

# Peningkatan Kesadaran Hukum Melalui Penyuluhan Aspek Pidana di Dunia Maya: Studi Pengabdian di Desa Sembalun, Lombok Timur

Aryadi Almau Dudy\*<sup>1</sup>, Atika Zahra Nirmala<sup>2</sup>, Nunung Rahmania<sup>3</sup>, Suheflihusnaini Ashady<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Mataram, Indonesia

\*e-mail: [aryadialmaududy@unram.ac.id](mailto:aryadialmaududy@unram.ac.id)<sup>1</sup>, [atikazahra@unram.ac.id](mailto:atikazahra@unram.ac.id)<sup>2</sup>, [nunung\\_r@unram.ac.id](mailto:nunung_r@unram.ac.id)<sup>3</sup>, [suheflyashady@unram.ac.id](mailto:suheflyashady@unram.ac.id)<sup>4</sup>

## Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat Desa Sembalun terkait aspek pidana dalam dunia maya dan memberikan pengetahuan mengenai ruang lingkup dan penegakan hukum terhadap masyarakat mitra apabila menjadi korban tindak pidana dalam dunia maya. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan hukum dan diskusi kelompok terarah (FGD). Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman masyarakat terhadap kejahatan dunia maya, termasuk perlindungan hukum bagi korban dan tindakan preventif. Dampak kegiatan terlihat dari partisipasi aktif peserta dan kesadaran yang lebih tinggi terhadap ancaman cybercrime.

**Kata kunci:** Aspek Pidana, Dunia Maya, Kejahatan, Kejahatan Dunia Maya

## Abstract

This service activity aims to increase the legal awareness of the Sembalun Village community related to criminal aspects in cyberspace and provide knowledge about the scope and enforcement of law against partner communities if they become victims of criminal acts in cyberspace. The methods used include legal counselling and focus group discussions (FGDs). The results showed an increase in community understanding of cybercrime, including legal protection for victims and preventive measures. The impact of the activity can be seen from the active participation of participants and a higher awareness of the threat of cybercrime.

**Keywords:** Criminal Aspects, Crime, Cybercrime, Cyberspace,

## 1. PENDAHULUAN

Konten Teknologi telah membentuk suatu era yang berbeda secara mendasar dari masa-masa sebelumnya. Teknologi telah sangat mempengaruhi aktivitas rutin kita sehari-hari. Kita sekarang secara rutin bekerja, belajar, berbelanja, dan bersenang-senang menggunakan teknologi.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini menimbulkan pergeseran nilai-nilai sosial dan budaya sehingga memunculkan dinamika baru dalam tatanan masyarakat[1]. Salah satu kemajuan teknologi yang paling signifikan dirasakan adalah hadirnya teknologi yang bernama internet. Internet telah sangat mempengaruhi kehidupan individu dan kolektif dalam beberapa dekade, mengubah banyak aspek, tidak hanya komunikasi, tetapi juga kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya[2].

Perubahan zaman modern ini menciptakan tantangan baru. Revolusi informasi melalui internet sebagai tulang punggungnya telah mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan memperoleh informasi. Hal tersebut membuka pintu interaksi lintas batas dan menghasilkan integrasi yang semakin kompleks.

Internet berkembang sedemikian pesat sebagai kultur masyarakat modern, dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan didalamnya. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya (cyberspace) atau dunia semu yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk virtual (tidak langsung dan tidak nyata)[3].

Yanyan M. Yani menyatakan bahwa dunia maya adalah sebuah dunia baru yang dibawa oleh internet, lebih jauh lagi sistem internet memungkinkan berbagai macam orang untuk terhubung dengan siapa pun dan dimana saja[4]. Berdasarkan hasil survey Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia disingkat APJII, penetrasi pengguna internet di Indonesia tahun 2017 sebanyak 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 262 juta jiwa. Meningkat dari tahun sebelumnya yaitu sebanyak 132,7 juta jiwa[5].

Salah satu hasil dari kemajuan internet adalah Media sosial, peran media sosial merubah sistem komunikasi yang dulu dengan mengirim surat dan membutuhkan waktu sehari-hari untuk menerima balasan. Dengan hadirnya media sosial, setiap individu dapat dengan mudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman atau keluarga yang berada di lokasi yang jauh, hanya dengan melihat layar komputer atau ponselnya. Selain mempunyai dampak positif yang besar, pemanfaatan internet juga mempunyai dampak negatifnya bagi kehidupan masyarakat, salah satunya adalah timbulnya kejahatan[6]. Internet membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan hingga tindak pidana terorisme kini dapat dilakukan melalui media internet[7].

