JURNAL COMMUNICATE

ISSN: 2477-1376

Vol. 2 | No.1

Aktivitas Mahasiswa pada Media Sosial dan Tingkat Literasinya Tentang Undang-Undang Interaksi & Transaksi Elektronik

Gushevinalti*, Lely Ariannie**

***Universitas Bengkulu**
****Universitas Bengkulu**

ARTICLE INFO

Keywords:
Activities, social media, UU ITE, students, literacy

Corresponding Author:
gushevinalti@yahoo.com

ABSTRACT

The purpose of this study is on the activities of students of the Faculty of Social and Political Sciences, University of Bengkulu on social media, especially activity that leads to acts of cyber-bullying. Furthermore, to explore the level of literacy of students on legislation Interaction and Electronic Transactions (UU ITE) governing ethics in social media. This study used a qualitative research approach. So that the data collecting technique is interview and observation as well as questionnaires open. Informants in this study were students of the Faculty of Social and Political Sciences, University of Bengkulu who actively use social media. The results showed that the activity of students on social media very much and every student has a social media account for more than three accounts. Generally, the students explained that the post status activity in social media does not always contain cyber bullying, but students are not denied ever did as well. Generally, the level of literacy of students at UU ITE is very low it is proved they do not know even do not understand the law.

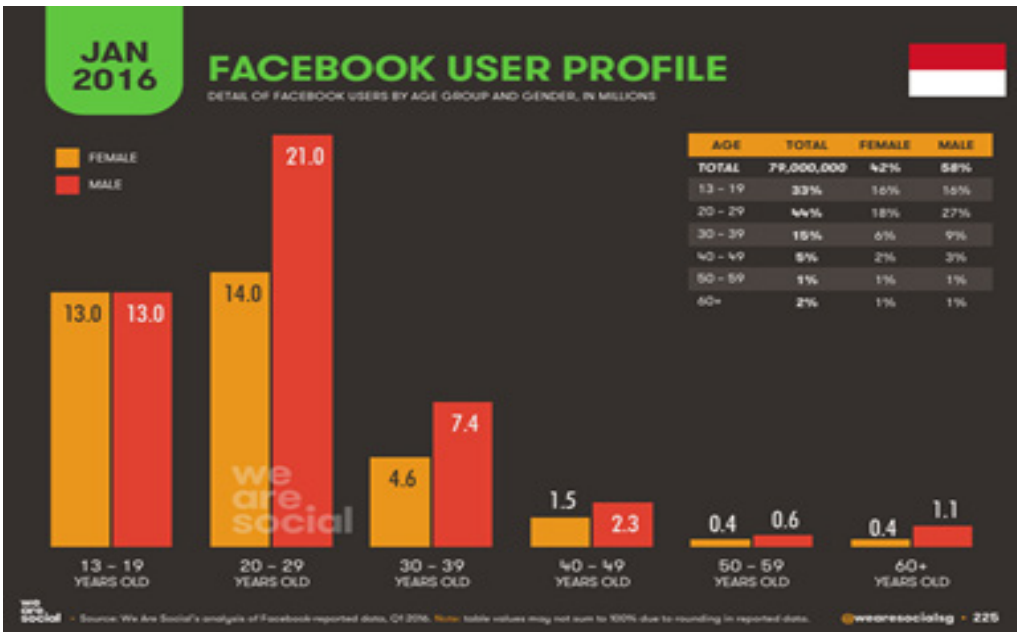
Tujuan penelitian ini adalah untuk memetakan aktivitas mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu pada media sosial khususnya aktivitas yang mengarah pada perbuatan perundungan siber (cyber-Bullying). Selanjutnya untuk mengeksplore tingkat literasi mahasiswa pada undang-undang Interaksi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur etika di media sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sehingga teknik pengumpulan datanya adalah wawancara dan observasi serta penyebaran angket terbuka. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa FISIP UNIB yang aktif menggunakan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa aktivitas mahasiswa pada media sosial sangat banyak dan setiap mahasiswa memiliki akun media sosial lebih dari tiga akun. Umumnya mahasiswa menjelaskan bahwa kegiatan memposting status di media sosial tidak selalu mengandung cyber bullying, namun mahasiswa tidak menyangkal pernah juga melakukannya. Umumnya tingkat literasi mahasiswa pada UU ITE sangat rendah hal ini dibuktikan mereka tidak tau bahkan tidak memahami UU tersebut.

Jurnal Communicate
Volume 2 Nomor 1
Juli 2016 - Desember 2016
ISSN 2477-1376
hh. 1 –12

©2016 JC. All rights reserved.

Pendahuluan

Kehadiran media sosial merupakan salah satu penanda determinasi dari perkembangan teknologi dan internet ditengah kehidupan manusia. Pengguna di media sosial juga memiliki aturan (hukum) dan etika. Dalam konteks ini, yang berlaku di media sosial bisa dilihat dari fakta yang ada, yakni dari perspektif pengguna dan perspektif perangkat teknologi. Dari perspektif teknologi, aturan dan etika yang ada menyangkut bagaimana pengguna melalui prosedur yang ada di media sosial. Pada praktiknya ada semacam kode digital atau program yang diatur terkait kebijakan masing-masing penyedia media sosial. Pada umumnya, perangkat media sosial memberikan semacam prosedur awal bagi siapa pun yang ingin, memiliki akun atau bergabung. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial juga merupakan institusi sosial di internet. Pengguna media sosial di Indonesia sangat tinggi. Ditambah lagi dengan penetrasi internet Indonesia yang tinggi, maraknya pengaksesan internet melalui perangkat mobile serta sudah banyaknya masyarakat Indonesia yang melek internet, maka ada kemungkinan pengguna Facebook Tanah Air dapat menduduki peringkat di atasnya lagi. Rata-rata pengguna Facebook adalah usia remaja sepertipada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Visual data pengguna facebook di Indonesia per Januari 2016 (sumber: teknokompas)

Namun sangat disayangkan, aktivitas remaja ataupun mahasiswa usia remaja belum tidak dibarengi dengan pemahaman mereka tentang undang undang yang mengatur interaksi di dunia maya yaitu UU ITE. Sehingga seringkali ditemui pada postingan ataupun komentar mahasiswa belum berorientasi pada peraturan tersebut. Hal ini diperparah lagi dengan maraknya pelanggaran etika dalam berselancar di dunia maya. Dengan demikian, menarik kiranya mengkaji aktivitas mahasiswa menggunakan media sosial dalam kaitannya dengan literasi mahasiswa pada UU ITE. Rumusan masalah yang diteliti adalah: (1) Bagaimana aktivitas mahasiswa pada media sosial khususnya aktivitas yang mengarah pada perbuatan perundungan siber (cyber-Bullying)?; dan (2) Bagaimana tingkat literasi atau pemahaman mahasiswa tentang UU ITE yang mengatur interaksi di media sosial?.

