ISBN : 978-602-50015-0-5

KESADARAN HUKUM MAHASISWA TERHADAP TEKNOLOGI DAN PERKEMBANGANNYA

Layyin Mahfiana
Institut Agama Islam Negeri Surakarta
e-mail: *layin.oke@gmail.com*

Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dekade terakhir ini menunjukkan perkembangan yang semakin tidak terbendung lagi. Perkembangan IPTEK tersebut membawa perubahan sosial yang sangat signifikan baik pada negara maju maupun negara berkembang. Antara manfaat dan mudarat seolah berpacu sehingga menyulitkan pengambil kebijakan untuk mengendalikan dalam rangka memproteksi maupun menjaga nilai-nilai tertentu. IPTEK merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan manusiadengan menggunakan dan mengembangkan teknologi. Dalam perubahan teknologi yang terus berkembang, membawa perubahan sosial global menuju masyarakat informasi yang berbasis pada Teknologi Informasi (IT=*Information Technology*) yang telah menjadi ikon dari IPTEK.

Perkembangan teknologi informasi terus mengalami perkembangan yang luar biasa khususnya teknologi telekomunikasi, media dan informatika (TELEMATIKA). Salah satu bentuk kongkrit dari Teknologi tersebut adalah komputer dan internet yang telah menjadi bagian aktifitas manusia modern. Kehadiran informasi dan teknologi (IT) tanpa disadari telah membentuk masyarakat baru. Melalui pengembangan jaringan/jejaring (*network*) dengan sistem sarang laba-laba, IT telah membentuk komunitas masyarakat virtual yang disebut komunitas maya (*cyber community*).

Bersamaan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan semakin merasuk dalam aktivitas kehidupan manusia di tengah arus globalisasi yang semakin meluas. Masyarakat maya telah membangun sistem kemasyarakatan sebagaimana model dalam segi kehidupan masyarakat nyata seperti interaksi sosial, stratifikasi sosial, kebudayaan, pranata sosial, kekuasaan dan juga kejahatan.[1]

Mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat, mereka juga memanfaatkan IT dalam segala aktifitasnya dari mulai menambah wawasan ilmu pengetahuan, hiburan, menambah teman dan sebagainya. Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi yang mempunyai beberapa lebel diantaranya yakni sebagai 1) sebagai **agen perubahan (*agent of change*)** yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh suatu masyarakat, bangsa dan negara; 2) ***Direct of change***, mahasiswa bisa melakukan perubahan langsung karena sumber daya manusianya jumlahnya

[1]Burhan Bungin, *Pornomedia: Konstruksi Sosial Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, (Jakarta: Prenada Media, 2003), h.34

ISBN : 978-602-50015-0-5

banyak; 3) ***Iron stock***, mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang jumlahnya tidak kan pernah habis; 4)***Moral Force***, mahasiswa merupakan kumpulan orang-orang yang bermoral baik; 5) ***Social control***, mahasiswa sebagai pengontrol kehidupan yang ada dimasyarakat.

Selanjutnya, padamahasiswa melekat pula tiga peran dan fungsi, yaitu: *pertama*, peranan moral, dunia kampus merupakan dunia dimana setiap mahasiswa dengan bebas memilih kehidupan yang mereka mau. Disinilah dituntut suatu tanggung jawab moral terhadap diri masing-masing sebagai individu untuk dapat menjalankan kehidupannya yang bertanggung jawab dan sesuai dengan moral yang hidup dalam masyarakat. *Kedua*, peranan sosial, selain tanggung jawab individu, mahasiswa memiliki peranan sosial yaitu keberadaan dan segala perbuatannya tidak hanya untuk dirinya sendiri tetapi juga harus membawa manfaatbagi lingkungan disekitarnya; *ketiga*, peranan intelektual, mahasiswa sebagai insan intelek yang harus dapat mewujudkan status tersebut dalam kehidupan yang nyata. Dalam arti menyadari betul bahwa fungsi dasar mahasiswa adalah bergelut dengan ilmupengetahuan dan memberikan perubahan yang lebih baik dengan intelektualitas yang ia miliki selama menjalani pendidikan.[2]

