadi dikarenakan adanya stimulus yang ditindaklanjuti dengan adanya respon dari stimulus tersebut.

Setiap individu didalam kehidupannya saling berinteraksi dengan orang dan lingkungan sekitarnya. Kegagalan dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan dapat menyebabkan adanya perilaku menyimpang.

Menurut Clinard dan Meier perilaku menyimpang didefinisikan secara berbeda berdasarkan empat sudut pandang yang Pertama, secara statistik yaitu definisi yang paling umum. Definisi perilaku menyimpang secara statistik adalah segala perilaku yang bertolak dari suatu tindakan yang bukan rata-rata atau perilaku yang jarang dan tidak sering dilakukan. Kedua, definisi perilaku menyimpang secara absolut atau mutlak menyebutkan bahwa aturan-aturan dasar dari suatu masyarakat adalah jelas dan anggota-anggotanya harus menyetujui tentang apa yang disebut sebagai menyimpang dan bukan. Ketiga, secara reaktif.

Sedangkan Narwoko dan Suyanto (2004 : 83-84) mengungkapkan bahwa Perilaku menyimpang menurut kaum reaktifis bila berkenaan dengan reaksi masyarakat atau agen kontrol sosial terhadap tindakan

yang dilakukan seseorang. Keempat, secara normatif. Sudut pandang ini didasarkan atas asumsi bahwa penyimpangan adalah suatu pelanggaran dari suatu norma sosial.

D. Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi.

Dalam penggunaan teknologi informasi perlu didukung oleh SDM yang bijak dalam menggunakannya agar tidak mengarah ke hal yang negatif. Saat ini banyak sekali kasus yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi di Indonesia. Maka dari itu perlu diketahui dampak negatif apa saja yang sering terjadi. Berikut ini beberapa dampak negatif yang sering terjadi dalam penggunaan teknologi informasi :

- 1) Mahasiswa, pelajar dan karyawan menjadi malas dalam hal bersosialisasi secara fisik.
- 2) Meningkatnya penipuan, penculikan dan *cybercrime* (kejahatan di dunia maya).
- 3) Adanya kasus *cyber bullying* yang dilakukan oleh remaja (mahasiswa atau pelajar).
- 4) Merebaknya konten negatif disetiap situs apapun.
- 5) Banyaknya kasus mengenai pencemaran nama baik.
- 6) Interaksi dengan keluarga menjadi berkurang.
- 7) Perilaku atau sifat dapat berubah dikarenakan emosi yang tidak bisa dikontrol dengan baik.
- 8) Mengabaikan tugas dan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan dengan tepat waktu.
- 9) Membuang-buang waktu untuk hal yang tidak berguna (kecanduan internet).
- 10) Menurunnya prestasi dan keinginan untuk belajar bagi mahasiswa atau pelajar.
- 11) Menurunnya kemampuan bekerja seseorang.
- 12) Bermalasan karena sudah *addict* terhadap teknologi informasi (*gadget* atau internet).

E. Kasus Penyalahgunaan Teknologi Informasi

Didalam penggunaan teknologi informasi selalu terdapat penyalahgunaan yang dilakukan oleh user. Penyalahgunaan teknologi informasi ini bisa tergolong kedalam *cybercrime* atau penyalahgunaan kode etik dari teknologi informasi. Berikut ini contoh beberapa kasus penyalahgunaan teknologi informasi yang pernah terjadi di Indonesia :

Kasus Pertama.

Kasus pertama ini dilakukan oleh dua orang mahasiswa yang paham dengan ilmu teknologi informasi. Mereka melakukan pembobolan uang melalui internet dan sistem pengamanan bank yang dilakukan secara *online*. Kedua mahasiswa tersebut membobol uang yang ada di bank sebanyak Rp. 372.100.000,00 dengan menggunakan sarana komputer. Kasus ini termasuk kedalam *cybercrime*, kejahatan jenis ini biasanya menggunakan internet hanya sebagai sarana kejahatan. Pelaku dikenakan hukuman dengan *Pasal 362 KUHP dan Pasal 378 KUHP*.

