

# Penerapan Implementasi Smart People Pada Era Smartphone Berdasarkan UU No.19 Tahun 2016 atas Perubahan UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Gatot Efrianto <sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Hukum; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; e-mail: [gatot.efrianto@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:gatot.efrianto@dsn.ubharajaya.ac.id)

\* Korespondensi: e-mail: [gatot.efrianto@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:gatot.efrianto@dsn.ubharajaya.ac.id)

Submitted: 29/01/2024; Revised: 02/02/2024; Accepted: 15/02/2024; Published: 31/03/2024

---

## Abstract

*Most people in their lives in the modern era cannot be far from communication tools, where these communication tools are not just for communicating but can be used for other purposes such as browsing the internet, reading e-books, shopping, transferring money, games, and even religious activities. This sophisticated communication tool has capabilities like a computer device, which is more popularly known as a smartphone. The benefits of smartphone devices are that many people use them for their own benefit, but some people often use them to the detriment of other people. The aim of this research is to determine the implementation of Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions (UU ITE), regarding the principles of benefits and limitations for users of internet-based applications on smartphone devices. This research study has a normative juridical nature as the main approach, considering that the discussion is based on statutory regulations and legal principles that apply in matters of information technology crime. The juridical approach is intended to carry out studies of the legal field, especially criminal law. In its development, the smartphone era has made the Government continue to try to create legal regulations to regulate and limit the use of applications on smartphone devices regarding information and electronic transactions, so that users can wisely use applications on their smartphone devices. The ITE Law is a much-needed legislative product and has become the basis for regulations in the field of information technology utilization and electronic transactions and was born as a constitutional solution from the state to regulate ethics for its users.*

**Keywords:** Communication tools, ITE Law, Smartphones

## Abstrak

Sebagian besar manusia dalam kehidupannya pada era modern tidak bisa jauh dari alat komunikasi, dimana alat komunikasi ini tidak sekedar untuk berkomunikasi saja melainkan dapat digunakan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, belanja, transfer uang, games, bahkan kegiatan ibadah. Alat komunikasi yang canggih ini memiliki kemampuan seperti perangkat komputer, yang lebih populer dengan sebutan smartphone. Manfaat perangkat smartphone banyak digunakan orang untuk kepentingannya, namun ada pula dalam penggunaannya seringkali merugikan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), perihal asas manfaat dan batasan bagi pengguna aplikasi berbasis internet pada perangkat smartphone. Kajian penelitian ini bersifat yuridis normatif sebagai pendekatan utama, mengingat pembahasan didasarkan pada peraturan perundang-undangan dan prinsip hukum yang berlaku dalam masalah tindak pidana teknologi informasi. Pendekatan yuridis dimaksudkan untuk melakukan pengkajian terhadap bidang hukum, khususnya hukum pidana. Era smartphone pada

perkembangannya, membuat Pemerintah terus berusaha menciptakan regulasi hukum untuk mengatur dan membatasi penggunaan aplikasi pada perangkat smartphone mengenai informasi dan transaksi elektronik, sehingga penggunaannya dapat dengan bijak dalam menggunakan aplikasi pada perangkat smartphonanya. UU ITE sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi dasar pengaturan di bidang pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dan lahir sebagai solusi konstitusional dari negara guna untuk mengatur etika bagi penggunaannya.

**Kata kunci:** Alat komunikasi, UU ITE, Smartphone

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi di dunia meningkat sangat pesat dengan berbagai alat dan teknologi baru yang terus ditemukan semakin meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan manusia. Manusia adalah makhluk cerdas yang selalu meningkatkan kemampuannya untuk memudahkan setiap kegiatannya. Segala alat dicoba dan digunakan untuk mencapai efisiensi dan efektivitas setiap tindakan yang dilakukannya, berbagai percobaan dilakukan agar dapat menghasilkan jumlah efisiensi yang besar dengan tenaga yang se-minimal mungkin. Dengan sebutan era digital semua elemen kehidupan manusia telah menggunakan teknologi ini untuk menggantikan campur tangan manusia di dalam kegiatannya. Perubahan dari kegiatan manual ke sistem informasi atau disebut proses transformasi ini terus berlanjut dari masa ke masa, sehingga nantinya semua kegiatan di sekitar manusia tidak dapat lepas dari teknologi informasi ini.