Perkembangan IT bagi mahasiswa sebagai generasi muda membawa dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah mencari akses informasi apapun lebih cepat, akurat, terbarudi bumi bagian manapun; dapat berkomunikasi dengan teman keluarga jauh hanya dengan teknologi yang tersedia; memberikan kemudahan atau cara baru dalam melakukan aktifitas manusia; menghemat waktu dan biaya dalam beraktivitas. Sedangkan dampak negatif dari IT adalah dengan jejaring sosial menjadikan orang jarang berhubungan langsung dengan orang lain (pola interaksi yang berubah); semakin lemahnya sikap ramah tamah, gotong royong, sopan santun; penggunaan IT dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu untuk tujuan tertentu. Yang harus diwaspadai oleh generasi muda terutama mahasiswa dalam menghadapi ada perkembangan IT adalah munculnya beberapa kejahatan IT atau lebih dikenal dengan *cybercrime,* diantaranya 1) cybercrime yang menyerang individu (*against person*) diantaranya pornografi (cyber *porno*), *cybertalking*(terorberbau seksual, religius dan lain-lain), *cyber-tresspass* (kegiatan melanggar privasi orang lain misal *web hacking*).

Akses terhadap IT yang tak terbendung dan tanpa batas,penggunaan model komunikasi kekinian seperti *Line*, *WhatsApp*, *Twitter, Facebook, Instagram*, *email*, *video call, voice call, chatting* atau*surfing*dan lain sebagainya. Secara keseluruhan aneka model komunikasi tersebutyang selalu digunakan para sivitas akademika terutama di kalangan para mahasiswa.Hal ini terkadang membuat mahasiswa menjadi terlena, sehingga menganggap IT adalah bagian dari yang tak terpisahkan dalam dunianya.Bahkan terkadang mereka tidak peduli akanadanya sanksi hukum yang diberikan pihak kampus maupun negara apabila curhatan, ocehan, hinaan, celaan yang

[2]Definisi Peran dan Fungsi Mahasiswa di akses tanggal 4 Mei 2017 dari http://pemuncar.blogspot.com/2012/06/definisi_peran_dan_fungsi_mahasiswa_html.

ISBN : 978-602-50015-0-5

mereka kemukakan dalam media sosial akan berdampak hukum. Sebagaimana pernah terjadi dalam kasus salah satu mahasiswi dari salah satu perguruan tinggi ternama di Yogyakarta, karena dia merasa kecewa terhadap salah satu pelayanan di SPBU di kota tersebut.Dia mengungkapkankemarahannya di media sosial facebook, yang akhirnya membawa mahasiswi tersebut dilaporkan salah satu LSM karena dianggap menghina masyarakat Yogyakarta, kasus ini berhenti sampai ditingkat perdamaian karena pihak rektorat perguruan tinggi tersebut ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalan tersebut.

Perkembangan IT pun dirasakan dalam kegiatan belajar mengajar di kampus, para mahasiswa memanfaatkan berbagai teknologi di era digital ini untuk mencari segala informasi berkaitan dengan tugas yang diberikan dosennya.Pemanfaatan teknologi yang semakin intens ini bahkan menjadikan mereka rela menghabiskan waktunya untuk berada selama berjam-jam di pinggiran ataupun area sekitar kampus guna mendapatkan jaringan internet gratis. Yang pada kenyataannya, akses jaringan internet gratis ini tidak hanya dinikmati oleh para mahasiswa namun juga oleh warga setempat terutama oleh anak-anak serta remaja setempat yang tidak dapat dipantau.

Berdasarkan latar belakang tersebut,penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana mahasiswa memahami tentang informasi dan teknologi yang semakin tidak terbendung lagi dan kesadaran hukum terhadap aturan yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik.

Pembahasan

Tinjauan Umum Mengenai Cybercrime

Pengertian Cybercrime

Menurut Agus Raharjo, perkembangan yang pesat dalam teknologi internet menyebabkan kejahatan baru dibidang itu juga muncul, misalnya kejahatan manipulasi data, spionase, sabotase, provokasi, money laundering, hacking, pencurian software maupun perusakan hardware dan berbagai macam lainnya. Bahkan laju kejahatan melalui jaringan internet (*cybercrime*) tidak diikuti dengan kemampuan pemerintah untuk mengimbanginya sehingga sulit untuk mengedalikannya. Munculnya beberapa kasus *cybercrime* di Indonesia telah menjadi ancaman stabilitas Kamtibmas dengan eskalatif yang cukup tinggi. Pemerintah dengan perangkat hukumnya belu mampu mengimbangi teknik kejahatan yang dilakukan dengan teknologi computer khususnya di jaringan internet dan internet.[3]

Oleh karena itu, hukum yang diharapakan lahir, apa pun bentuknya, haruslah memiliki kekuatan mengikat bagi para pihak di dalamnya (*legally bound)* yang tentunya dilengkapi dengan mekanisme sanksi sebagai alat pemaksa. Menurut Grolier, hukum dapat didefinisikan secara luas sebagai suatu standar sistem dan aturan yang ada dalam masyarakat. Standar tersebut menjadi acuan bagi setiap individu yang akan melahirkan hak dan kewajiban.