Dilansir KompasTekno, Kamis (9/4/2015) dari Recode, lembaga penelitian Paw Research mengungkap bahwa Facebook masih menjadi andalan bagi para remaja. Setidaknya 71 persen remaja dengan rentang usia 13 hingga 17 tahun masih menggunakan jejaring sosial tersebut. Bahkan, 41 persen di antaranya mengaku bahwa Facebook adalah situs yang paling sering mereka kunjungi. Menyusul setelahnya ada Snapchat dengan 41 persen pengguna remaja. Lalu Twitter dan Google+, Vine (24 persen), Tumblr (14 persen), dan sisanya media sosial lain (11 persen). Secara global, Path tak termasuk dalam media sosial dengan pengguna remaja terbanyak. Platform tersebut hanya berjaya di Indonesia.

Paw Research sekaligus membeberkan kebiasaan remaja dalam penggunaan internet. Hasilnya, ditemukan hampir 25 persen remaja menggunakan internet sepanjang hari tanpa henti. Sedangkan 50 persen remaja menjalani kehidupan di ranah online berkali-kali dalam kurun waktu 24 jam setiap harinya. Dilaporkan, pada dasarnya hampir semua remaja (94 persen) bergantung pada akses internet dan menjalani kehidupan di ranah online dengan kurun waktu berbeda-beda. Penelitian ini mengam-

bil sampel lebih dari 1000 remaja dengan latar belakang berbeda-beda.

Aktivitas Mahasiswa di Media Sosial dan Cyber Bullying

Media sosial merupakan situs atau aplikasi yang dapat dibuat dan digunakan untuk berbagi ataupun bertukar informasi serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial di dunia maya. Web atau situs media sosial merupakan sarana yang sangat efektif untuk kegiatan marketing communication, periklanan, promosi, dan public relations (Traswethi, 2015).

Penelitian oleh Pew Internet dan American Life Project (2004), bahwa 93% pengguna intenet adalah remaja yang melakukan interaksi sosial lewat internet. Didalam penelitian terungkap bahwa 64 % remaja yang menjadi pengguna aktif berumur antara 12 – 17 tahun, dengan aktivitas sebagai berikut: (1) 39% berbagi foto, cerita dan video yang mereka buat sendiri; (2) 33% membuat webpages atau blog untuk berbagi dengan kelompoknya seperti teman sekolahnya; (3) 28% membuat jurnal online atau blog; (4) 27% mengelola webpage pribadi mereka.

Kehadiran media sosial mampu menghilangkan batas ruang dan waktu, yang selama ini menjadi pembatas dalam berinteraksi bagi mereka yang berada pada tempat yang berjauhan atau dikenal dengan *global vilage*, dimana kondisi yang menganalogikan dunia sebagai sebuah desa yang besar dimana jarak sudah tidak lagi menjadi masalah dalam komunikasi. Dapat dikatakan bahwa dunia sudah tidak lagi bulat tetapi flat, karena dianggap semua individu bisa berada pada waktu yang sama untuk melakukan interaksi secara bersamaan (Hendroyono, 2012).

Dalam teknologi komunikasi berbasis media sosial, perlu dikembangkan pendekatan komunikasi yang mensyaratkan beberapa hal (Hendroyono, 2012):

a. *Transparant*, dimana semua orang dapat mengakses dan semuanya terdokumentasi secara digital,

b. *Authentic*, dimana didalamnya mengandung keunikan, karena ide yang dituangkan belum pernah ada sebelumnya,

c. *Genuine*, tidak dibuat-buat,

d. *Sincere*, dimaknai sebagai kejujuran yang terkandung dari pesan yang disebarluaskan.

Interaksi di media sosial kerap terjadi perundungan siber (*cyber-bullying*). Perundungan (*bullying*) merupakan tindakan negatif yang dilakukan oleh orang lain secara berulang, yang dapat dimaknai menganggu, mengusik dan menyusahkan. Belsey (2005) mengemukakan bahwa perundungan siber adalah kesengajaan, perulangan perilaku, maupun kebiasaan negatif dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti email, pesan instan serta situs personal oleh individu maupun kelompok dengan maksud menyakiti orang lain. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk mempermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media siber baik ditujukan secara khusus pada korban maupun dengan cara diketahui publik. Pada intinya, perundungan siber bisa disebut sebagai teror sosial melalui teknologi (Kowalski, et., al, 2008).

Etika Berinternet

Netiquette merupakan sebuah konvensi atas norma--norma yang secara filosofi digunakan sebagai panduan bagi aturan atau standar dalam proses komunikasi di internet atau merupakan etika berinternet sekaligus perilaku sosial yang berlaku di media online (Thurlow et., al, 2004)

Setidaknya beberapa alasan mengapa di internet, khususnya di media sosial, memerukan etika. Pertama, latar belakang maupun lingkungan pengguna media sosial yang heterogen dan berbeda-beda. Dan norma yang berlaku di masyarakat, seperti norma sosial dan agama, perbedaan tersebut memberikan dampak, baik positif yang heterogen dan berkenaan negatif, dalam berinteraksi di media sosial (Kayani, 2004; Nasrullah, 2014: VanDijk, 2013).

Kedua, komunikasi media sosial cenderung lebih didominasi oleh teks semata. Teks tentunya perlu upaya pembentukan (encoding) dari pengguna maupun upaya penafsiran (decoding) dari pengguna lainnya dan ini adalah proses yang berlangsung terus menerus. Istilah yang dipopulerkan oleh Roland Barthes dalam semiotika, teks menjadi entitas yang bebas dari penafsiran dan si pembuat teks tidak memiliki kuasa atas teks yang telah dilahirkannya. Realitas sosial-siber ini memerlukan kesepakatan di antara aktan yang ada. Maka dari itu, muncul ikon emosi atau emocticon sebagai salah satu upaya mengurangi kesalahpahaman dalam pengungkapan emosi pengguna media sosial (Baron, 2008; Crystal, 2004; Manovic, 2001; Thurlow et al., 2004)

Ketiga, hubungan antar pengguna dengan perantara teknologi di media sosial (*online*) pada kenyataannya merupakan transformasi dari hubungan dunia nyata (*offline*). Etika berinternet diperlukan agar setiap pengguna ketika berada di dunia virtual memahami hakdankewajibannya sebagai warga negara dunia virtual (*digital citizenship*).