Kasus Kedua.

Kasus kedua ini dilakukan oleh seseorang bernama Steven Haryanto. Awal mula kasus ini terjadi karena pelaku sengaja membuat situs asli tapi palsu mengenai layanan *Internet Banking Bank Central Asia (BCA)*. Pelaku membeli domain-domain dengan nama mirip www.klikbca.com (situs asli Internet banking BCA), yaitu dengan domain www.klik-bca.com, kilkbca.com, klikbca.com, klickca.com. dan klikbac.com. Isi situs-situs dengan menggunakan nama palsu ini pun nyaris sama, kecuali tidak adanya *security* untuk bertransaksi dan adanya formulir akses (*login form*) palsu. Jika nasabah BCA salah mengetik situs BCA asli maka nasabah tersebut masuk perangkat situs palsu yang dibuat oleh pelaku sehingga identitas pengguna (*user id*) dan PIN dapat diketahui. Diperkirakan 130 nasabah BCA tercuri datanya. Menurut pengakuan pelaku pada situs bagi para webmaster di Indonesia www.webmaster.or.id, tujuan membuat situs tersebut adalah agar publik menjadi lebih berhati-hati dan tidak ceroboh saat melakukan pengetikan alamat situs (*typo*) bukan untuk mengeruk keuntungan.

Kasus Ketiga.

Salah satu jenis *cyber crime* yang terjadi di Bandung sekitar tahun 2003. Carding merupakan kejahatan yang dilakukan untuk mencuri nomor kartu kredit milik orang lain dan digunakan dalam transaksi perdagangan di internet. Para pelaku yang kebanyakan remaja tanggung dan mahasiswa ini, digerebek aparat kepolisian setelah beberapa kali berhasil melakukan transaksi di internet menggunakan kartu kredit orang lain. Para pelaku, rata-rata beroperasi dari warnet-warnet yang tersebar di kota Bandung. Setelah mendapatkan data kartu kredit, pelaku biasanya bertransaksi dengan menggunakan nomor kartu kredit yang mereka peroleh dari beberapa situs.

F. Pengguna Teknologi Informasi

Pengguna teknologi informasi dapat dilihat dari segi usia, perangkat yang digunakan dan pekerjaan. Berikut ini hasil survei yang diperoleh dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2016:

- 1) Statistik Berdasarkan Pekerjaan.
Statistik berikut ini mengenai pengguna internet di Indonesia yang dikategorikan berdasarkan pekerjaan. Dilihat dari hasil survey pada **Gambar 1** terdapat tiga jenis pekerjaan yang menduduki peringkat paling atas. Peringkat pertama yaitu Mahasiswa dengan persentase 89,7% dan peringkat kedua yaitu Pelajar dengan persentase 69,8%.



Gambar 1. Statistik Berdasarkan Pekerjaan.

- 2) Statistik Berdasarkan Usia.
Berdasarkan statistika usia yang menggunakan internet di Indonesia pada range usia 10-24 sekitar 24,4 juta jiwa (18,4%) dan range 25-34 sekitar 32,3 juta jiwa (24,4%). Kedua range usia tersebut tergolong remaja, pelajar, mahasiswa dan karyawan yang dominan menggunakan internet di Indonesia.



Gambar 2. Statistik Berdasarkan Usia.

- 3) Statistik Perangkat yang Digunakan.
Dalam menggunakan internet di Indonesia di butuhkan perangkat yang digunakan dalam mendukung pemakaian internet. Dari hasil survey gambar 3 dibawah ini, didapatkan bahwa sebesar 67,2 juta jiwa (50,7%) menggunakan mobile dan computer sebagai perangkat pendukung penggunaan internet di Indonesia.



Gambar 3. Statistik Perangkat yang Digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Pelanggaran IT ethic di Perguruan Tinggi

Iteraksi individu di lingkungan perguruan tinggi tentu tidak semuanya berjalan sesuai dengan harapan karena adanya kegagalan dalam bersosialisasi berinteraksi dan berkomunikasi dimana hal tersebut berujung kepada terjadinya perilaku menyimpang ataupun pelanggaran etika oleh individu tertentu.