Berkembangnya teknologi informasi menjadikan sebuah perubahan pada kehidupan masyarakat. Sejak kemunculan ponsel pertama di tahun 1983, ponsel banyak mengalami perkembangan teknologi yang cepat. Kini ponsel berganti menjadi smartphone. Lambat laun perangkat smartphone mulai dipasarkan di negara bagian timur. Tentu saja Indonesia pun terkena dampak pemasarannya dan mulai mengkonsumsi kecanggihan digital dari benda ini. Di masa digitalisasi seperti sekarang ini, semua orang bergantung pada perangkat mekanis atau elektronik yang praktis dibawa ke mana saja, misalnya seperti perangkat smartphone. Smartphone merupakan gadget genggam elektronik yang mencakup fungsional lanjutan selain melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan teks. Hal ini menjelaskan bahwasanya smartphone memiliki kelebihan tertentu dalam memberikan pelayanan terhadap penggunaannya. Misalnya saja seperti iPhone atau ponsel berbasis Android lainnya, yang mana dapat menjalankan aplikasi pihak ketiga dengan menyediakan fungsional tanpa batas.

Pada perangkat smartphone, banyak menawarkan beragam aplikasi yang dapat dinikmati oleh penggunaannya yang berbasis online, salah satunya adalah media sosial (medsos). Medsos merupakan sebuah aplikasi online dimana penggunaannya bisa dengan mudah berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan menciptakan beragam aplikasi seperti Blogspot, jaringan sosial, Wikipedia, forum diskusi, dan dunia maya (Cahyono, n.d.). Sosial media adalah sebuah sarana atau tempat atau wadah yang dipergunakan untuk mempermudah penggunaannya melakukan interaksi dengan orang lain atau sesama pengguna, untuk bekerjasama atau hubungan lain, dan mempunyai sifat komunikasi dua arah. Hadir dan majunya dunia maya

tersebut sebagai sarana untuk berinteraksi membawa kebiasaan hidup masyarakat dalam berinteraksi sosial menjadi berubah. Hubungan masyarakat menjadi tak ada halangan lagi baik jarak, masa dan tempat. Komunikasi dapat berlangsung dimana pun anda berada tanpa harus tatap muka langsung dengan teman. Melihat dari mudahnya penggunaan aplikasi pada smartphone dapat dikatakan siapapun bisa memiliki, menggunakan dan menyampaikan informasi bahkan hiburan.

Penggunaan aplikasi pada perangkat smartphone, tentunya mempunyai dampak bagi penggunanya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Pada pengguna aplikasi sosial sudah banyak dampak negatif yang merubah kebiasaan hidup sosial dalam masyarakat. Pengaruh aplikasi sosial mampu mengubah cara kehidupan sosial penggunanya di antaranya perubahan norma, kebiasaan, dan cara berperilaku diantara golongan-golongan masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi tersebut pastinya ada yang merugikan masyarakat dan ada pula yang menguntungkan masyarakat. Perubahan sosial yang bersifat positif dapat mengarah kepada kemudahan masyarakat dalam memperoleh dan menyampaikan informasi. Dari informasi yang diperoleh tersebut, masyarakat mendapatkan keuntungan, baik keuntungan sosial maupun keuntungan dalam keuangan masyarakat. Sementara pengaruh jaringan sosial yang bersifat merugikan masyarakat yaitu hadirnya berbagai macam kelompok sosial yang menyatukan masyarakat dengan membawa nama keyakinan tertentu, suku dan cara berperilaku tertentu yang menyimpang dari nilai-nilai yang ada dalam kebiasaan hidup yang dilakukan masyarakat.