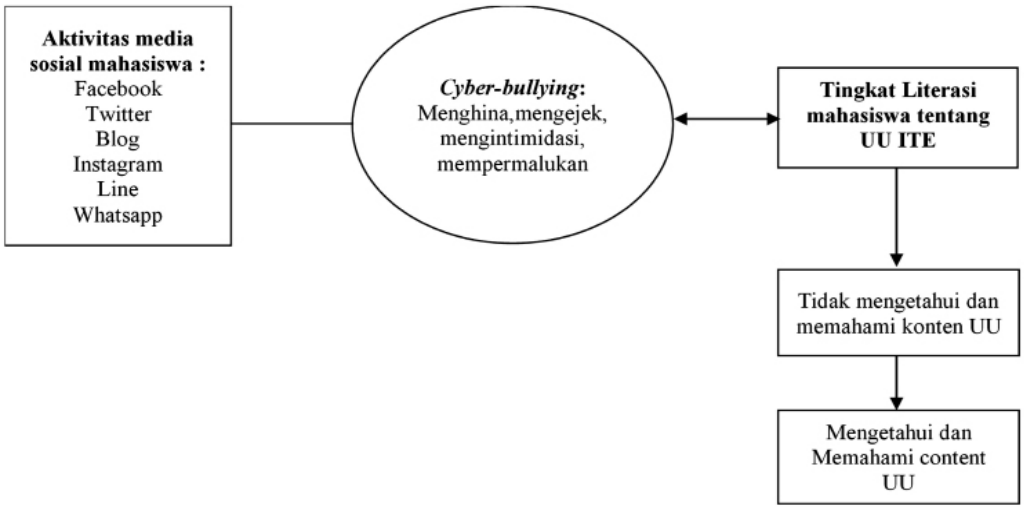
Keempat, pada beberapa kasus, media sosial merupakan media yang berjalan tidak hanya memfasilitasi pengguna, tetapi juga merupakan institusi bisnis. Etika yang ada di media sosial diperlukan bagi institusi pengembang media sosial untuk menarik minat orang lain agar menggunakan media sosial mereka. Semakin banyak pengguna yang mendaftar (*sign in*), semakin besar pula potensi pangsa pasar (*captive market*) yang bisa ditawarkan kepada perusahaan atau pengiklan. Karena itu, diperlukan lingkungan media sosial yang teratur maupun kenyamanan bagi pengguna, institusi media sosial, dan perusahaan pengiklan.

Undang-Undang Interaksi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Kejahatan siber merupakan perbuatan melawan yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan atau tidak dengan merugikan orang lain (Maskun 2003; Widodo, 2013). Kesimpulannya, kejahatan siber merupakan tindakan kriminal atau melawan hukum yang menggunakan komputer dan jaringan internet, dalam hal ini termasuk di media sosial, seperti pembajakan akun twitter (Russell, 2011) atau penggunaan data pribadi di Facebook tanpa diketahui penggunanya (Reisch, 2010).

Secara umum, materi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan yang dilarang. Pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik mengacu pada beberapa instrumen internasional, seperti UNCITRAL Model Law on eCommerce dan UNCITRAL Model Law on eSignature. Bagian ini dimaksudkan untuk mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat umumnya guna mendapatkan kepastian hukum dalam melakukan transaksi elektronik. Beberapa materi yang diatur, antara lain: 1) pengakuan informasi/dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah (Pasal 5 & Pasal 6 UU ITE); 2) tanda tangan elektronik (Pasal 11 & Pasal 12 UU ITE); 3) penyelenggaraan sertifikasi elektronik (certification authority, Pasal 13 & Pasal 14 UU ITE); dan 4) penyelenggaraan sistem elektronik (Pasal 15 & Pasal 16 UU ITE);

Beberapa materi perbuatan yang dilarang (cybercrimes) diatur dalam UU ITE, antara lain: 1) konten ilegal, yang terdiri dari, antara lain: kesusilaan, perjudian, penghinaan/pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan (Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE); 2) akses ilegal (Pasal 30); 3) intersepsi ilegal (Pasal 31); 4) gangguan terhadap data (data interference, Pasal 32 UU ITE); 5) gangguan terhadap sistem (system interference, Pasal 33 UU ITE); 6) penyalahgunaan alat dan perangkat (misuse of device, Pasal 34 UU ITE).



Gambar 2. Peta Jalan Penelitian

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan metode atau pendekatan studi kasus (Case Study). Yin (2002) menyatakan bahwa studi kasus adalah sebuah studi tentang upaya untuk menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata. Responden dalam penelitian adalah mahasiswa FISIP UNIB yang aktif menggunakan media sosial. Penentuan informan menggunakan teknik sampling purposive, dengan kriteria aktif menggunakan media sosial setiap hari yakni blog, twitter, dan facebook. Sehingga mendapatkan 20 responden untuk dijadikan informan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi partisipan. Informan kunci adalah mahasiswa, kriteria mahasiswa ini adalah yang pernah melakukan perundungan siber (cyber-bullying) melalui media sosial. Cara yang akan dilakukan untuk menjaring perundungan siber ini dengan angket terbuka, wawancara, maupun observasi pada akun mahasiswa yang terhubung dengan peneliti. Angket telah disebarkan kepada informan dari setiap jurusan yaitu 4 orang dari jurusan Administrasi Negara, 4 orang dari jurusan Sosiologi, 4 orang dari jurusan Kesejahteran Sosial, 4 orang dari jurusan Ilmu Komunikasi, 4 orang dari Prodi Ilmu Perpustakaan. Teknik analisis data digunakan sebagai berikut: 1) Reduksi data, dan 2. Interpretasi data.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Aktivitas pada Media Sosial

Penggunaan media sosial di era konvergensi saat ini seolah tidak dapat dilepaskan dalam keseharian aktivitas manusia, termasuk bagi kalangan para mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu. Media sosial menjadi magnet utama yang dapat mengobati berbagai kejenuhan dan rasa keingintahuan terhadap berbagai isu dan informasi baru, serta menjalin relasi. Media sosial yang sering digunakan oleh mahasiswa dalam penelitian ini cukup bervariasi dan rata-rata aktif menggunakan minimal 4 sampai 5 akun media sosial seperti facebook, BBM, Instagram, Line, Path, Twitter, Youtube, WA, Snapchat. Namun yang dominan digunakan oleh seluruh informan yaitu facebook, BBM dan Instagram sebagai media sosialnya.

Keinginan untuk menggunakan media sosial tersebut juga didasarkan pada alasan yang beragam. Umumnya masing-masing informan memiliki tiga alasan yang cukup bervariasi ketika menggunakan media sosial seperti untuk berbagi aktivitas dan pengalaman, mencari informasi, menyimpan foto, mengisi waktu luang, menambah teman, mencari kesenangan, menonton video lucu, melihat foto orang, interaksi dan komunikasi, bermain game, mengikuti zaman/update, dan menghilangkan kejenuhan. Namun dapat disimpulkan dari hasil alasan menggunakan media sosial paling banyak adalah karena ingin mengisi waktu luang, mencari informasi dan berkomunikasi dengan teman dan orang lain.

Keseluruhan informan menyatakan bahwa mengakses media sosial tersebut melalui perangkat HP atau Gadgetnya. Namun khusus informan ZKN dan SEY tidak selalu mengakses media sosial setiap harinya sebagaimana yang dilakukan oleh informan lainnya yang mengakui bahwa mereka selalu mengakses media sosial setiap harinya dikarenakan kebutuhan informasi setiap harinya dan untuk membuang kejenuhan di waktu luang/senggang.