Menurut data dari POLRI, bulan April 2020 sampai dengan bulan juli 2021, setidaknya ada 937 kasus yang dilaporkan. Dari 937 kasus tersebut ada tiga kasus dengan angka tertinggi yaitu kasus *provocative, hate content and hate speech* yang paling banyak dilaporkan, sekitar 473 kasus. Kemudian disusul oleh penipuan *online* dengan 259 kasus dan konten porno dengan 82 kasus.[8] Di dalam dunia Internet, potensi pelaku kejahatan melakukan kejahatan sangatlah besar dan sangat sulit untuk ditangkap karena antara orang yang ada didalam dunia maya ini sebagian besar fiktif atau identitas orang per orang tidak nyata. Kejahatan yang terjadi di dalam Internet dikenal dengan istilah Cyber Crime (kejahatan dalam dunia maya).

Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa cybercrime merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian masyarakat luas di dunia internasional, juga merupakan salah satu sisi gelap dari kemajuan teknologi yang mempunyai dampak negatif yang sangat luas bagi seluruh kehidupan modern saat ini[9]. Menurut Kepolisian Inggris, Cyber crime adalah segala macam penggunaan jaringan computer untuk tujuan criminal dan/atau criminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital[10]. Indra Safitri mengemukakan bahwa kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet[11].

Laporan We Are Social menunjukkan, jumlah pengguna aktif medias sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Adapun, waktu yang dihabiskan bermain media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 18 menit setiap harinya. Durasi tersebut menjadi yang tertinggi kesepuluh di dunia. Lebih lanjut, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 212,9 juta pada Januari 2023. Berbeda dengan media sosial, jumlah pengguna internet pada awal tahun ini masih lebih tinggi 3,85% dibanding pada periode yang sama tahun sebelumnya. Dari jumlah tersebut, 98,3% pengguna internet di Indonesia menggunakan telepon genggam. Selain itu, rata-rata orang Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit setiap harinya[12]. Tingginya angka penggunaan internet berdasarkan survei tersebut harus diimbangi dengan pemahaman terkait sisi positif dan negatif penggunaannya baik secara moral, etika dan hukum sehingga masyarakat dapat lebih bijak menggunakan teknologi internet. Hal tersebut kemudian menjadi dasar pertimbangan bagi kami dari Tim Penyuluhan Fakultas Hukum Universitas Mataram untuk melakukan Penyuluhan Hukum Aspek Hukum Pidana Dalam Dunia Maya di Sembalun kabupaten Lombok Timur. Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan yang dapat ditarik adalah pertama, Bagaimana tingkat pemahaman masyarakat mitra terkait aspek hukum pidana dalam interaksi sosial di dunia maya (*Cyber Space*); dan kedua Bagaimana ruang lingkup penegakan hukum terhadap masyarakat mitra apabila menjadi korban tindak pidana dalam dunia maya (*cyber crime*). Pengabdian ini bertujuan untuk: *pertama*, membentuk kesadaran dan meningkatkan pemahaman masyarakat mitra terkait aspek hukum pidana dalam dunia maya (*Cyber Space*). *kedua* untuk memberikan pengetahuan mengenai ruang lingkup penegakan hukum terkait tindak pidana dunia maya (*Cyber Crime*).

## 2. METODE

Pada kegiatan pengabdian ini, metode pelaksanaan dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan meliputi pendekatan kolaboratif berupa **penyuluhan hukum** dan **Focus Group Discussion (FGD)**. Penyuluhan hukum bertujuan untuk mengedukasi mitra mengenai aspek hukum yang relevan, sedangkan *FGD* digunakan untuk menggali informasi, pandangan, dan pemahaman masyarakat mengenai kejahatan dunia maya (*cyber crime*) serta implikasi hukumnya. **Profil kegiatan** pengabdian diuraikan sebagai berikut. Adapun tahapan Pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pendekatan awal. Pada tahap ini tim pengabdian terlebih dahulu melakukan pendekatan kepada mitra, yang terdiri dari aparat kelurahan dan masyarakat Desa Sembalun, khususnya jajaran pemerintahan desa, tokoh agama, dan tokoh masyarakat. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui Informasi awal mengenai tingkat pemahaman masyarakat terhadap isu kejahatan dunia maya. Tahap selanjutnya yaitu Pelaksanaan kegiatan pengabdian. Tahap ini dilakukan di aula kantor Desa Sembalun Timba Gading pada hari Jum'at, 16 Agustus 2024, kegiatan pengabdian ini dilakukan dari pukul 09.30 Wita sampai dengan pukul 11.30 Wita yang dihadiri oleh 31 orang sebagai peserta pengabdian. Adapun rangkaian kegiatan adalah sebagai berikut:

- a) Tahap sosialisasi *cyber crime*, pada tahap ini tim pengabdian memberikan pemahaman kepada mitra mengenai bentuk-bentuk kejahatan dunia maya, seperti yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Bentuk kejahatan yang dibahas meliputi, Muatan melanggar kesusilaan, Muatan perjudian, Muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, Berita bohong yang merugikan konsumen, Informasi yang menimbulkan kebencian berdasarkan SARA.
- b) Tahap penyuluhan Hukum tahap ini dilakukan untuk memberikan penjelasan mengenai aspek pidana terkait kejahatan dunia maya, termasuk landasan hukum dalam UU ITE, penegakan hukum terhadap pelaku dan perlindungan hukum bagi korban.
- c) Pelaksanaan *focus group discussion (FGD)* tahap ini tidak bertujuan untuk menghasilkan konsensus, tetapi untuk menggali informasi mendalam tentang pandangan masyarakat terhadap kejahatan dunia maya. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menyusun rekomendasi kebijakan atau langkah tindak lanjut. Adapun keberhasilan kegiatan diukur melalui perubahan sikap masyarakat terhadap pemahaman cybercrime seperti Peningkatan pengetahuan mitra mengenai peraturan perundang-undangan terkait serta animo dan keterlibatan peserta dalam penyuluhan dan diskusi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pada bagian ini uraikanlah bagaimana kegiatan dilakukan untuk mencapai tujuan. Jelaskan indikator tercapainya tujuan dan tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Ungkapkan keunggulan dan kelemahan luaran atau fokus utama kegiatan apabila dilihat kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Jelaskan juga tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang dan peluang pengembangannya kedepan. Artikel dapat diperkuat dengan dokumentasi yang relevan terkait jasa atau barang sebagai luaran, atau fokus utama kegiatan. Dokumentasi dapat berupa gambar proses penerapan atau pelaksanaan, gambar prototype produk, tabel, grafik, dan sebagainya.

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran masyarakat mengenai kejahatan dunia maya. Beberapa hasil yang dicapai dalam pengabdian ini antara lain, perubahan sikap dan pemahaman aparat desa serta masyarakat mitra

menunjukkan peningkatan pemahaman tentang kejahatan dunia maya dan aspek hukumnya. Khususnya kesadaran akan perlindungan data pribadi serta kewaspadaan terhadap potensi cybercrime meningkat secara signifikan. Metode penyuluhan hukum dan FGD terbukti efektif dalam mengedukasi mitra. FGD memungkinkan peserta berbagi pengalaman dan pandangan yang memperkaya diskusi.



Gambar 1. Kegiatan FGD

Gambar di atas merupakan dokumentasi saat pelaksanaan kegiatan pengabdian penyuluhan hukum dan *focus group discussion (FGD)* dengan masyarakat mitra desa sembalun timba gading. Dengan materi kejahatan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, yang biasa disebut *Cyber Crime*. Dalam istilah hukum dikenal dengan *Cyber Law*, hukum Teknologi Informasi (*Law of Information Techonology*) Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan Hukum Mayantara yaitu kejahatan yang dilakukan menggunakan media jaringan internet. Hukum harus mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi yang secara nyata mempengaruhi kehidupan bermasyarakat. Disahkannya Undang-undang Nomor 1 tahun 2024 yang merupakan perubahan dari Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan sebagai bentuk perwujudan perlindungan hukum, pencegahan dan penanganan kejahatan dalam dunia maya oleh negara. Adapun bentuk -bentuk kejahatan yang diatur dalam Undang-undang informasi dan transaksi elektronik antara lain, Muatan yang melanggar kesusilaan; Muatan perjudian; Muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik; Muatan pemerasan dan/atau pengancaman; Berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik; Informasi yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA); Informasi dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menak-nakuti yang ditujukan secara pribadi; serta penegakan hukum terhadap pelaku dan perlindungan hukum bagi korban. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait penyuluhan hukum tentang kejahatan dunia maya (**cybercrime**), terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis. Tantangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Keterbatasan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga penyampaian materi hukum yang kompleks menjadi kurang optimal. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (**UU ITE**) mencakup berbagai jenis pelanggaran dan sanksi hukum yang memerlukan pemahaman mendalam. Dalam waktu yang terbatas, peserta hanya dapat memperoleh pemahaman dasar tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi lebih lanjut kasus-kasus konkret atau simulasi penerapan hukum. Dampak dari keterbatasan ini adalah munculnya kendala dalam mengukur sejauh mana pemahaman peserta benar-benar mendalam, khususnya terkait penerapan hukum secara praktis di kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi hal ini, rekomendasi berupa pelaksanaan program lanjutan dengan durasi lebih panjang disampaikan kepada mitra.

**b) Kompleksitas Materi Hukum**

Materi hukum yang disampaikan dalam kegiatan ini mencakup banyak aspek teknis, seperti definisi kejahatan dunia maya, mekanisme pembuktian dalam kasus cybercrime, serta prosedur pelaporan yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Kompleksitas materi ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi peserta yang memiliki latar belakang pendidikan yang beragam. Sebagian besar masyarakat mitra tidak memiliki latar belakang hukum, sehingga membutuhkan metode penyampaian yang sederhana dan ilustratif. Namun, penyederhanaan materi dapat menimbulkan risiko penyampaian informasi yang kurang komprehensif atau tidak mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian metode dengan menggunakan pendekatan interaktif, seperti simulasi kasus, sehingga peserta lebih mudah memahami penerapan hukum dalam konteks nyata.

**c) Tingkat Literasi Digital yang Beragam**

Tingkat literasi digital masyarakat mitra juga menjadi tantangan utama dalam kegiatan ini. Meskipun penggunaan teknologi informasi telah meluas, pemahaman masyarakat terhadap potensi risiko yang ditimbulkan oleh kejahatan dunia maya masih sangat bervariasi. Sebagian masyarakat cenderung menganggap remeh ancaman tersebut atau tidak memahami konsekuensi hukum dari aktivitas tertentu di dunia maya, seperti menyebarkan informasi yang tidak diverifikasi kebenarannya. Untuk mengatasi tantangan ini, dilakukan penyesuaian materi penyuluhan dengan memberikan contoh kasus yang relevan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, diberikan penekanan pada langkah-langkah pencegahan sederhana yang dapat dilakukan masyarakat untuk melindungi diri dari ancaman kejahatan dunia maya.

**4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan, pengabdian ini berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat Desa Sembalun terhadap isu kejahatan dunia maya. Penyuluhan hukum dan FGD terbukti efektif dalam menyampaikan informasi hukum yang kompleks kepada masyarakat. Kegiatan ini memiliki beberapa kelebihan, seperti dukungan dari aparat desa dan antusiasme peserta, namun tantangan berupa keterbatasan waktu dan kompleksitas materi perlu menjadi perhatian untuk kegiatan selanjutnya. Dalam jangka panjang, program serupa diharapkan dapat dikembangkan dengan materi yang lebih spesifik untuk memperkuat perlindungan hukum masyarakat terhadap ancaman cybercrime.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Z. I. Vakhitova, A. Go, and C. L. Alston-Knox, "Guardians Against Cyber Abuse: Who are They and Why do They Intervene?," *Am. J. Crim. Justice*, vol. 48, no. 1, pp. 96–122, 2023, doi: 10.1007/s12103-021-09641-w.
- [2] S. Baldassarre, "Cyberterrorism and Religious Fundamentalism: New Challenges for Europe in the Age of Universal Internet Access," *Religions*, vol. 14, no. 4, 2023, doi: 10.3390/rel14040458.
- [3] A. Rahardjo, "Cybercrime-Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi," in *Citra Aditya Bakti*, Citra Aditya Bakti, 2002, p. 5.
- [4] H. Al ASYARI, M. A. ARIFIN, and Y. GRACE, "Cyberspace Ethics: Finding an Equilibrium Between Freedom and Protectionism," *Lex Sci. Int. J.*, vol. 1, no. August, pp. 144–169, 2023, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/373302710\\_Cyberspace\\_Ethics\\_Finding\\_an\\_Equilibrium\\_Between\\_Freedom\\_and\\_Protectionism](https://www.researchgate.net/publication/373302710_Cyberspace_Ethics_Finding_an_Equilibrium_Between_Freedom_and_Protectionism)
- [5] APJII, "Survei Internet APJII 2024," *APJII*, 2024. <https://survei.apjii.or.id/>
- [6] I. Puspitasari, "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU TINDAK PIDANA PENIPUAN ONLINE DALAM HUKUM POSITIF DI INDONESIA," *HUMANI*, vol. 8, no. 1, 2018, [Online]. Available: <https://journals.usm.ac.id/index.php/humani/article/view/1383/883>

- 
- [7] H. Djanggih, "Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Cyber Crime Di Bidang Kesusilaan," *J. Media Huk.*, vol. I, no. 2, pp. 57–77, 2013.
- [8] Hafidz, "Kejahatan Siber Meningkat di Masa Pandemi," *ui*, 2024. <https://www.ui.ac.id/kejahatan-siber-meningkat-di-masa-pandemi/>
- [9] B. N. Arief, *Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- [10] A. Wahid and M. Labib, "Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)," in *PT. Refika Aditama, Jakarta*, PT. Refika Aditama, 2005, p. 103.
- [11] I. Safitri, "Tindak Pidana di Dunia Cyber" dalam Insider, Legal Journal From Indonesian Capital & Investmen Market," *business.fortunecity*, 2019.
- [12] S. Widi, "Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023," *dataindonesia.id*, 2023. <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>.