Era smartphone pada perkembangannya, membuat Pemerintah terus berusaha menciptakan regulasi hukum untuk mengatur dan membatasi penggunaan aplikasi pada perangkat smartphone mengenai informasi dan transaksi elektronik, sehingga penggunanya dapat dengan bijak dalam menggunakan aplikasi pada perangkat smartphonenya. Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah undang-undang perubahan kedua di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi dasar pengaturan di bidang pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dan lahir sebagai solusi konstitusional dari negara guna untuk mengatur etika bagi penggunanya.

Dengan adanya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik akan menjadi pijakan dan sudah dapat untuk dimintakan pertanggung jawaban hukumnya. Bahwa informasi elektronik dan /atau dokumen elektronik dan /atau hasil cetaknya yang dimaksud dalam Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Bahwa harapan dari pembuat Undang-undang adalah perluasan alat bukti dan alat bukti lain yang dapat di buktikan secara hukum hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian hukum yuridis-normatif, yaitu penelitian terhadap ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagai hukum positif di Indonesia (Efendi & Ibrahim, 2016). Data sekunder penelitian dikumpulkan melalui studi kepustakaan berkaitan dengan isu hukum atau permasalahan yang diajukan dalam penelitian (Waluyo, 2008). Data sekunder hasil penelitian dianalisis secara kualitatif secara sistematis sehingga diperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dibahas (Ashshofa, 2004). Data hasil penelitian diuraikan dengan kalimat yang jelas, efektif, teratur, runtut, dan logis sehingga dapat memudahkan dalam melakukan analisis dan pembahasan terhadap permasalahan (Ishaq, 2017).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Teknologi Digital Pada Perangkat Smartphone

Pesatnya perkembangan teknologi dan gaya hidup masyarakat membawa perubahan yang pesat pula akan kebutuhan teknologinya, di sini teknologi digital menjadi pilihan utamanya. Pada dasarnya smartphone adalah radio mini yang terus-menerus menerima sinyal lain dari jaringan seluler terpisah ke dalam gelombang elektronik yang berbeda-beda. Masing-masing gelombang tersebut memiliki sinyal antena yang mengirimkan gelombang seluler terhadap perangkat elektronik pada area tertentu. Dengan perkembangan internet yang semakin maju, smartphone menjadi sebuah gadget praktis yang populer karena memiliki banyak fitur dan kemampuan yang membuatnya seperti sebuah ukuran mini dari komputer.

Hadirnya sebuah teknologi di masa sekarang ini, tentu akan memberikan sejumlah manfaat serta kemudahan bagi penggunanya. Hal ini juga berlaku pada perangkat smartphone, di mana pengguna dapat saling berinteraksi secara real-time kapan saja. Berikut beberapa manfaat yang didapatkan dari penggunaan smartphone :

- 1) Update, Smartphone dapat terhubung ke Internet, melalui jaringan data, broadband seluler, atau koneksi Wi-Fi. Hal ini memungkinkan untuk menerima pembaruan ke situs jejaring sosial terbaru serta umpan berita atau email. Sehingga dapat terus mengetahui peristiwa terkini melalui layar ponsel yang dapat dipakai dan digunakan kapan pun, di mana pun berada.
- 2) Praktis, Smartphone mudah untuk dimasukkan ke dalam saku atau tas dan tidak terlalu berat. Apabila smartphone dalam kondisi baterai hampir habis, dapat mengisinya di mobil atau menyambungkannya ke stopkontak yang tersedia di tempat-tempat umum. Sehingga dapat selalu aktif dalam menggunakan smartphone.
- 3) Sebagai sarana hiburan, selama memiliki smartphone yang terkoneksi Internet, tidak ada alasan untuk merasa bosan. Dalam ponsel ada banyak sekali game dimainkan, juga dapat membaca artikel online atau terlibat dengan media sosial untuk menghabiskan waktu luang. Smartphone juga memungkinkan menonton video, serta mendengarkan radio, podcast, atau musik.