Media sosial dihadirkan setiap saat untuk menemani aktivitas mahasiswa FISIP UNIB dan sesungguhnya juga dapat digunakan untuk menunjang kegiatan akademik mahasiswa, mengingat bahwa saat ini sistem akademik di Universitas Bengkulu juga sudah mulai dialihkan kepada format data online yang dapat lebih mudah diakses oleh mahasiswa. Namun ternyata pemanfaatan media sosial yang dapat menunjang kegiatan akademik mahasiswa diakui tidak terlalu dominan. Hasil penelitian memperoleh jawaban tentang pemanfaatan media sosial untuk menunjang kegiatan akademik didominasi oleh pernyataan kadang-kadang. Dari total 20 informan hanya lima orang yaitu AAT, OKT, ZKN, RPS, SEY yang menjawab 'iya' memakai media sosial untuk kegiatan akademik guna mencari informasi akademik dan mencari referensi tugas akademik.

Rata-rata seluruh informan mengakui bahwa menggunakan media sosial lebih didasarkan pada kebutuhan untuk bersenang-senang dan berinteraksi yang sifatnya non akademik, sehingga hanya terkadang saja memanfaatkan media sosial untuk kebutuhan akademik seperti dalam rangka mencari jawaban tugas dan informasi tentang akademik/perkuliahan. Sebagaimana dikutip dari pernyataan beberapa informan :

"Kadang-kadang, saya menggunakan medsos bukan untuk kegiatan pembelajaran saya. Saya biasanya menggunakannya untuk bersenang-senang, seperti chat dan menonton video di youtube" . (DLS)

"Iya karena biasanya mahasiswa lebih suka update status dibandingkan untuk kegiatan akademik". (UMI)

Kebutuhan pemanfaatan media sosial sebagai wahana untuk 'senang-senang' memanjakan jari membuat orientasi mahasiswa dalam menggunakan media sosial juga bervariasi. Mereka mengaku bahwa hal-hal yang dimuat atau ditampilkan di media sosial yang digunakan oleh mahasiswa umumnya berisi mengenai curahan hati (curhat) dari perasaan yang dimiliki, kegiatan yang dilakukan sehari-hari dan status tentang kalimat motivasi.

Hal ini semakin menguatkan anggapan bahwa tujuan diciptakannya media sosial adalah untuk memuaskan keinginan manusia agar dapat menampilkan dan menguatkan eksistensi diri (pribadi) di hadapan khalayak lainnya. Media sosial dianggap mampu menjadi wadah bagi seseorang agar dapat

dikenali secara luas dalam waktu singkat. Media sosial menghadirkan dimensi ruang dan waktu yang berbeda dari pola komunikasi yang terjadi diantara manusia sebelum pesatnya perkembangan/kemajuan teknologi.

Aplikasi unik yang ditawarkan bagi pemuasan kebutuhan berkomunikasi yang hadir di media sosial membuat manusia saat ini tidak dapat melepaskan diri dari kemajuan teknologi dan hal tersebut rupanya telah menjadi kebutuhan sehari-hari sebagaimana kebutuhan untuk mengonsumsi asupan/nutrisi bagi diri. Ada yang kurang dan selalu dicari jika tiap harinya jari belum dapat menari di perangkat teknologi guna membagikan apa saja yang dianggap dapat menaikkan pamor dan citra pribadi.

Tulisan-tulisan yang termuat sebagai status dikemas sedemikian menarik dan bermutu bagi beberapa orang yang menyadari bahwa mempromosikan diri sebagai insan yang menarik dan pantas digemari. Namun ada pula yang menganggap bahwa sifat tulisan di media sosial bukanlah hal yang terlalu penting dan ditanggapi serius karena hanya bersumber dari curahan hati belaka. Didapat data dari 20 orang informan, terdapat 9 orang informan yang menganggap tidak penting sifat tulisan yang ditulis di media sosial, sebagaimana contoh yang diungkapkan oleh YEL dan JHP :

"Tidak penting, karena biasanya Cuma menulis status yang tidak penting, misalnya seperti membuat status kesal". (YEL)

"Tidak penting, hanya kegiatan sehari-hari dan perasaan". (JHP)

Terdapat 2 orang informan yang beranggapan kadang-kadang sifat dari tulisan yang ditulis di media sosial penting dan kadang-kadang tidak penting sebagaimana diungkapkan DEF :

"Kadang-kadang penting dan kadang-kadang tidak penting. Karena biasanya kalau yang tidak penting berupa ungkapan perasaan, sedangkan yang penting berupa informasi perkuliahan" (DFI)

"Ya kadang-kadang penting, tapi kadang-kadang enggak sih. Tergantung kondisi saja" (RIY)

Selebihnya sebanyak 9 orang informan mengungkapkan bahwa sifat tulisan yang ditulis di media sosial adalah penting. Hal ini terkait dengan berbagai alasan yang bervariasi, misalnya penting agar tidak ada yang tersinggung dengan tulisan yang dibuat, penting karena akan menunjukkan tentang kegiatan-kegiatan atau aktivitas yang dilakukan setiap hari, penting karena kritik dan berupa motivasi serta informasi kepada teman-teman, penting untuk mengetahui keberadaan seseorang kepada khalayak umum.

Berbagai tulisan dan muatan informasi apa pun dapat ditampilkan di media sosial, namun bagi informan terdapat beberapa hal yang paling sering dilakukan di media sosial milik sendiri seperti melihat notifikasi/pemberitahuan, memberi komentar, menyukai status atau foto orang lain, memuat (upload) foto koleksi pribadi, dan digunakan untuk berkomunikasi (chatting) dengan teman lainnya.

Interaksi mahasiswa informan dengan teman lainnya di media sosial dapat dilakukan dengan memberikan komentar terhadap status teman lainnya. Namun diakui oleh informan RMG, SHD, OKT, RYA, AKB, YEL, SEY, WHD, DPR, RAP, DWR, UMI, RIY bahwa hanya terkadang saja mengomentari status orang lain. Hal ini disebabkan oleh berbagai hal, misalnya karena adanya filter terhadap status tersebut apakah dinilai penting atau tidak, dan menarik atau tidak. Jika penting dan dirasa menarik, maka barulah informan merasa perlu untuk memberikan komentar.

Namun bagi beberapa orang informan seperti AAT, DDI komentar adalah hal yang selalu dilakukan terhadap teman yang sering mengomentari dan menyukai postingan mereka. Sebagaimana yang diungkapkan oleh informan AAT dan DDI:

"Iya, karena mereka suka memberikan komentar kepada status saya, dan salah satu hiburan buat saya".

"iya karena ada foto dan status untuk saya"

Sementara itu bagi informan DLS, ZKN, RPS, DFI, JYP mengomentari adalah sesuatu hal yang tidak menarik untuk dilakukan karena tidak tertarik dan tidak penting, sebagaimana diungkapkan oleh DLS:

"Tidak, karena menurut saya informasi atau status yang ditampilkan memang tidak perlu untuk dikomentari. Lagi pula saya tidak terlalu suka mengomentari status orang lain".