[3] Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya,* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2014), h.3

ISBN : 978-602-50015-0-5

Sementara Boele-Woelki berpandangan bahwa keterlibatan langsung pemerintah dan undang-undang dalam masalah *cyberspace* merupakan sesuatu yang dibutuhkan khususnya dalam menyelesaikan sengketa-sengketa yang timbul dibidang telematika.[4]

Maka lahirnya hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber (cyber law), secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah lain yang dipakai adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology)*, hukum dunia maya (*Virtual world law)* dan hukum mayantara.

Istilah – istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem computer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup local maupun global (internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis computer yang merupakan sistem eletronik yang dapatdilihat secara virtual. Permasalahan hukkum yang sering kali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi dan /atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem eletronik.[5]

Dalam Pasal 1 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dinyatakan definisi terkait informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat electronic (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Informasi merupakan inti dari globalisasi, khususnya bagi negara-negara yang berambisi membangun dan mewujudkan perubahan. Disebutkan Sardar (1989) dalam buku Abdul Wahid dan Moh. Labib[6] bahwa sebagaimana negara-negara dewasa ini yang berupaya mengendalikan sumber-sumber daya dan harga-harga komoditi, maka di dalam waktu yang tidak terlalu lama, informasi, sebagai suatu komoditi yang sangat diperlukan oleh kekuatan produktif, akan menjadi daya saing di seluruh dunia untuk meraih kekuasaan.

Karakter Cybercrime

Berdasarkan beberapa literatur serta prakteknya cybercrime memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

a. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah siber/cyber (cyberspace) sehingga tidak dapat dipastikan yuridiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.

[4] Maskun, *Kejahatan Siber suatu Pengantar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014). Cet. Ke-2, h.10-11

[5] Budi Suhariyanto. Opcit. h.2-3.

[6] Moh Labib Abdul Wahid, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Ed. Kedua, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 20

ISBN : 978-602-50015-0-5

b. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang terhubung dengan internet
c. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materiil maupun immateriil (waktu, nilai, jasa, uang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional.
d. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya
e. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional/melintasi batas negara.[7]

Sesungguhnya banyak perbedaan di antara para ahli dalam mengklasifikasikan kejahatan komputer *(computer crime).* Ternyata dari klasifikasi tersebut terdapat kesamaandalam beberapa hal. Untuk memudahkan klasifikasi kejahatan komputer *(computer crime)* tersebut, maka dari beberapa klasifikasi dapat disimpulkan:[8]

Kejahatan Cybercrime di Indonesia

Di Indonesia setidaknya ada tiga jenis kejahatan cybercrimeberdasarkan modusnya, yaitu:

1. Pencurian Nomor Kredit

Menurut Rommy Alkatiry (Wakil Kabid Informatika KADIN), penyalahgunaan kartu kredit milik orang lain di *internet* merupakan kasus *cybercrime* terbesar yang berkaitan dengan dunia bisnis *internet di* Indonesia. Penyalahgur~ian kartu kredit milik orang lain memang tidak rumit dan bisa dilakukan secara fisik atau *on-line.* Nama dan kartu kredit orang lain yang diperoleh di berbagai tempat (restauran, hotel, atau segala tempat yang melakukan transaksi pembayaran dengan kartu kredit) dimasukkan di aplikasi pembelian barang di *internet.*

2. Memasuki, Memodifikasi, atau Merusak Homepage *(Hacking)*

Menurut John. S. Tumiwa pada umumnya tindakan hacker Indonesia belum separah aksi di luar negeri. Perilaku hacker Indonesia baru sebatas masuk ke suatu situs komputer orang lain yang ternyata rentan penyusupan dan memberitahukan kepada pemiliknya untuk berhati-hati. Di luar negeri hacker sudah memasuki sistem perbankan clan merusak data base bank