- 4) Sebagai pengingat, menyimpan atau mencatatnya pada smartphone dalam bentuk foto, audio, atau video, dengan tujuan untuk merekam informasi penting, sehingga dapat memudahkan ketika akan di gunakan nantinya.
- 5) Sumber informasi, Mempunyai smartphone ibarat seperti memiliki perpustakaan informasi dan referensi terbesar di dunia. Di mana dapat digunakan mencari informasi apa saja kapan pun dan di mana pun selama memiliki koneksi internet.

Pada dasarnya smartphone ini telah memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Akan tetapi, hal tersebut hanya berlaku pada pengguna yang memang benar-benar memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan bijak. Mengingat dalam beberapa kondisi tertentu di lapangan, ada sebagian pengguna yang tidak memanfaatkan smartphone secara maksimal. Adapun smartphone memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya komunikasi praktis, mudah dipelajari, akses instan, memberikan nomophobia, dan adanya resiko target cybercrime.

### **3.2. Menjadi Smart People Dalam Penggunaan Smartphone**

Memiliki perangkat smartphone apakah pemiliknya juga menjadi smart, mungkin saja jawabannya tidak. Banyak hal yang terjadi pada era smartphone ini, salah satunya maraknya hoax. Hoax sangat cepat tersebar, penyebarannya pun secara berantai dan terus menerus. Contohnya saja melalui aplikasi Whatsapp, pesan diteruskan dari satu kontak ke kontak lain dan dari grup satu ke grup lain. Hal inilah yang menjadikan hoax itu viral dan banyak masyarakat yang tahu. Seharusnya dengan dibekali smartphone, harus bisa mencari informasi yang lebih valid dan tidak termakan atau malah ikut membumbui hoax tersebut.

Sebagai pengguna smartphone, masyarakat yang mempunyai intelektual patut curiga dengan berita yang provokatif. Kebanyakan hoax menggunakan cara untuk mengikat psikologis pembaca, korban, dan pelaku. Pembuat berita hoax akan menggambarkan bahwa pelaku seolah-olah korban disiksa dengan sadis dan tidak masuk akal. Hal ini membuat masyarakat yang termakan hoax akan menghakimi pelaku dan akan menyerang akun media sosial pelaku serta menuliskan komentar tajam di kolom komentar nya. Selain masalah hoax, masalah lain adalah bijak dalam menggunakan sosial media. Dalam menggunakan media sosial harus bertanggung jawab tentang sesuatu yang ditulis maupun sebar luaskan. Apabila terdapat sebuah trend, harus melihat baik buruknya terlebih dahulu bukan langsung mengikutinya. Salah satunya adalah penggunaan istilah open minded untuk menggiring opini masyarakat. Open minded berarti mengetahui bahwa bisa benar maupun salah dan mau mendengarkan dari sisi yang lain. Jika suatu hal jelas salah, tidak bisa membenarkan hal tersebut dengan beralih open minded. Inilah pentingnya untuk menyaring segala sesuatu yang ada.

Tantangan terbesar bagi Indonesia adalah bagaimana penggunaan smartphone yang bijak dan pemberantasan hoax, jalan yang tepat untuk dilakukan adalah dengan melek literasi digital. Pemerintah tak akan bisa menangani masalah ini jika masyarakat sendiri kurang literasi digital. Untuk meningkatkan literasi digital bisa dimulai dengan menguasai keterampilan membaca, menulis, dan menyimak berita maupun tulisan di media sosial. Harapannya masyarakat dapat menggunakan internet secara bertanggung jawab.