Terlepas dari ketertarikan untuk mengomentari atau tidak terhadap status di media sosial, para informan sepakat bahwa sejatinya semua pengguna media sosial haruslah memperhatikan etika berinteraksi. Hal ini didasarkan pada anggapan bahwa dalam berinteraksi dengan orang lain meskipun melalui media sosial di dunia maya etika harus tetap dijaga agar tidak terjadi perseteruan, ketersinggungan, dan berbagai hal yang memancing kegaduhan dan perundungan (*bullying*).

Etika dan prinsip sopan santun harus tetap dipelihara dalam komunikasi melalui media sosial bagi kepentingan citra diri, sebagaimana kata pepatah "*you is your posting*". Artinya kedudukan tulisan, kata-kata yang dilontarkan di media sosial tentunya akan menggambarkan siapa diri kita dan bagaimana kualitas diri kita sebenarnya.

Jika tidak ada lagi kepedulian terhadap etika maka artinya harus siap berhadapan dengan sejumlah konsekuensi terkait dengan UU Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE). Apabila terdapat kata-kata yang terbukti menyinggung atau mencemarkan nama baik seseorang atau sekelompok orang dan organisasi maka dapat diproses menggunakan payung hukum UU ITE. Hal inilah yang diungkapkan oleh beberapa informan yaitu RYA dan DWR.

"Iya etika penting, jika tidak maka akan terkena UU ITE". (RYA)

"Iya penting, karena jika tidak memperhatikan maka bisa saja dapat menyinggung orang banyak yang ada di media sosial tersebut, dan akan berhubungan dengan UU ITE". (DWR)

Persoalan etika dipandang penting bagi seluruh informan namun selain RYA dan DWR tidak ada yang merujuk kepada UU ITE dalam mengungkapkan pernyataannya. Pada umumnya mereka memberikan alasan bahwa etika adalah hal yang penting dikarenakan alasan untuk menjaga kenyamanan berkomunikasi dengan teman lainnya, agar tidak sampai membuat orang lain tersinggung dan marah dengan tulisan atau gambar yang di *posting*. Etika juga dinyatakan dapat menggambarkan sifat diri seseorang serta cara dan kualitas berkomunikasinya, begitu pun dengan tingkat pendidikan yang dimiliki seseorang.

Asumsi ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat menyadari bahwa etika dalam bermedia sosial harus tetap diperhatikan untuk menjaga keajekan norma/adab sopan santun yang telah disepakati bersama di masyarakat. Upaya-upaya yang provokatif, negatif dan mampu membangkitkan kegaduhan dan kebencian di media sosial masih dirasa perlu untuk dihindari bersama, walaupun dalam komunikasi di internet orang lebih cenderung memiliki kebebasan berpendapat secara lugas dan informasi pribadi pun dapat dengan mudah disamarkan bahkan disembunyikan untuk melepaskan diri dari tanggung jawab ketika telah melakukan hal-hal yang melanggar etika.

Pemahaman tentang Etika Berinternet

Secara umum tingkat literasi mahasiswa pada etika berinteraksi di dunia maya cukup bagus. Hal ini dibuktikan adanya pemahaman tentang karakteristik berkomunikasi dengan orang yang menurut mereka bisa saja jauh keberadaannya. Dalam kondisi terhubung dengan media, mahasiswa mengaku banyak sekali melihat dan menemukan postingan yang tidak bijak dari pengguna lain. Informan menyadari dengan baik bahwa walaupun tidak bertemu secara langsung dengan orang lain, namun postingan seseorang dapat dibaca oleh orang lain pada waktu yang besamaan. Informan juga memahami jika dunia maya merupakan salah satu fasilitas yang digunakan untuk berbagi kegiatan atau aktivitas seperti yang di lakukan di dunia nyata, oleh sebab itu dikarenakan banyak kesamaan antara dunia nyata dengan dunia maya maka perlu adanya etika dalam berkehidupan di dalam kedua dunia tersebut.

Informan bahkan menolak atau tidak setuju jika dalam menggunakan media sosial, seorang pengguna tidak bijak seperti mengumbar emosi, memposting hal yang privasi dan melakukan hal aneh lainnya. Alasannya adalah *posting-an* di media sosial sebenarnya menunjukkan kualitas diri penggunanya. Seperti yang disampaikan oleh informan DFI:

"Sebenarnya mau sopan atau tidak seseorang itu dalam berinteraksi ya terserah dia saja, namun menurut saya apabila *posting-an* yang tidak sopan dibaca oleh semua orang maka secara tidak disadari pengguna tersebut rendah kualitas dirinya, hanya emosi saja dan kekanak-kanakan". Kita semua tau kalau itu adalah hak pengguna namun kita sebagai pembaca juga wajib mengingatkannya apalagi teman kita sendiri"

Namun, ada informan yang setuju saja jika pengguna media sosial menulis yang tidak sopan di media sosial dengan alasan bahwa pengguna mempunyai hak untuk menulis bahkan mengirim apapun di akunnya. Jika pembaca tidak berkenan juga merupakan sesuatu yang wajar. Prinsipnya, selama *posting-an* orang lain tidak menyinggung perasaan seseorang hal itu dibenarkan. Sehingga, informan ini menyebutkan bahwa media sosial merupakan hiburan baru pada zaman sekarang. Seperti yang disampaikan oleh informan YEL:

"Saya setuju saja jika ada seseorang yang menulis dengan tidak sopan karena itu adalah hak mereka jadi biarkan dia menyampaikan opininya jika itu bukan postingan yang berisi kebohongan"

Etika dalam dunia maya dinilai oleh informan sebagai rambu-rambu berinteraksi. Lebih lanjut informan menjelaskan bahwa penggunaan istilah, gambar yang memiliki tafsir yang banyak juga bisa menjadi tolak ukur etika dalam berkomunikasi. Lebih lanjut informan menjelaskan bahwa jika pengguna lain mengetahui makna yang dikirim oleh pengguna media sosial maka itu disebut komunikasi yang efektif. Media sosial selain hiburan dianggap sebagai wadah untuk aktualisasi diri pengguna. Jadi sah-sah saja pengguna memilih diksi atau menggunakan *emocticon* untuk mengungkapkan sesuatu di dindingnya. Ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan dunia maya memang tidak ada batasan ruang dan waktu. Meskipun demikian, informan berpendapat sebaiknya juga harus diperhatikan bagaimana etika yang baik. Perkembangan dunia maya yaitu internet yang semakin cepat menyebabkan tidak adanya batasan dalam komunikasi. Hal ini disebabkan tidak adanya pertemuan secara langsung. Meskipun demikian menurut informan sebaiknya dalam menggunakan fasilitas internet adalah dengan mengikuti kaidah etika atau tata aturan sederhana yang dapat kita lakukan seperti yaitu dengan bertegur sapa dengan tulisan bukan fisikal, dengan membiasakan bertindak sopan, mengikuti peraturan yang telah ada sebelumnya.