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan cepat tentu saja tidak semuanya berdampak positif adapula yang berdampak negatif. Pada prakteknya, keberadaan gawai dan internet sangat berdampak sekali pada perilaku individu itu sendiri. Penggunaan komputer, internet ataupun gawai yang tidak sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku di masyarakat tentu saja akan menimbulkan pelanggaran etika atau norma itu sendiri karena dapat menimbulkan ketidaknyamanan ataupun dapat menimbulkan kerugian-kerugia tertentu bagi orang lain.

Adapun beberapa bentuk pelanggaran IT ethic yang terjadi di lingkungan perguruan tinggi adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan obrolan di media sosial yang berlebihan di saat jam kuliah berlangsung.

Ketergantungan terhadap media sosial saat ini yang terkadang mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat dimana lewat media obrolan kita dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang jaraknya jauh dari kita bahkan hingga melewati batas negara. Namun disisi lain keberadaan media sosial ini perlahan mengikis kebiasaan bangsa Indonesia yang senang bersilaturahmi dan mengobrol dengan bertatap muka langsung, karena terkadang disaat berkumpul bersamapun kebanyakan orang-orang saat ini lebih fokus terhadap telepon pintar (*smartphone*) mereka. Hal tersebut pula yang sering terjadi ketika mahasiswa berada di kelas saat perkuliahan berlangsung, perhatian dan fokus mereka terbagi dengan asyiknya mereka memainkan telepon pitar mereka. Tetu saja hal ini sangat bertentangan dengan aturan perkuliahan karena sewajarnya disaat perkuliahan sedang berlangsung mahasiswa focus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dosen mereka.

Penggunaan media social dan internet yang telah melewati batas normal menimbulkan kecanduan yang banyak mengakibatkan dampak negative bagi penggunaanya selain dari adanya perilaku konsumtif terhadap keperluan pulsa juga generasi muda sekarang mengalami pergeseran perilaku sopan santun.

- 2) Penggunaan media sosial dan internet untuk menyebarkan berita hoax.

Media social dan penggunaan internet yang sangat berkembang pesat sekarang yang mampu menyentuh

semua kalangan baik itu orang tua, remaja dan anak-anak yang berasal dari ekonomi bawah menengah dan atas hampir semuanya pernah dan telah menggunakan internet.

Hal tersebut pula yang banyak digunakan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk menyebarkan berita atau informasi bohong dengan maksud tertentu seperti mendeskreditkan memfitnah seseorang/kelompok/oraganisasi tertentu guna keuntungan pribadi atau kelompoknya.

Menurut Pasal 4 UURI No.11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk: Menercudkan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia; Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat; Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik; 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 memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi . Kelima tujuan mulia ini hanya bisa dicapai jika seseorang meleak terhadap informasi.

Berdasarkan Pasal 4 UURI No.11 tahun 2008 diatas sudah jelas bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini adalah internet yaitu untuk menercudkan kehidupan bangsa dan juga harus memberikan rasa amankeadilan dan kepastian hukum bagi penggunaanya, namun dengan adanya berita hoax (bohong) yang dapat memberikan rasa cemas dan meresahkan masyarakat hal tersebut sudah jelas bertentangan dengan UURI di atas.

- 3) Penggunaan skill dalam bidang IT yang dapat merugikan orang lain seperti *cybercrime* yang merupakan tindak kejahatan transnasional karena melewati batas negara.

Collin Barry C. (1996) menjelaskan istilah *cybercrime* sebagai berikut: *“Term “cyber-crime” is young and created by combination of two words: cyber and crime. The term “cyber” means the cyber-space (terms “virtual space”, “virtual world” are used more ofien in literature) and means (according to the definition in “New hacker vocabulary” by Eric S. Raymond) the informational space modeled through computer, in which defined types of objects or symbol images of information exist – the place where computer programs work and data is processed.*

Pernyataan Collin Barry C. diatas mengungkapkkan bahwa istilah *cybercrime* merupakan kombinasi dari dua kata yaitu *cyber* (dunia maya) dan *crime* (tindak

kejahatan atau criminal). Dengan kata lain *cybercrime* dapat diartikan tindak kejahatan yang dilakukan melalui dunia maya dengan komputer dan internet sebagai perantaranya.