### **3.3. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)**

UU ITE adalah undang-undang yang mengatur mengenai informasi, transaksi elektronik, dan teknologi informasi secara umum. UU ITE merupakan singkatan dari Undang Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. UU ITE mempunyai yurisdiksi yang berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum dan merugikan Indonesia sesuai yang diatur di undang-undang ini. Dengan kata lain, tak peduli dimana posisi orang tersebut, UU ITE tetap berlaku untuk dirinya.

Dalam UU ITE, terdapat beberapa butir dalam Pasal 1 yang menjelaskan tentang beberapa terminologi, yaitu data elektronik, informasi elektronik, dan dokumen elektronik. Pengertian 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.

Pengertian dari sistem elektronik adalah sistem komputer dalam arti luas, yang tidak hanya mencakup perangkat keras dan perangkat lunak komputer, tetapi juga mencakup jaringan telekomunikasi dan/atau sistem komunikasi elektronik. Perangkat lunak atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut.

Sistem elektronik juga digunakan untuk menjelaskan keberadaan sistem informasi yang merupakan penerapan teknologi informasi yang berbasis jaringan telekomunikasi dan media elektronik, yang berfungsi merancang, memproses, menganalisis, menampilkan, dan mengirimkan atau menyebarkan informasi elektronik. Sistem informasi secara teknis dan manajemen sebenarnya adalah perwujudan penerapan produk teknologi informasi ke dalam suatu bentuk organisasi dan manajemen sesuai dengan karakteristik kebutuhan pada organisasi tersebut dan sesuai dengan tujuan peruntukannya. Pada sisi yang lain, sistem informasi secara teknis dan fungsional adalah keterpaduan sistem antara manusia dan mesin yang mencakup komponen perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, sumber daya manusia, dan substansi informasi yang dalam pemanfaatannya mencakup fungsi input, process, output, storage, dan communication.

Istilah Hukum siber atau cyber law, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan 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 komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (Internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.

Hukum Siber (cyber law) sebenarnya sudah sejak lama memperluas penafsiran asas dan normanya ketika menghadapi persoalan kebendaan yang tidak berwujud, misalnya dalam kasus pencurian listrik sebagai perbuatan pidana. Dalam kenyataan kegiatan siber tidak lagi sederhana karena kegiatannya tidak lagi dibatasi oleh teritori suatu negara, yang mudah diakses kapan pun dan dari mana pun. Kerugian dapat terjadi baik pada pelaku transaksi maupun pada orang lain yang tidak pernah melakukan transaksi, misalnya pencurian dana kartu kredit melalui pembelanjaan di Internet. Di samping itu, pembuktian merupakan faktor yang sangat penting, mengingat informasi elektronik bukan saja belum terakomodasi dalam sistem hukum acara Indonesia secara komprehensif, melainkan juga ternyata sangat rentan untuk diubah, disadap, dipalsukan, dan dikirim ke berbagai penjuru dunia dalam waktu hitungan detik. Dengan demikian, dampak yang diakibatkannya pun bisa demikian kompleks dan rumit.

Dalam UU ITE, memperhatikan sisi keamanan dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, terdapat tiga pendekatan untuk menjaga keamanan di cyber space, yaitu pendekatan aspek hukum, aspek teknologi, aspek sosial, budaya, dan etika. Untuk mengatasi gangguan keamanan dalam penyelenggaraan sistem secara elektronik, pendekatan hukum bersifat mutlak karena tanpa kepastian hukum, persoalan pemanfaatan teknologi informasi menjadi tidak optimal. Untuk itu, UU ITE, memiliki asas dan tujuan pemanfaatan teknologi yaitu :

- 1) Asas Kepastian Hukum. Merupakan landasan hukum bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraannya yang mendapatkan pengakuan hukum di dalam dan di luar pengadilan.
- 2) Asas Manfaat. Merupakan asas bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 3) Asas Kehati-hatian. Merupakan landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun bagi pihak lain dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 4) Asas Itikad Baik. Merupakan asas yang digunakan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut.

- 5) Asas Kebebasan Memilih Teknologi atau Netral Teknologi. Merupakan asas pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik tidak terfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang.

Tujuan Undang-Undang Informasi dan Elektronik yaitu Mencerdaskan 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. Ada beberapa perbuatan yang dilarang dalam UU ITE, yaitu:

- 1) Pencemaran Nama Baik. Akhir-akhir ini, cukup banyak kasus pencemaran nama baik yang malang melintang di media sosial. Salah satu alasannya tentu saja karena pencemaran nama baik diatur di UU ITE, tepatnya pada Pasal 45 ayat 3: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)".
- 2) Menyebarkan Hoax atau Berita Bohong. Penyebaran berita bohong menjadi fenomena yang menakutkan di kalangan netizen. Bila hendak menyebarkan suatu berita, sebaiknya lakukan riset terlebih dahulu sebab, menyebarkan hoax akan dikenai Pasal 45A ayat 1: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".
- 3) Ujaran Kebencian. Ujaran kebencian atau hate speech memang tak terpisahkan dari jagat maya. Efeknya pun tak bisa dipandang remeh. Ujaran kebencian ini juga dilarang berdasarkan Pasal 45A ayat 2: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".
- 4) Pengancaman dan Pemerasan. Pengancaman dan pemerasan juga tak jarang terjadi di internet. Tujuannya bermacam-macam, seperti meminta uang, merusak reputasi, dan



sebagainya. Hal ini juga dilarang dan sudah diatur pada Pasal 45 ayat 4: “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

- 5) Teror Online. Menurut KBBI, teror adalah usaha menciptakan ketakutan. Di dunia online, teror ini sering berbentuk dalam spam pesan, menelpon tak jelas, mengirimkan gambar menjijikan, dan sebagainya. Teror online ini juga diatur pada Pasal 45B: “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.
- 6) Menyebarkan Video Asusila. Penyebaran video asusila juga sempat menjadi kasus yang menggemparkan di Indonesia. Dalam UU ITE, larangan ini diatur pada Pasal 45 ayat 1: “Setiap Orang yang 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.
- 7) Meretas Akun Media Sosial Orang lain. Akun media sosial diretas diatur pada Pasal 32 ayat 1 dan Pasal 48 ayat 1 UU ITE sebagai berikut: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik”. “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)”.
- 8) Judi Online. Judi online diatur pada Pasal 45 ayat 2 sebagai berikut: “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

#### **3.4. Perubahan-Perubahan Manusia di Era Smartphone**

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami perubahan-perubahan. Perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, perubahan yang lambat dan ada perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola-pola perilaku

organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern (Soekanto, 2009).

Perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi dalam struktur masyarakat yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial di dalam suatu yang dapat bersifat membangun karakter manusia menuju proses yang lebih baik atau malah sebaliknya. Perubahan-perubahan yang memerlukan waktu yang lama, rentetan-rentetan perubahan kecil yang saling mengikuti dengan lambat, dinamakan evolusi. Pada evolusi perubahan terjadi dengan sendirinya tanpa rencana atau kehendak tertentu. Perubahan tersebut terjadi karena usaha-usaha masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keperluan-keperluan, keadaan-keadaan, dan kondisi-kondisi baru yang timbul sejalan pertumbuhan masyarakat. Sementara itu perubahan-perubahan sosial yang berlangsung dengan cepat dan menyangkut dasar-dasar atau sendi-sendi pokok kehidupan masyarakat. Secara Sosiologis agar suatu revolusi dapat terjadi, maka harus dipenuhi syarat-syarat tertentu antara lain:

- 1) Harus ada keinginan umum untuk mengadakan suatu perubahan.
- 2) Adanya seorang pemimpin atau sekelompok orang yang dianggap mampu memimpin masyarakat tersebut.
- 3) Pemimpin diharapkan dapat menampung keinginan-keinginan masyarakat untuk kemudian merumuskan serta menegaskan rasa tidak puas tadi menjadi program dan arah gerakan.
- 4) Pemimpin tersebut harus dapat menunjukkan suatu tujuan pada masyarakat.
- 5) Harus ada momentum yaitu saat dimana segala keadaan dan faktor sudah tepat dan baik untuk memulai suatu gerakan.

Perubahan kecil adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada unsur-unsur struktur sosial yang tidak membawa pengaruh langsung atau yang berarti bagi masyarakat. Perubahan mode pakaian, misalnya, tidak akan membawa pengaruh apa-apa bagi masyarakat dalam keseluruhannya, karena tidak mengakibatkan perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan. Sedangkan perubahan besar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada unsur-unsur struktur sosial yaitu membawa pengaruh besar pada masyarakat.

Perubahan yang dikehendaki (*intended-change*) atau perubahan yang direncanakan (*planned-change*) dan perubahan yang tidak dikehendaki (*unintendedchange*) atau perubahan yang tidak direncanakan (*unplannedchange*). Perubahan yang dikehendaki atau direncanakan merupakan perubahan yang diperkirakan atau yang telah direncanakan terlebih dahulu oleh pihak-pihak yang hendak mengadakan perubahan didalam masyarakat. Pihak-pihak yang menghendaki perubahan dinamakan *agent of change* yaitu seseorang atau sekelompok orang yang mendapat kepercayaan masyarakat sebagai pemimpin satu atau lebih lembaga-lembaga kemasyarakatan. Sedangkan perubahan sosial yang tidak dikehendaki atau yang tidak direncanakan merupakan perubahan-perubahan yang terjadi tanpa dikehendaki atau

berlangsung diluar jangkauan pengawasan masyarakat dan dapat menyebabkan timbulnya akibat-akibat sosial yang tidak diharapkan masyarakat.

Perubahan dalam bidang komunikasi memiliki perkembangan teknologi semakin cepat dan canggih. Terdapat beberapa generasi alat komunikasi yang telah dibuat oleh manusia. Semakin lama, ilmu pengetahuan berkembang dan begitu pula teknologi komunikasi yang dimanfaatkan manusia dan dibuat lebih efisien. Dewasa ini telah banyak jenis alat komunikasi yang dapat mempermudah dalam penyebaran informasi. Seakan tidak adanya batasan dapat memperoleh informasi.

Saat ini salah satu jenis alat komunikasi yang paling populer adalah smartphone. Smartphone merupakan telepon seluler yang memiliki kelebihan dalam hal fitur, resolusi maupun sistem yang ada di dalamnya. Terdapat suatu penyatuan dari alat-alat komunikasi dan dikemas dalam suatu alat canggih. Tidak hanya untuk menelepon atau SMS, smartphone dapat mengakses internet yang dapat digunakan untuk segala sesuatu seperti mencari informasi, hiburan, melakukan permainan online, bertatap muka melalui telepon, bahkan melakukan transaksi. Kemudahan ini dibuat agar manusia dapat melakukan sesuatu dengan hanya menggunakan satu alat yaitu smartphone. Kenyataannya saat ini smartphone dapat merenggut fungsi alat-alat komunikasi lainnya yang muncul lebih dahulu.

Smartphone memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap manusia. Perkembangan teknologi komunikasi terutama pada smartphone seperti dua mata pisau, yaitu memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan smartphone yang positif yaitu saat penggunaannya mudah dan efisien dalam melakukan pekerjaannya. Sedangkan sisi negatif dari smartphone dapat dipetik oleh manusia saat ia terlena dengan fitur yang tersedia, sehingga kemudahan dalam smartphone disalahgunakan. Hal ini dapat membuat seseorang tidak produktif dalam melakukan sesuatu, bahkan terlalu lama menggunakan smartphone dapat membahayakan kesehatan. Tidak hanya itu, sisi negatif dari adanya smartphone dapat memengaruhi psikis dan perilaku sosial seseorang.

Dampak yang dapat ditimbulkan oleh adanya smartphone dirasakan semua penggunanya, baik itu orang dewasa maupun penggunanya adalah anak usia dini. Masa kanak-kanak merupakan masa di mana mereka belajar mengenai lingkungan. Lingkungan memiliki andil yang besar dalam perkembangan dan pertumbuhan seseorang. Lingkungan merupakan sebuah cetakan bagi seseorang bagaimana ia akan bersikap untuk menyongsong masa depan. Dapat dikatakan masa kanak-kanak adalah masa keemasan. Jika pada masa tersebut mereka sudah dikenalkan dengan smartphone, apalagi sampai terpengaruh dampak negatifnya, perkembangan seorang anak akan terhambat. Pengguna smartphone sendiri tidak hanya dari kalangan dewasa yang telah bekerja, melainkan seluruh kalangan termasuk anak usia dini. Sehingga anak-anak dijadikan sebagai target pasar perusahaan smartphone. Banyak dari anak usia dini memilih untuk memainkan smartphone dari pada bermain dengan teman sebaya di sekitar lingkungannya. Bahkan terdapat anak usia dini yang tidak bisa beralih atau kecanduan menggunakan smartphone.

Smartphone diciptakan sebagai alat untuk berkomunikasi yang cepat dan praktis, agar penggunaannya betah dalam melakukan kegiatannya. Kehadiran smartphone merubah pola komunikasi masyarakat yang dulunya secara tatap muka alat langsung menjadi tidak langsung atau virtual. Sehingga dengan adanya smartphone menjadikan adanya perubahan pola bersosialisasi oleh masyarakat, terutama pada anak usia dini.

#### 4. Kesimpulan

Menjadi smart people di era smartphone harus diimbangi dengan pengetahuan terkait aturan-aturan dan batasan-batasan dalam penggunaan aplikasi di dalam perangkat smartphone. Banyak hal yang terjadi pada era smartphone ini, salah satunya maraknya hoax. Hoax sangat cepat tersebar, penyebarannya pun secara berantai dan terus menerus. Contohnya saja melalui aplikasi Whatsapp, pesan diteruskan dari satu kontak ke kontak lain dan dari grup satu ke grup lain. Hal inilah yang menjadikan hoax itu viral dan banyak masyarakat yang tahu. Seharusnya dengan dibekali smartphone, harus bisa mencari informasi yang lebih valid dan tidak termakan atau malah ikut membumbui hoax tersebut. Sebagai pengguna smartphone, masyarakat yang mempunyai intelektual patut curiga dengan berita yang provokatif. Dengan lahirnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) diharapkan menjadi regulasi pedoman dalam pembatasan penggunaan fitur aplikasi yang ada pada perangkat smartphone. UU ITE mempunyai yurisdiksi yang berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum dan merugikan orang lain sesuai yang diatur di undang-undang ini. Dengan kata lain, tak peduli dimana posisi orang tersebut, UU ITE tetap berlaku untuk dirinya. Sehingga dalam kejahatan komputer dimungkinkan adanya delik formil dan delik materil. Delik formil adalah perbuatan seseorang yang memasuki komputer orang lain tanpa ijin, sedangkan delik materil adalah perbuatan yang menimbulkan akibat kerugian bagi orang lain.

#### Daftar Pustaka

- Ashshofa, B. (2004). *Metode Penelitian Hukum*. Rineka Cipta.
- Cahyono. (n.d.). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. Kencana.
- Efendi, J., & Ibrahim, J. (2016). *Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Kencana.
- Ishaq, H. (2017). *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis Serta Disertasi*. Alfabeta.
- Soekanto, S. (2009). *Perubahan-Perubahan Sosial Masyarakat*. Rajawali Press.
- Waluyo, B. (2008). *Penelitian Hukum dalam Praktek*. Sinar Grafika.