Literasi Pada UU ITE

Dari hasil penelitian didapat informasi bahwa informan tidak cukup pengetahuannya mengenai aturan yang berlaku secara universal di dunia maya. Bisa dikatakan hampir tidak mengetahui nama peraturannya. Namun sebagian informan mengetahuinya dari media sosial dan media massa jika ada kasus yang berkenaan dengan masalah hukum di media internet. Hal yang menarik ditemukan bahwa informan merasa tidak familier dengan nama aturannya yang hanya terdiri dari tiga huruf yaitu ITE. Menurut informan agak susah diingat karena kata-katanya tidak berkaitan. Walaupun begitu, umumnya mereka yakin setiap peraturan berfungsi untuk mengawasi aktivitas penggunanya.

Bagi informan yang mengerti ada aturan yang berlaku yaitu Undang-undang ITE. Menurut beberapa informan, etika dalam berinteraksi itu penting ditegakkan dan UU ITE yang mengikat semuanya. Justru karena ada aturan maka pengguna diminta untuk hati-hati menggunakan media sosial. Saat ini aktivitas di media sosial bermacam-macam bentuknya yang mudah sekali untuk terjadinya pencemaran nama baik, mem-*bully* orang lain, berjualan, bahkan menipu orang lain.

Perilaku mem-bully pada media sosial diakui informan pernah dilakukan walaupun tidak sering. Hampir semua informan menjelaskan bahwa sifat mengecek, menghina dan mengintimidasi orang lain atau temannya di media sosial tidak lebih dari candaan saja bukanlah sesuatu yang serius dan menimbulkan konflik. Sehingga para informan merasa tidak perlu mengkhawatirkan perilaku tersebut bahkan temannya juga membalas dengan ejekan. Dengan kata lain, teman yang dituju juga mengetahui hal tersebut adalah candaan yang tidak serius. Sebenarnya, perilaku mem-bully di kalangan informan sesuatu yang wajar dan hiburan saja apalagi yang ditujunya adalah teman yang sehari-hari juga bertemu di kelas atau di rumah. Terkadang dengan cara tersebut membuat suasana pertemanan mereka semakin akrab karena sering diselingi candaan segar seperti di media sosial.

Selain menulis status atau mengirimkan komentar pada orang lain, informan juga merasa terhibur dengan membagikan foto atau gambar lucu berbagai tokoh yang sedang terkenal, bisa artis maupun tokoh agama maupun politisi. Aktivitas ini diakui informan tidak mengetahui dengan jelas darimana sumber foto atau gambar lucu tersebut, namun secara tidak disadari oleh informan ini juga berpotensi menjadi komunikasi viral di media sosial. Hasilnya, sangat mudah menyebarkan bentuk kebencian dalam gambar atau komentar karena pemahaman informan pada regulasi yang mengaturnya pun tidak diketahui oleh audiens atau orang lain.

Penggunaan jejaring sosial sangat diminati oleh generasi saat ini, tak terkecuali mahasiswa. Menulis status, chatting, berkomentar, menampilkan foto dan video sering dilakukan di jejaring sosial. Dengan kemudahan akses internet, mereka dapat melakukannya kapan saja dan di mana saja. Hal ini didukung dengan munculnya piranti yang mobile dan terjangkau. Mereka tidak perlu lagi pulang ke rumah atau pergi ke warnet untuk mengakses

Bagi informan yang melakukan sindiran di media sosial diakuinya sebagai bentuk pelampiasan perasaan yang tidak mungkin disampaikan secara langsung pada orang yang dimaksud. Alasan lain yang disampaikan informan adalah sindiran yang disampaikan tersebut bisa memberi efek jera bagi orang telah membuat kesalahan. Seperti yang ditulis oleh DLH sebagai bentuk sindirannya:

"Makasih banget buat hari yang paling "menyenangkan" yang pernah kamu berikan. Saya tau ekspresi kamu sebenarnya yang tidak menyukai saya tapi saya diam saja.

Saya hanya ingin bilang kalau kamu butuh sesuatu jangan cari saya lagi. Terimakasih ya".

Ungkapan sindiran di atas ditulis karena menurut informan DLS bahwa bahasa tubuh temannya lebih bisa dilihatnya sebagai keterpaksaan ketika diminta membantunya. Namun dia tidak mungkin mengatakan keberatannya langsung kepada temannya sehingga menulis status di media sosial menjadi alternatif yang bagus, terlepas temanya membaca ataupun tidak.

Sama seperti yang dilakukan DLS, menurut Sandi, media sosial sangat ampuh memberikan pelajaran bagi teman-temannya yang dinilainya terlalu berlebihan dan sering ingin menang sendiri sehingga dapat membuat kekompakan kelas menjadi tidak baik. Sindiran dilakukan agar temannya mengetahui jika dia tidak disukai oleh teman lainnya.

"Teman-teman, tugas yang diberikan dosen kemaren dikumpul hari ini juga kalau tidak nilainya beda".

Sekilas dari postingan SHD tidak tampak sebagai sindiran, namun sebenarnya menurutnya postingan ini ditulis ditujukan untuk teman-teman sekelasnya yang suka mengumpulkan tugas lebih dahulu untuk kepentingan sendiri. Menurutnya, perilaku teman yang tidak kompak sudah selayaknya disindir dan tidak perlu juga menyebut namanya karena ditulis pada grup di media sosialnya.

Pemahaman informan mengenai pencemaran nama baik cenderung sudah cukup bagus, hal ini terlihat dari jawaban-jawaban informan tentang pengertiannya yaitu tindakan mencemarkan nama baik seseorang dengan cara menyatakan sesuatu baik melalui lisan ataupun tulisan. Pada media sosial, semua informan mengaku sering melihat contoh pencemaran nama baik, bahan di media massa pun sering sekali informan melihat kasus-kasus yang terkait pencemaran nama baik. Diakui para Informan, bentuk kasus pencemaran baik di media massa memberikan pembelajaran supaya tidak sampai berbuat demikian. Secara umum, informan berpendapat bahwa pencemaran nama baik bisa berakibat fatal yaitu dapat merugikan orang lain secara psikis dengan penyelesaiannya dapat saja dibawa di ranah hukum.

Aktivitas di media sosial menurut informan juga rentan terjadi pencemaran nama baik, karena sifat media sosial yang sangat terbuka dan interaktif bisa mendorong pengguna secara bebas menulis status. Pada penelitian ini, beberapa persepsi informan mengenai konsep pencemaran nama baik adalah mengejek, mengintimidasi orang, mempermalukan, dan merusak citra orang lain.