Disisi lain Nazura Abdul Manap mengungkapkkan dalam tulisannya bahwa *Computer crime* dan *cybercrime* merupakan 2 (dua) istilah yang berbeda sebagai berikut: *“Defined broadly, “computer crime” could reasonably include a wide variety of criminal offences, activities or issues. It also known as a crime committed using a computer as a tool and it involves direct contact between the criminal and the computer.....There is no Internet line involved, or only limited networking used such as the Local Area Network (LAN). Whereas, cyber-crimes are crimes committed virtually through Internet online. This means that the crimes committed could extend to other countries... Anyway, it causes no harm to refer computer crimes as cyber-crimes or vise versa, since they have same impact in law.”* Dengan kata lain *computer crime* merupakan tindak kejahatan yang dilakukan melalui perantara komputer namun tidak melibatkan internet dalam pelaksanaannya jadi hanya dilakukan melalui akses terbatas misalnya melalui LAN. Namun berbeda dengan *cybercrime* yang merupakan tindak kejahatan yang dilakukan melalui komputer dan internet sebagai perantara dalam tindak kejahatannya.

Menurut Rene L. Pattiradjawane konsep hukum *cyberspace*, *cyberlaw* dan *cyberline* yang dapat menciptakan komunitas pengguna jaringan internet yang luas (sekitar 60 juta), serta melibatkan sekitar 160 negara. Tentu saja hal tersebut telah menimbulkan kekhawatiran para praktisi hukum untuk menciptakan pengamanan melalui regulasi hukum yang mengatur *cybercrime* tersebut, khususnya perlindungan terhadap milik pribadi. Di sisi lain John Spiropoulos mengungkapkkan bahwa *cybercrime* memiliki sifat efisien dan cepat serta sangat menyulitkan bagi pihak penyidik dalam melakukan penangkapan terhadap pelakunya. Bagaimana tidak, kesulitan para penyidik dalam menyelidiki kasus *cybercrime* ini selain dikarenakan melintasi batas negara dimana tiap negara memiliki aturan atau regulasi berbeda-beda yang berkaitan dengan *cybercrime* tersebut, hal ini akan menjadi kedala tersendiri karena tidak mungkin suatu negara mengadakan penyidikan kasus di negara lain walaupun pelakunya berasal dari negara tersebut, namun tetap penyidikan harus seizin negara tersebut. Oleh karena itu, penyidikannya harus mealalui serangkaian perizinan sesuai denga regulasi yang berlaku negara tersebut.

Sedangkan di Indonesia sendiri ada beberapa aturan dan undang-undang yang dapat dipakai untuk menjerat para pelaku kejahatan cyber yaitu diantaranya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Internet & Transaksi Elektronik (ITE) Undang-undang ini, yang

telah disahkan dan diundangkan pada tanggal 21 April 2008.

Pasal 27 UU ITE tahun 2008 : 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. Ancaman pidana pasal 45(1) KUHP. Pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Diatur pula dalam KUHP pasal 282 mengenai kejahatan terhadap kesusilaan.

Pasal 27 UU ITE diatas merupakan penjabaran hukuman bagi pelaku pelanggaran seperti pelaku yang sengaja membuat, membobol atau menyebarkan foto atau video yang melanggar kesusilaan seperti yang berbau pornografi ke khalayak ramai baik itu melalui jaringan komputer yang tersambung ke internet ataupun melalui obrolan di berbagai media sosial

Sedangkan bagi para pelaku penipuan yang berbasis internet seperti penyebaran berita bohong mengenai pemberian hadiah yang menggiurkan dari perusahaan tertentu hanya dengan mengirimkan sejumlah uang yang pada dasarnya merupakan kebohongan dan penipuan karena perusahaan yang disebutkan tidak pernah mengumumkan adanya pemberian hadiah. Pelaku penipuan tersebut dapat dijerat dengan Pasal 28 UU ITE tahun 2008 : Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.

Disisi lain, jika terjadi ancaman kekerasan,terror ataupun menaku-nakuti seseorang atau kelompok dengan pesan elektronik maka akan dijerat dengan Pasal 29 UU ITE tahun 2008 : Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi (Cyber Stalking). Ancaman pidana pasal 45 (3) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

B. Pencegahan dan Pemberantasan Pelanggaran IT Ethic di Perguruan Tinggi

Bentuk – bentuk pelanggaran terhadap IT ethic perguruan tinggi tidak dapat dibiarkan begitu saja namun harus ditindak agar menimbulkan efek jera . pelanggaran IT ethic dari yang ringan hingga yang berat seperti yang diungkapkan pada bagian pembahasan di atas diataranya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan obrolan melalui media sosial disaat jam kuliah berlangsung dapat diminimalisir melalui dilarangnya penggunaan telepon genggang disaat perkuliahan berlangsung dan jika melanggar diberikan sanksi sesuai dengan aturan yang diterapkan di perguruan tinggi tersebut
2. Penggunaan media sosial dan internet untuk menyebarkan berita hoax. Masyarakat Indonesia sekarang ini dituntut untuk melek atau terbuka mata dan pemahamannya terhadap permasalahan hoax ini. Banyaknya seminar-seminar yang bertema anti hoax diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahayanya hoax. Hal ini terbukti dengan dibentuknya suatu organisasi anti fitnah, hasut dan hoax atau *turnbackhoax*. Selain dari itu juga KOMINFO juga gencar dalam memberikan penyuluhan anti hoax di dalam dan masyarakat, sekolah dan perguruan tinggi. Hal ini dilakukan untuk mencegah tindakan hoax yang lebih luas dan dapat ditindak pidana karena melanggar pasal 28 ayat 1 UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE yang berbunyi:6 “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Dari undang-undang diatas jelaslah bahwa orang yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong atau fitnah dan mengakibatkan kerugian konsumen dalam penyebaran transasksi elektronik dapat dijatuhi human penjara.
3. Penggunaan skill dalam bidang IT yang dapat merugikan orang lain seperti *cybercrime* yang merupakan tindak kejahatan transnasional karena melewati batas negara. Bentuk pelanggaran ini bisa dikatakan pelanggaran yang serius karena dapat merugikan orang lain baik secara moril maupun materil bahkan bentuk *cybercrime* yang paling serius dapat membahayakan seseorang. Misalnya penggunaan layanan internet untuk human trafiking. Tentu saja pelanggaran *cybercrime* juga dapat membahayakan hubungan bilateral dua negara karena kejahatan ini melintasi batas negara. Seperti yang telah dijelaskan di bagian pembhasan tentang *cybercrime* yang merupakan salah satu bentuk terhadap pelanggaran diantaranya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Internet & Transaksi Elektronik (ITE) dan dapat dijatuhi hukum pidana sesuai dengan seberapa berat bentuk pelanggaranannya. Namun beberapa pelakunya selain dijatuhi hukuman, dilakukan pula pembinaan terhadap para pelaku *cybercrime* misalnya dengan meluruskan pola pikir mereka dan menggunakan skill mereka kearah yang lebih bermanfaat atau berguna bagi masyarakat,bangsa dan negara salah satunya menggunakan skill mereka untuk memperkuat situs-situs dan data-data penting negara agar tidak bisa dibobol pihak-pihak yang tidak berkepentingan dan dapat membahayakan keamanan negara.

IV. KESIMPULAN

Susana belajar mengajar yang kondusif dapat tercipta jika semua orang yang terlibat didalamnya dapat bekerjasama dalam membangun keharmonisan dalam lingkungan universitas atau perguruan tinggi tersebut. bentuk-bentuk pelanggaran terhadap IT ethic yang sekarang berkembang di masyarakat khususnya di perguruan tinggi dapat kita minimalisir jika tiap orang sadar akan perannya masing – masing, mentaati aturan yang berlaku serta menggunakan teknologi informasi untuk hal-hal yang positif dan waktu yang tepat. Jika pelanggaran tersebut sudah terlanjur terjadi perlu diterapkan sanksi yang tegas bahkan hukuman pidana sesuai dengan bentuk pelanggarannya.

Dalam hal ini diperlukan juga adanya penyuluhan mengenai bahaya hoax dan tentang undang-undang ITE dari pemerintah dan orngnasi masyarakat (ormas) sehingga diharapkan pengetahuan masyarakat mengenai penggunaan teknologi informasi bertambah dan penggunaannya sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku terutama sesuai dengan undang-undang ITE.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel jurnal:

- [1] Collin Barry C., 1996, The Future of CyberTerrorism, Proceedings of 11th Annual International Symposium on Criminal Justice Issues. The University of Illinois at Chicago, dikutip dari makalah Vladimir Golubev, cyber-crime and legal problems of usage network the INTERNET.
- [2] Rene L. Pattiradjawane, “Media Konverjensi dan Tantangan Masa Depan”, Kompas, 21 Juli 2000.

Buku:

- [1] Bertens, K., 2013. Etika. Edisi Revisi. Penerbit Kanisius, Yogyakarta
- [2] Brenner, Susan W. 2001. Defining Cybercrime: A review of State and Federal Law di dalam Cybercrime: The Investigation, Prosecution and Defense of A Computer-Related Crime, edited by Ralph D. Clifford, Carolina Academic Press, Durham, North Carolina.
- [3] Jhon Sipropoulos, 1999, “Cyber Crime Fighting, The Law Enforcement Officer’s Guide to Online Crime”, The Natinal Cybercrime Training Partnership, Introduction.
- [3] Ruslan, Rosady, 2011. Etika Kehumasan – Konsep & Aplikasi. Penerbit Rajawali Press, Jakarta
- [4] Sitompul, Josua. 2012. Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana, PT. Ta tanusa.

Internet:

- [1] www.kemenag.go.id/file/dokumen/UU1108.pdf. diakses tanggal 29 September 2017 pukul 08.49
- [2] <http://dictionary.cambridge.org> diakses tanggal 29 September 2017 pukul 09.32

[3] <http://www.bartleby.com>. Diakses taggal 30 September pukul 19.05

[4] http://www.academia.edu/10482937/Buku_Ajar_Etika_Profesi diakses pada tanggal 15 Desember 2016 pukul 8.28

BIODATA PENULIS

Erna Susilawati.S.S., M.M adalah dosen di program studi Sistem Informasi Fakultas Tehnik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Pendidikan S1 di jurusan Sastra Inggris dan S2 di jurusan Magister Manajemen Universitas Komputer Indonesia. Alamat Rumah: Jln. Cibeunying Permai V No 94 Cikutra Barat Bandung 40191 Nomor telepon: 081220062683

Rani Puspita Dhaniawaty, S.Kom., M.Kom. adalah dosen di program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Pendidikan S1 di Jurusan Sistem Informasi dan S2 di jurusan Magister Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia. Alamat Rumah: Jln. Pasir Jati 6 No 274 C RT 04 RW 06 Desa Jatiendah Kec. Cilengkrang, Kab. Bandung. Nomor telepon: 085659959051

Annisa Paramitha Fadillah, S.Kom., M.Kom. adalah dosen di program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Pendidikan S1 di Jurusan Sistem Informasi dan S2 di jurusan Magister Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia. Alamat Rumah: Jln. Baranang Siang No97/34 B Kel. Kebon Pisang Kec. Sumur Bandung. Nomor telepon 085624666969.

Mia Fitriawati, S.Kom., M.Kom. adalah dosen di program studi Sistem Informasi Fakultas Tehnik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Pendidikan S1 di jurusan sistem informasi dan S2 di jurusan Magister Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia. Alamat Rumah: Jln. Raya Timur, Gg. Sukawargi 1 no 39a Cibabat, Cimahi Utara, Kota Cimahi 40513. Nomor telepon: 089677596711