3. Penyerangan situs atau *e-mail* Metalui Virus atau*Spamming.*

Modus yang paling sering terjadi adalah mengirim virus melalui e-mail. Menurut RM Roy M. Suryo, di luar negeri kejahatan seperti ini sudah diberi hukuman yang cukup berat. Berbeda dengan di Indonesia yang sulit diatasi karena peraturanyang ada belum menjangkaunya.Ketentuan dalam KUHP yang digunakan untuk menanangani *cybercrime* adalah ketentuan tentang pemalsuan (Pasal 263-276), peczcurian (Pasal 362-367), penipuan (378-395), perusakan barang (Pasal 402-412). Sedangkan ketentuan peraturan perundang-undangan di luar KUHP yang dapat digunakan dalam menangani *cybercrime*antara lain sebagai berikut

[7]*Ibid*., h. 76
[8]*Ibid,* h. 67

ISBN : 978-602-50015-0-5

1. Undang-Undang RI No. 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi sebagaimana diubah dengan UndangUndang RI No. 20 Tahun 2001 tentang Perubahan UndangUndang RI No. 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.
2. Undang-Undang RI No. 10 Tahun 1995 tentang Kepabeanan sebagaimana diubah melalui Undang-Undang RI No. 17 Tahun 2006 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 10 Tahun 1995 tentang Kepabeanan.
3. Undang-Undang RI No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Republik Indonesia. No. 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta.
4. Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
5. Undang-Undang RI No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan.
6. Undang-Undang RI No.5 Tahun 1999 tentang Persaingan Usaha. 7. Undang
7. Undang RI No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.
8. Undang-Undang RI No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran
9. Undang-Undang RI. No. 15 Tahun 2003 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2002 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme menjadi Undang-Undang.
10. Undang-Undang RI No. 15 Tahun 2002 tentang Pencucian Uang.
11. Undang-Undang RI No. 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang.
12. Undang-Undang RI No. 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang.
13. Undang-Undang RI No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektonik.
14. Undang-Undang RI No. 19 Tahu 2016 tentang Perubahan Atas Undang Undang tentang Informasi dan Transaksi Elekronik

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik sudah berlaku sejak tanggal diundangkan. Karena itu, semua perkara *cybercrime* yang terjadi setelah diberlakukan, sepanjang unsur-unsur tindak pidananya memenuhi ketentuan tindak pidana sebagaimana diatur dalam UU tersebut, harus diadili berdasarkan Undang Undang ini. beberapa perbuatan-perbuatan yang dilarang dalam Undang-undang ITE, diantaranya: Pornografi di Internet (Cyberporn), Perjudian di Internet *(Internet Gambling),* Penghinaan/Pencemaran Nama Baik di Internet, Pemerasan dan/atau Pengancaman Melalui Internet, Penyebaran Berita Bohong dan Penyesatan Melalui Internet, Profokasi Melalui Internet, *hacking,*Intersepsi atau Penyadapan, *Defacing,* Pencurian Melalui Internet, Penggangguan Melalui Internet, Fasilitator *Cybercrime, Cybercrime* yang Menimbulkan Kerugian Terhadap Orang Lain, Penghinaan melalui *Short Mesagge Service (SMS).*

ISBN : 978-602-50015-0-5

Mahasiswa dan Cybercrime
Mahasiswa dan Cybercrime

Potensi yang amat besar dalam demografi kawasan ASEAN telah disadari menjadi hal yang cukup menonjol dibandingkan kawasan lain didunia. Bahwa diperkirakan ada lebih dari setengah dari 600 juta orang di ASEAN adalah para pemuda berusia produktif dibawah umur 30 tahun.Sehingga Presiden mengajak kepada pemuda ASEAN untuk dapat memanfaatkan era digital dan media sosial sebagai wadah penyampaian pesan yang berdampak positif bagi perkembangan negara anggota ASEAN pada khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya.

Dalam kenyatannya, pemuda era digital ini telah dikenal sebagai pemuda generasi "Y" dengan segala konsekuensinya sebagai generasi instant yang membuat mereka melihat segala sesuatu menjadi lebih ringkas dan cepat serta tentu saja instant. Tentu hal ini seperti sisi mata uang yang salah satu sisi membawa kemajuan seperti peluang bagi para pemuda dan juga mahasiswa untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam segala ruang geraknya sebagai bagian dari lingkungan kampus dan masyarakat pada umunya. Misalnya banyak anak muda Indonesia saat ini yang menyambut program 1000 start-up yang di usung oleh pemerintah. Mereka dengan ide-ide berinovasi menemukan hal-hal yang baru seperti jual online-parcel "coklat melayang" di Malang atau program "Bule Mengajar" di Kulon Progo, atau "kreasi- *black pearl* (mutiara hitam)" di NTT (Nusa Tenggara Timur). Dengan menggandeng dinas pariwisata serta dinas terkait telah mampu memperkenalkan kearifan lokal yang ada di masing-masing daerah untuk di perkenalkan di berbagai negara lainnya. Sementara di sisi lainnya berdampak sangat buruk, mental yang tidak *struggle/* tidak tahan banting, hal tersebutcukup menjadi hambatan yang besar bagi mahasiswa di kehidupan dalam kampus maupun di luar kampus. Butuh kerja keras dari berbagai pihak khususnya yang ada di lingkungan kampus untuk membentuk karakter mahasiswa yang tanggung dan persistensi.

Perubahan *mindset* anak muda yang juga akan mempengaruhi perubahan *mindset* nasional. Karena dalam kehidupan sehari-hari para anak muda ini dalam hal ini mahasiswa akan sangat erat hubungannya denga interaksi dengan *smartphone*ataupun *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Dari mengerjakan tugas kampus juga dalam hal pemenuhan hajat hidupnya seperti dapat memesan makanan dengan mudah dengan hanya memesannya secara online. Dunia dalam genggaman mereka. Diilustrasikan dalam hal membaca koran hanya perlu mengklik web koran online maka hampir semua berita di hari tersebut akan dapat diketahui dengan mudah tanpa butuh waktu yang lama. Jokowi mengatakan pembangunan sumber daya manusia menjadi keharusan dalam menghadapi tantangan masa depan. Itu dilakukan untuk mempersiapkan persaingan global. Persiapan itu harus dilakukan secara detail dan baik.

Peranan mahasiswa dalam memanfaatkan cyber

Icon dunia terkait mahasiswa dan cyber yang sangat mewakili keduanya adalah Mark Zuckerberg. Seorang anak muda dengan segudang prestasi dunia terutama di

ISBN : 978-602-50015-0-5

bidang teknologi dan internet. Dia adalah pencetus ide dan pengembang *facebook* yang sangat viral di seluruh dunia. Dalam pidatonya dalam acara kelulusannya dari Universitas Harvard pada 25 Mei 2017 (sebuah universitas bergengsi dunia), dia menyatakan bahwa tantangan generasi saat ini adalah menciptakan dunia dimana setiap orang memiliki tujuan."*... the challenge for our generation is creation a world where everyone has a sense of purpose*.[9]"

Hal yang dapat di garis bawahi adalah penjelasan yang diberikan bahwa upaya untuk membuat lingkungan sekitar lebih maju maka perlu melakukan tantangan bersama yakni tidak saja sibuk membuat ide-ide baru namun juga mengolah ulang ide-ide lama untuk menjadi hal yang lebih *fresh* yang mampu diminati oleh segmen pasar yang besar.

Sementara itu dunia pendidikan Indonesia telah memanfaatkan teknologi internet sejak tahun 1990-an. Di negara tertentu, aktivitas pendidikan diselenggarakan menggunakan teknologi internet muali dari kampus "*cyber*" sampai pendidikan jarak jauh[10]. Fasilitas- fasilitas yang biasa digunakan di kalangan sivitas akademika antara lain berupa surat elektronik (e-mail), bercakap-cakap di internet menggunakan fasilitas IRC (*internet relay Chat*), kelompok diskusi (*newsgroup*) fasilitas transfer file (*FileTransfer Protocol*) maupun *World Wide Web (Web*).Sebagaimana telah diketahui bahwa dengan menggunakan email, maka seorang dosen atau mahasiswa dapat menerima dan membalas surat (elektronik) secara langsung dan pribadi tanpa mengenal batas waktu, tempat dan birokrasi.

Sedangkan melalui *mailing list* sivitas akademik dapat berdiskusi melalui fasilitas *e-mail*. Diskusi dapat juga dilakukan menggunakan fasilitas newsgroup untuk topik-topik khusus. Sedangkan melalui IRC, seorang mahasiswa dapat bercakap-cakap secara elektronis dengan mahasiswa mana saja di berbagai sudut dunia terjauh yang terjangkau fasilitas internet baik untuk tujuan pendidikan maupun untuk sekadar mendapat kesenangan.Sementara itu melalui *surfing* website, mahasiswa dapat memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan akademiknya.[11]

Kesadaran mahasiswa dalam memanfaatkan cyber

Dengan kemajuan teknologi yang semakin melesat. Tentu saja hal tersebut telah membawa banyak perubahan gaya belajar dikalangan mahasiswa di perguruan tinggi. Adapun beberapa manfaat dari teknologi dan internet bagi para mahasiswa antara lain:

[9] Mark Zuckerbergs speech as written for harvards calss of 2017. Diakses pada tanggal 10 September 2017 dari https://news.harvard.edu/gazette/story/2017/05/mark-zuckerbergs-speech-as-written-for-harvards-class-of-2017/

[10]Purbo, O. W. (1999). *Teknologi Warung Internet. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo dalam Anne Ratnasari, Internet sebagai Media Penunjang Studi Mahasiswa, MIMBAR, vol. XXIV no.1, h.13*

[11] Anne Ratnasari, *Internet sebagai Media Penunjang Studi Mahasiswa, MIMBAR, vol. XXIV no.1, h. 15*

ISBN : 978-602-50015-0-5

Dampak yang positif

1. Mencari data untuk tugas kuliah

Penggunaan teknologi informasi sebagai pengembangan cyber campus, mendorong penyelenggaraan pendidikan semakin efektif. Memungkinkan banyaknya informasi data yang diperoleh sehingga memberikan pelayanan kepada mahasiswa lebih memuaskan. Idealnya tenaga dosen dan mahasiswa senantiasa mengakses berbagai informasi aliran data dengan cepat dan bertanggung jawab sesuai harapan.[12]

Selain itu dengan teknologi informasi ini mampu pula memanfaatkan derasnya informasi dalam tataran global. Kemajuan teknologi telah mampu pula memberikan pencapaian dalam pembelajaran di Perguruan Tinggi. Banyak jenis media yang dapat merepresentasikan informasi dengan lebih menarik. Seperti media teks, audio, video, animasi, gambar diam ataupun gabungan antara dua atau lebih media-media tersebut dapat lebih mengefektifkan penyampaian informasi.

Keutamaan dari itu semua kemudahan mengakses perpustakaan juga hasil penelitian yang telah ada secara online menjadi dambaan bagi dunia pendidikan terutama para dosen dan mahasiswa.

2. Mendapatkan pemasukan tambahan

Akses internet dengan mudah dapat ditemukan diberbagai tempat termasuk di kampus. Hal ini tidak hanya membantu mahasiswa mengembangkan potensi dirinya namun juga menjadi peluang bagi mahasiswa tersebut dalam memperoleh penghasilan tambahan yang mampu menopang hidupnya bahkan mungkin hidup keluarganya.

3. Menjalin komunikasi dan membuat jaringan kerja

Manfaat ketiga yang diperoleh mahasiswa dalam penggunaan cyber adalah mampu menjalin komunikasi serta mampu membuat jaringan baik untuk keperluan kampus, kokulikuler, relasi keluarga juga relasi masyarakat dan relasi kolega.

Pemanfaatan yang demikian ini menjadi efektif dan mudah tanpa terbatasi oleh jarak, waktu maupun tempat. Kemudahaan akses baik teknologi dan internet membuat hubungan dengan berbagai pihak menjadi lebih sistematis serta mampu mendapatkan solusi dalam waktu yang tidak terlalu lama.

a. Dampak yang negatif

Beberapa manfaat/ dampak negatif yang dirasakan dari kemudahan teknologi ini dalam menggali informasi antara lain:

1. **Plagiat**

   Maraknya plagiat yang dilakukan oleh para mahasiswa. Mereka sadari atau tidak dalam pengerjaan tugas ataupun makalah yang diberikan para dosen karena berbagai alasan meminta para mahasiswa untuk berpacu dengan waktu. Mahasiswa dengan manajemen waktu yang baik, meski dengan berbagai kegiatan ekstrakulikuler dan juga berbagai tugas dari para dosen

[12] Salo, Raimo. 2005. *Virtual Learning-Possibilities and Challenges for teaching* dalam S. Pathmantara, Peran serta Teknologi Informasi dan Teknologi dalam Pengembangan Cyber Campus diakses pada 10 Sepetember 2017 dari http://scholar.google.co.id/ scholar?start=20&q=manfaat+cyber+bagi+mahasiswa&hl=id&as_sdt=0,5

ISBN : 978-602-50015-0-5

mata kuliah, mahasiswa tersebut masih mampu menyelesaikan tugas tersebut dengan baik.

Namun demikian tidak sedikit mahasiswa yang masih belum mahir dalam mengatur waktu mereka antara berkegiatan organisasi dengan tugas-tugas kuliah. Menyebabkan ada beberapa dari mereka mencari mudahnya dengan melakukan plagiat dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Hal ini sangatlah disayangkan, karena kebiasaan melakukan plagiat sejak dibangku kuliah akan mempengaruhi kehidupan selanjutnya. Maka dari itu perlu peran semua pihak untuk sama-sama menyiapkan para mahasiswa yang anti-plagiat serta mampu mandiri dalam penulisan makalah/ artikel sebagai tugas kuliah.

2. *Cyber Bullying*

Dampak kedua adalah cyber bullying, meski masih sedikit yang memahami makna ini. Ataupun bahkan mereka tidak memahami dan menyadari bahwa di banyak kesempatan mereka melakukan pelecehan / *bullying* melalui media sms (*short message service*). Meskipun di Indonesia sebagai salah satu negara berkembang, kondisi *cyber bullying* belum terlalu mengkhawatirkan dan krusial.

Cyber Bullying sebagai tindakan yang dilakukan oleh penggunaan teknologi komunikasi dan informasi yang sengaja diulang, baik melalui prilaku permusuhan oleh perorangan atau kelompok untuk merugikan orang lain. Tindakan yang tergolong dalam kejahatan *cyber bullying* ini menurut peneliti *cyber bullying* Hinduja dan Patchin digambarkan sebagai tindakan sengaja dengan mengirikan pesan teks elektronik (*e-mail*) ataupun rekaman gambar yang biasanya *up-load* ke situs pertemanan *youtube* yang bernada mengejek, melecehkan, mengancam, mengganggu ataupun menghina.[13]

Bentuk *cyber bullying* yang dilakukan oleh sebagian kecil mahasiswa biasanya terjadi dikarenakan adanya rasa kecewa akan sesuatu dalam interaksinya dengan dosen, institut atau teman sebayanya di lingkungan kampus, misalnya masalah kuliah, masalah nilai, masalah tugas-tugas kuliah ataupun masalah pertemanan namun tidak menemui cara menyelesaikan masalahnya tersebut. Hingga menimbulkan suatu cara melampiaskan dengan mengirimkan sms yang tidak menyenang bagi yang menerima pesan tersebut ataupun bagi pihak- pihak yang secara tidak langsung dirugikan karena kegiatan *cyber bulling* yang telah dilakukannya.

1. Mahasiswa dan Kesadaran Hukum

Mahasiswa sebagai warga negara Indonesia juga harus mentaati aturan hukum yang telah di buat oleh negara dalam bentuk apapun, begitu juga berkaitan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

[13] Al Sentot. S, *Cyber Bullying Kejahatan Dunia Maya yang Terlupakan: Wacana Kritis Cyber Crime di Negara Berkembang),* Jurnal Hukum Pro Justitia, April 2009, Vol.27 No.1. Di akses tanggal 11 September 2017 dari https://scholar.google.co.id/scholar?q=kejahatan+bullying+cyber&btnG=&hl=en&as_sdt=0%2C5

ISBN : 978-602-50015-0-5

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti ingin mengungkapkan tentang kesadaran hukuum mahasiswa. Sebelum mengkaji lebih dalam harus dipahami terlebih dahulu tentang teori kesadaran hukum.

Kesadaran hukum timbul karena proses penerapan hukum positif tertulis. Kesadaran hukum merupakan kesadaran atau nilai-nilai yang terdapat di dalam diri manusia tentang hukum yang ada atau tentang hukum yang diharapkan ada. Sebenarnya yang ditekankan adalah nilai-nilai tentang fungsi hukum dan bukan suatu penilain hukum terhadap kejadian-kejadian yang kongkrit dalam masyarakat yang bersangkutan.[14]

Masalah kesadaran hukum sebenarnya merupakan masalah nilai-nilai. Kesadaran hukum adalah konsepsi konsepsi abstrak di dalam diri manusia, tentang keserasian antara ketertiban dengan ketentraman yang dikehendaki atau yang sepantasnya. Indikator masalah kesadaran hukum adalah:

1. Pengetahuan tentang peraturan-peraturan hukum
2. Pengetahuan tentang isi peraturan-peraturan hukum
3. Sikap terhadap peraturan-peraturan hukum
4. Pola-pola perikelakuan hukum.

Setiap indikator tersebut menunjukkan tingkat kesadaran hukum tertentu, mulai dari yang terendah sampai dengan yang tertinggi. Menurut Oetojo Oesman membedakan kesadaran hukum yang baik dan kesadaran hukum yang buruk. Salah satu kesadaran hukum yang buruk adalah jika seseorang semakin memiliki pengetahuan hukum mengetahui kemungkinan menggunakan proses banding dan kasasi meskipun sebenarnya ia sadar bahwa dirinya berada di pihak yang salah.[15]

Dari hasil penelitian di kalangan mahasiswa menunjukkan bahwa model dan tipe sarana teknologi yang digunakan para mahasiswa kebanyakan menggunakan*Handphone* dan Laptop hampir mendekati 95% dari mahasiswa diwawancarai memilih sarana tersebut. Sisanya bervariasi mulai dari televisi, radio, LDC, printer, kamera, telephone dan tape recorder menjadi alternatif pilihan dalam kegiatan para mahasiswa baik di kampus maupun di lingkungan masyarakat.

Sedangkan, tingkat pengetahuan mahasiswa terkait dengan UU ITE menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa berbanding lurus dengan tingkatan para mahasiswa tersebut dalam menempuh pendidikan. Maksudnya, mahasiswa yang menempuh jenjang lebih tinggi lebih memahami UU ITE dibanding dengan mahasiswa yang lebih rendah tingkatan pendidikannya.

Pemahaman mahasiswa mengenai susbtansi yang ada di dalam UU ITE juga beragam, beberapa mengatakan bahwa apabila melanggar aturan yang

[14] Soerjono Soekanto, *Kesadaran Hukum & Kepatuhan Hukum*, (Jakarta; Teplok, 1982), h.152
[15] Achmad Ali, *Menguak Teori Hukum dan Teori Peradilan*, (Jakarta, Prenada Media, 2009), h. 300

ISBN : 978-602-50015-0-5

ada di dalam UU ITE maka yang harus dilakukan adalah mentaati aturan tersebut karena itu merupakan kewajiban sebagai mahasiswa dan warga negara yang baik. Disamping itu kewajiban mahasiswa sebagai warga negara yang baik dan taat hukum terutama berkaitan dengan UU ITE terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan diantaranya menggunakan dan memanfaatkan informasi yang diterimanya dengan baik; selalu waspada dan bertanggung jawab; terhadap kebenaran informasi; tidak menyebarkan berita hoax; tabayun atau croscek terlebih dahulu apabila menerima berita; menggunakan etika dalam menulis; mengunggapkan sesuatu di media sosial tanpa merugikan orang lain; berita, tulisan yang disebarkan tidak mengandung unsur sara; menjaga dari hal-hal yang negatif misalnya merugikan orang lain atau lembaga tertentu.

Daftar Pustaka

Achmad Ali, (2009) *Menguak Teori Hukum dan Teori Peradilan*, Jakarta: Kencana

Budi Suhariyanto, (2014). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, Ed. Ketiga, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Burhan Bungin (2003)*Pornomedia: Konstruksi Sosial Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta: Prenada Media.

Maskun, (2014). *Kejahatan Siber: Cyber Crime Suatu Pengantar*, Ed. Kedua, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Moh Labib&Abdul Wahid, (2010). *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Ed. Kedua, Bandung: Refika Aditama

Niniek Suparni, (2009). *Cyberspace Probematika & Antisipasi Pengaturannya*, Jakarta: Sinar Grafika

Jurnal

AN. Qomariyah, (2009). *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di perkotaan* dari https://scholar.google.nl/scholar?q=ITE+di+Indonesia&btnG=&hl=en&as_sdt=0%2C5 diakses pada tanggal 5 Mei 2017

Artha Febriansyah, (2016) *Pencemaran Nama Baik di Dunia Maya* dari http://eprints.unsri.ac.id/6154/ diakses pada tanggal 4 Mei 2017;

Hafid Muh Taufik, (2015). *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Melalui Penggunaan Media Sosial Di Kota Makassar* dari http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/16658 diakses pada tanggal 4 Mei 2017;

Pradita Duwila Moh. Putra, (2016). *Tinjauan Sosiologis Hukum Terhadap Ujaran Kebencian di Media Sosial* dari http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/22364 diakses pada tanggal 4 Mei 2017;

ISBN : 978-602-50015-0-5

Ananda Amalia Syam, (2015). Tinjauan Kriminilogis terhadap kejahatan cyberbullying dari http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/14936 diakses pada tanggal 4 Mei 2017;