Berkaitan dengan pencemaran nama baik, sebenarnya bagi informan termasuk dalam ujaran kebencian atau hate speech. Pengetahuan informan mengenai ujaran kebencian juga bermacam-macam sudut pandang. Seperti RA mengungkapkan bahwa ujaran kebencian:

"Suatu sifat yang timbul karena orang tersebut pernah melakukan tindakan atau perkataan kasar kepada kita sehingga pada saat kita melihat atau bahkan hanya mendengar namanya saja kita ingin marah dan muak".

Lain lagi menurut informan DW, ujaran kebencian tidak dipahaminya karena perilaku tersebut bukanlah contoh yang baik. Begitu juga informan RA, menurutnya dia tidak mau tahapan pengertian konsep ujaran kebencian, yang pasti RA berpesan bahwa interaksi dengan orang lain di media sosial sebaiknya wajar-wajar saja.

Meski mengaku pengguna aktif media sosial namun pengetahuan informan tentang UU ITE secara umum tidak mereka ketahui apalagi memahami isinya. Menurut informan, selama pengguna bisa menjaga etika dan emosi ketika beraktivitas di media sosial maka aturan apapun tidak perlu lagi dipahami karena itulah esensinya. Walaupun UU ITE telah banyak disosialisasikan melalui media massa, namun bagi informan belum mengenal UU ITE dan istilahnya masih asing terdengar. Seperti yang dikatakan informan DPR:

"Tidak tau UU ITE apalagi isinya. Saya cuma mencari kesenangan dan tidak mau tau aturannya karena saya selalu menjaga etika dalam menggunakan media sosial. Tapi aturan ini penting diberlakukan mengingat banyak kasus negatif di dunia maya. Yang namanya aturan pasti mengikat pengguna dan saya rasa itu sangat bagus..".

Sementara itu, terdapat juga informan yang pernah tau tentang UU ITE, namun tetap tidak mengetahui apa kontennya. Seperti yang dikatakan informan OK bahwa:

" Saya tau ada peraturan yang mengatur interaksi di dunia maya yaitu UU ITE, namun saya tidak mengetahui apa pasal-pasal yang terdapat di dalamnya. Karena membaca undang-undang seperti itu terkadang membingungkan dan perlu dipahami betul. Saya juga pernah menonton berita ditelevisi yang membahas kasus mahasiswa di Yogya yang menghina di POM bensin dikenakan pasal penghinaan/pencemaran nama baik".

Temuan penelitian ini juga menggambarkan bahwa walaupun pemahaman informan tidak begitu baik

pada UU ITE, namun hampir semua informan tidak akan mengurangi aktivitasnya pada media sosial. Diakui oleh informan bahwa jika sehari saja mereka tidak membuka media sosial berbagai hal mereka rasakan. Dari ekspresi wajah informan ketika pertanyaan ini di ajukan, peneliti menilai bahwa informan memberikan feedback yang terkejut dengan menunjukkan makna bahwa mereka tidak mungkin hidup tanpa media sosial. Seperti jawaban YEL berikut:

" Menurut saya UU ITE iitu penting untuk mengatur batas-batas kewajaran atau etika dalam berinteraksi di dunia maya, karena seperti saya saja hampir setiap saat menggunakannya. Jika sehari saja tanpa media sosial, saya merasa kudet, galau danda yang kurang dalam beraktivitas apapun. Saya tidak bisa lepas dari media sosial".

Begitu nyata dekatnya media sosial pada mahasiswa/informan maka pemahaman akan aturannya memang menjadi tugas bersama antara pihak yang berwenang mensosialisasikan UU ITE bagi kalangan mahasiswa

Pembahasan

Secara umum, mahasiswa tidak mengetahui adanya peraturan yang mengatur interaksi di dunia maya. Padahal untuk dunia maya atau lebih dikenal dengan cyber sudah semakin kenal dekat dengan kehidupan sehari-hari di kalangan mahasiswa. Contoh yang paling banyak digunakan informan adalah situs jejaring sosial yang saat ini ratingnya sangat bagus dalam dunia pertemanan yaitu Facebook. Di dunia facebook itu sendiri sering terjadi pelanggaran yang disalahkan oleh pengguna facebook itu sendiri yang bisa mengakibatkan nyawa seseorang menghilang. Untuk pengguna facebook sendiri dibuat UU ITE No 11 Tahun 2008, ada tiga ancaman yang dibawa UU ITE yang berpotensi menimpa facebook di Indonesia yaitu ancaman pelanggaran kesusilaan [Pasal 27 ayat (1)], penghinaan/pencemaran nama baik [Pasal 27 ayat (3)] dan penyebaran kebencian berdasarkan suku, agama dan ras (SARA) diatur oleh [Pasal 28 ayat (2)]. Dari undang-undang ITE ini bisa dilihat walaupun transaksi di dunia maya sangat demokratis, namun memakai jejaring sosial ini dengan semena-mena tidak menutup kemungkinan kita bisa dijerat oleh UU ITE dengan pasal-pasal yang ada.

Tingginya tingkat penggunaan media sosial tidak bersinergi dengan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terhadap UU ITE padahal, ditemukan juga beberapa mahasiswa yang melakukan cyber bullying ketika berinteraksi di media sosial. Tidak hanya untuk dunia maya seperti jejaring sosial yang bisa menjerat kita dalam UU ITE, untuk kasus lainnya seperti menyebar video-video porno melalui alat komunikasi serta pencemaran nama baik melalui media televisi atau radio atau menulisnya dalam sebuah blog yang mayoritasnya bisa di akses oleh para pengguna dunia maya, semua itu pun mempunyai undang-undang ITE. Artinya, UU ITE

Faktor ini juga seringkali menjadi faktor dominan yang menjadi pemicu dalam terjadinya penyalahgunaan media sosial. Hal seperti ini dapat terjadi karena seseorang tidak dapat mengendalikan kebebasan berekspresi yang dimilikinya secara bertanggung jawab. Masih banyak pula pengguna media sosial yang tidak berpikir secara dewasa saat menghadapi suatu masalah, sehingga semua kekesalannya dituangkan di media sosial dengan semaunya.

Untuk menghindari perilaku yang diatur dan dilarang UU ITE, maka mahasiswa pengguna internet bisa belajar dari kasus-kasus yang terjadi di media sosial. Melalui proses belajar dapat dipetik pelajaran bahwa UU ITE tidak berniat membatasi ruang gerak berinternet, tetapi dapat menjadi rambu-rambu di dalam penggunaannya. Sebenarnya, beberapa mahasiswa menjelaskan mereka juga banyak belajar dari pelanggaran-pelanggaran yang ditayangkan di media massa berkaitan dengan penyalahgunaan UU ITE. Pasal 1 UU ITE mencantumkan diantaranya definisi Informasi Elektronik. Berikut kutipannya : "Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*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."

Dari kasus-kasus yang terjadi yang menarik diperhatikan adalah kasus terjadi karena hal-hal yang sederhana dan tidak disadari pelakunya bahwa implikasinya menjadi melebar dan masuk ke dalam ranah yang telah diatur sebagai perbuatan yang dilarang oleh UU ITE. Di samping itu juga harap dipahami bahwa internet tidak lagi masuk di dalam ranah privat, tetapi sudah masuk ke domain publik, sehingga apa yang diungkapkan dan di-publish atau di-*upload* di dunia maya akan berdampak negatif jika substansi dan materi tulisannya adalah ternyata merugikan pihak lain, maka timbul masalah hukum. Akibatnya yang merasa dirugikan atau pihak yang berwajib dapat mengambil tindakan hukum.

Meskipun sudah ada regulasi-regulasi yang mengatur seseorang dalam berekspresi baik lisan maupun tulisan, kebanyakan mahasiswa masih kurang paham dan/atau acuh tak acuh terhadap peraturan tersebut. Walaupun penyalahgunaan media sosial tersebut diyakini dapat menyinggung perasaan orang yang disindir atau merasa tersindir dengan ungkapan dan/atau perkataan tersebut, banyak orang yang masih melakukannya. Hal yang ingin ditekankan dalam UU ITE sebenarnya adalah pencegahan agar seseorang tidak meluapkan emosinya secara berlebihan melalui media-media elektronik yang memiliki akses yang sangat luas yang dapat berpotensi menjadi perbincangan publik. Akan tetapi, bagi sebagian orang, khususnya para pengguna media sosial, UU ITE dianggap dapat membungkam kebebasan berekspresi setiap individu dan mereka khawatir jika tidak dapat lagi mengungkapkan keluh kesah ataupun perasaannya terhadap seseorang.

Bila dilihat dari sisi positifnya, UU ITE mempunyai tujuan yang baik dalam menangani masalah penyalahgunaan media sosial, yaitu dengan membatasi semua orang yang berekpresi dan/atau berpendapat secara tidak etis atau mengandung unsur penghinaan dan pencemaran atas nama baik seseorang atau suatu kelompok tertentu yang dapat merusak citra seseorang atau suatu kelompok tertentu tersebut.

Edukasi mengenai UU ITE selayaknya telah dipahami oleh pengguna media sosial karena proses interaksi yang terjadi sangat intens dan bersifat virtual, beberapa alasan yang mendorong tingkat literasi pengguna akan aturan dimedia massa adalah Pertama, sebagian besar masyarakat terutama kelompok anak-anak, remaja, dan orang muda tergolong rentan dalam pemanfaatan media internet. Kedua, kurangnya pemahaman tentang hukum terkait menyebabkan mereka sering kurang duga kira (perhitungan matang) dalam melakukan aktivitas di internet sehingga potensial melanggar hukum. Ketiga, sebagai bentuk kebudayaan baru belum memiliki konvensi kuat tentang tentang etika berinternet sehingga potensi merugikan pihak lain masih cukup besar. Keempat, kultur dalam berinternet lebih sebagai pengguna (user), bukan pencipta sehingga tingkat kehati-hatianya cenderung rendah.

Pencemaran nama baik sangat erat kaitannya dengan suatu kata penghinaan dimana penghinaan itu sendiri memiliki pengertian perbuatan menyerang nama baik dan kehormatan seseorang. Sasaran dalam pencemaran mana baik dapat digolongkan menjadi: (1) Terhadap pribadi perorangan; (2) Terhadap kelompok atau golongan; (3) Terhadap suatu agama; (4) Terhadap orang yang sudah meninggal; dan (5) Terhadap para pejabat yang meliputi pegawai negeri, kepala Negara atau wakilnya dan perwakilan asing.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Tingkat penggunaan media baru dan perilaku berinternet yang telah diperoleh datanya menunjukkan memperoleh secara keseluruhan penelitian ini menggambarkan penggunaan media baru dan perilaku berinternet yang sangat tinggi serta selalu dilakukan menjadi sebuah kebutuhan dalam kehidupan para informan penggunaan media baru yang cukup tinggi.

Interaksi di media sosial yang dilakukan mahasiswa, ada juga diakui melakukan cyberbullying. Kecenderungan informan tidak mengetahui apalagi memahami isi dari UU ITE, namun menurut informan memang diperlukan batasan dalam berinteraksi di dunia maya. Namun begitu, informan sangat memahami pelanggaran yang sering terjadi di media sosial seperti pencemaran nama baik, penghinaan, penipuan dan ujaran kebencian. Kondisi yang mengkhawatirkan karena aktivitas yang tinggi pada media sosial tidak dibarengi dengan pengetahuan dan pemahaman mereka pada aturan yang mengaturnya yaitu UU ITE.

Saran

Seharusnya hal ini menjadi tugas bersama antara pihak yang berwenang dalam mensosialisasikan UU ITE bagi kalangan mahasiswa.

Referensi

Baron, N. S. (2008) *Always On: Languange in an Online and Mobile World*

Belsey, B. (2005) *Cyber Bullying*. http://www.cyberbullying.ca/

Crystal, D. (2004) *Languange and the Internet*. Cambridge, UK: Cambridge University Press

Denzin, Lincoln. (2009) *Handbook of Qualitatif Research*. Third Edition. Sage Publicatin. London

Hendroyono, Handoko. (2012) *Semua Orang Adalah Brand Gardener*, Jakarta: Literati

http://tekno.kompas.com/read/2015/04/10/13100087/Facebook.Masih.Didominasi.Remaja.Bukan.Orang.Tua

https://id.wikipedia.org/wiki/Undang-undang_Informasi_dan_Transaksi_Elektronik

Kayani, J.M. (2004) Internet Ettiquette (Nettiquete). In H. Bidgoli (Ed). *The internet Encyclopedia*. Vol 2. New Jersey: Jhon Wiley & Sons, Inc.,

Kowalski, R.M Limber, S.P & Agatston, P.W. (2008) *Cyber-Bullying In the Digital age*. Malden, MA: Blackwell Publishing Ltd

Manovich, L. (2001) *The Language of New Media. Cambridge*, Massachusetts: The MIT Press

Maskun. (2013) *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana-Prenada Media Grup.

Mulyana, D. (2005) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nasrullah. R. (2014) *Teori dan Riset Cybermedia*. Jakarta: Rajawali Pers

Reisch, G.A. (Ed) (2010) *Facebook and Philosophy*. Illinois: Open Court Publishing Company.

.

Russell, M.A. (2011) *Mining Social Web*. Sebastopol, CA: O'Rilley.

Thurlow. C., Lengel., L & Tomic, A. (2004) *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Ltd.

Traswethi, Arti. http://komunikasi.us/index.php/course/3412-menilik-aktivitas-ekonomi--remaja-sebagai-perkembangan-peran-media--sosial-dalam-bidang-marketing-iklan-promosi-dan-hubungan-masyarakat

Van Dijck, J. (2013) *The Culture of Connectivity: a Critical History of Social Media*. UK: Oxford University Press

Widodo. (2013) *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi, Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*. Jogyakarta: Aswaja.

Yin, R.K. (2002). *Studi Kasus : Desain dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada