



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

# Sosialisasi UU ITE kepada Masyarakat Kelurahan Bumi Laweyan Surakarta

Bambang Ali Kusumo <sup>1\*</sup> | Kartika Asmanda Putri <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Hukum, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

## Correspondence

<sup>1\*</sup> Fakultas Hukum, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.  
Email: alikusumobambang@yahoo.co.id.

## Funding information

Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

## Abstract

The enactment of Law No. 1 of 2024, as the second amendment to Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, holds paramount significance for both society and the state. Public dissemination becomes essential to ensure community members comprehend and adhere to these regulations. The law serves to guide citizens in understanding and implementing its provisions. Information exchange and communication among community members fulfill fundamental human needs and constitute basic human rights. From the state's perspective, this law establishes guidelines for conducting information and electronic transactions, preventing misuse and deviation in information reception and electronic transactions. In today's globalized era, information and electronic transactions have become essential human necessities. Thus, communities must develop legal awareness for compliance. For those who violate these provisions, enforcement mechanisms through criminal sanctions are established under this law.

## Keywords

Socialization; Electronic Information and Transactions Law; Implementation; Criminal Sanctions.

## Abstrak

Pemberlakuan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki arti penting bagi masyarakat dan negara. Sosialisasi kepada masyarakat menjadi langkah strategis agar setiap warga memahami dan mematuhi regulasi tersebut. Keberadaan undang-undang ini memandu masyarakat dalam memahami dan melaksanakan ketentuan yang termuat di dalamnya. Pertukaran informasi dan komunikasi antarwarga merupakan kebutuhan mendasar dan termasuk hak asasi yang perlu dijamin. Bagi negara, undang-undang ini berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan informasi dan transaksi elektronik guna mencegah penyimpangan atau penyalahgunaan. Metode pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui ceramah dan pelatihan, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pada era digital saat ini, informasi dan transaksi elektronik menjadi kebutuhan vital masyarakat. Oleh karena itu, kesadaran hukum perlu ditumbuhkan dalam masyarakat. Bagi pelanggar ketentuan, tersedia mekanisme penegakan melalui sanksi pidana sebagaimana diatur dalam undang-undang ini.

## Kata Kunci

Sosialisasi; Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik; Implementasi; Sanksi Pidana.

## 1 | PENDAHULUAN

Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, sehingga mengharuskan dibentuknya regulasi mengenai pengelolaan informasi dan transaksi elektronik di tingkat nasional (Rahardjo, 2009). Pengaturan tersebut menjadi sangat penting karena tanpa regulasi yang jelas, tidak ada pedoman bagi masyarakat maupun negara dalam menangani penyimpangan terkait informasi dan transaksi elektronik (Soekanto, 2008). Pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya agar pemanfaatan teknologi informasi berjalan aman, selaras dengan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia (Arief, 2003). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berlandaskan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi. Tujuannya meliputi

pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan perdagangan dan perekonomian nasional, peningkatan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik, serta pemberian kesempatan seluas-luasnya bagi setiap orang mengembangkan pemikiran dan kemampuan di bidang teknologi informasi (Putri et al., 2016). Regulasi tersebut juga bertujuan memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat hingga peradaban manusia secara global (Soliha, 2015). Perubahan tersebut telah diakomodasi dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang direvisi melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016. Pembaruan berikutnya tertuang dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Demi memastikan pemahaman dan pelaksanaan yang tepat, sosialisasi regulasi menjadi langkah penting (Ahmad Budiman, 2024). Perkembangan teknologi informasi di Indonesia terus meningkat (Baidu, 2014), namun membawa tantangan seperti kejahatan siber dan ujaran kebencian (Rohman, 2016). Pemahaman masyarakat tentang aspek hukum penggunaan teknologi informasi menjadi semakin penting (Zarella, 2010). Tantangan era digital menuntut pelaksanaan sosialisasi Undang-Undang ITE segera. Maraknya kasus penyalahgunaan media sosial, dari penyebaran berita bohong sampai pencemaran nama baik, memperlihatkan kurangnya pemahaman masyarakat tentang batasan bermedia sosial (Rohman, 2016). Perkembangan artificial intelligence dan media digital mengharuskan penyesuaian regulasi sesuai perkembangan zaman (Ahmad Budiman, 2024).

Pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi Undang-Undang ITE menjadi pilihan tepat. Program tersebut tidak hanya membahas aturan formal, tetapi mengajak masyarakat memanfaatkan teknologi informasi secara bijak. Pendekatan interaktif yang sesuai kondisi masyarakat setempat akan memudahkan penyampaian pesan-pesan utama undang-undang. Soekanto (2008) menegaskan, kesadaran hukum masyarakat tumbuh melalui pemahaman manfaat dan akibat setiap tindakan di ruang digital, bukan melalui paksaan. Pembahasan selanjutnya akan membahas urgensi sosialisasi Undang-Undang ITE, metode pelaksanaan pengabdian masyarakat, serta dampak yang diharapkan. Perpaduan sudut pandang hukum, sosial, dan teknologi akan memberikan gambaran lengkap tentang peningkatan literasi digital dan kesadaran hukum di era informasi.

## 2 | LANDASAN TEORI

Sosialisasi hukum menjadi jembatan penghubung antara peraturan perundang-undangan dengan pemahaman masyarakat luas. Proses ini bertujuan menciptakan kesadaran dan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku. Seperti yang diungkapkan Soerjono Soekanto (2008), sosialisasi hukum merupakan upaya menanamkan nilai-nilai hukum ke dalam kesadaran masyarakat, sehingga norma-norma tersebut dapat menjadi panduan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya sosialisasi hukum semakin terasa ketika banyak peraturan yang sudah ditetapkan belum dipahami secara merata oleh masyarakat. Akibatnya, pelanggaran kerap terjadi, baik karena ketidaktahuan maupun kesengajaan. Rahardjo (2009) menekankan bahwa proses sosialisasi sebaiknya menggunakan pendekatan yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik masyarakat setempat. Dalam pelaksanaan sosialisasi Undang-Undang *Information and Technology Electronic* (ITE), pemerintah dan penyuluh hukum berperan sebagai pembawa pesan yang menyampaikan materi hukum melalui berbagai saluran komunikasi. Kegiatan ini bisa berupa seminar, lokakarya, diskusi kelompok, atau bentuk penyuluhan lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

Keberhasilan sosialisasi hukum dapat diukur melalui tingkat pemahaman masyarakat terhadap aturan yang disosialisasikan, perubahan perilaku yang sesuai dengan ketentuan hukum, berkurangnya pelanggaran akibat ketidaktahuan, serta meningkatnya kesadaran hukum dalam kehidupan bermasyarakat. Proses sosialisasi perlu mempertimbangkan kondisi sosial budaya masyarakat, tingkat pendidikan dan pemahaman, akses terhadap informasi, kebiasaan dan nilai-nilai yang berlaku, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Ahmad (2019) menambahkan bahwa sosialisasi hukum yang efektif memerlukan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang sistematis, evaluasi berkala, tindak lanjut yang berkelanjutan, serta keterlibatan aktif semua pemangku kepentingan. Kegiatan sosialisasi sebaiknya tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga membuka ruang dialog antara pemberi materi dengan peserta. Hal ini memungkinkan terjadinya pertukaran pikiran dan pengalaman yang dapat memperkaya pemahaman semua pihak.

Di era digital seperti sekarang, sosialisasi hukum juga perlu memanfaatkan platform media sosial dan teknologi informasi untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Penggunaan infografis, video pendek, atau konten kreatif lainnya dapat membantu menyampaikan pesan hukum dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Pemilihan bahasa yang sederhana, penggunaan contoh kasus nyata dari kehidupan sehari-hari, dan penyesuaian metode dengan latar belakang pendidikan masyarakat menjadi kunci keberhasilan sosialisasi hukum. Sosialisasi hukum yang berkelanjutan akan membentuk masyarakat yang sadar hukum dan mampu berpartisipasi aktif dalam penegakan aturan. Melalui pemahaman yang baik tentang peraturan perundang-undangan, masyarakat dapat menjalankan hak dan kewajibannya secara seimbang, serta berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang tertib dan aman sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

### 3 | METODE

Sebelum pelaksanaan Pengabdian Masyarakat, ada permintaan dari kelompok Bumi Hijau Bumi Sejahtera (kelompok yang terdiri dari bapak-bapak, ibu-ibu, dan kaum muda seperti Karang Taruna) Kelurahan Bumi, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta yang menghubungi tim pengabdian untuk mengadakan sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Permintaan tersebut didasarkan pada beberapa fenomena yang muncul di masyarakat tentang kasus-kasus orang yang terkena sanksi pidana akibat penggunaan *handphone* yang kurang hati-hati dalam menerima atau mengirim pesan, baik berupa gambar atau tulisan. Hal ini diketahui dari informasi teman-teman mereka dan dari media lainnya, misalnya televisi. Menanggapi permintaan tersebut, tim pengabdian Fakultas Hukum Universitas Slamet Riyadi (UNISRI) menyiapkan diri untuk memberikan ceramah pada saat pertemuan bulanan. Sesuai kesepakatan, pada tanggal 17 Agustus 2024 dilakukan ceramah tentang Sosialisasi Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Penyajian materi menggunakan LCD dan laptop agar lebih mudah dimengerti para peserta. Dalam ceramah tersebut, diberikan contoh-contoh tulisan atau gambar-gambar yang diindikasikan melanggar undang-undang.

Setelah ceramah, dibuka forum tanya jawab secara langsung dengan para peserta. Metode ini memudahkan para peserta untuk bertanya secara langsung tentang hal-hal yang pernah dialami atau diketahui dari informasi teman-teman mereka mengenai konten yang dimuat dan disebarluaskan melalui media sosial atau *handphone*. Mereka dapat menanyakan apakah pengalaman atau informasi tersebut termasuk kategori yang dibolehkan atau kategori yang dilarang, bahkan yang diancam dengan sanksi pidana. Dengan memahami Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini, diharapkan anggota masyarakat tidak membuat atau terkena masalah atau kasus penyebaran informasi yang tidak benar.

### 4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) kepada Kelompok Masyarakat Bumi Hijau Bumi Sejahtera Kelurahan Bumi, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, telah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapatkan respons positif dari peserta. Kegiatan ini diikuti oleh perwakilan warga dari berbagai usia yang terdiri atas pengurus kelompok, tokoh masyarakat, dan warga setempat. Materi sosialisasi meliputi pengenalan Undang-Undang ITE, substansi pasal-pasal penting, contoh kasus pelanggaran ITE di masyarakat, serta tata cara bijak berinteraksi di ruang digital. Metode penyampaian dilakukan melalui paparan materi, diskusi interaktif, serta tanya jawab untuk memastikan peserta memahami materi secara komprehensif. Hasil evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap poin-poin penting UU ITE. Sebelum sosialisasi, sebagian besar peserta hanya memiliki pengetahuan umum dan terbatas mengenai aturan hukum di dunia maya. Setelah sosialisasi, mayoritas peserta mengaku lebih memahami larangan dan sanksi terkait ujaran kebencian, pencemaran nama baik, penyebaran hoaks, dan etika bermedia sosial. Selain itu, diskusi berlangsung aktif dengan berbagai pertanyaan seputar kasus yang sering terjadi di lingkungan sekitar, seperti penipuan daring, penyalahgunaan foto pribadi, serta cara melaporkan tindak pelanggaran ITE kepada pihak berwenang. Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kesadaran hukum masyarakat mengenai pentingnya memahami dan mematuhi ketentuan UU ITE, serta memperkuat peran kelompok masyarakat dalam mencegah penyalahgunaan teknologi informasi di lingkungan mereka.

#### 4.2 Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tak terbatas sehingga menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya informasi. Agar perkembangan tersebut tidak terjadi perbenturan antara kepentingan satu dengan kepentingan yang lain, perlu adanya aturan atau regulasi yang mengaturnya. Regulasi ini berupa undang-undang yang dibuat oleh Pemerintah dan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR). Undang-undang yang dimaksud adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Pertama atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Agar masyarakat mengetahui, memahami, dan menjalankan undang-undang itu, perlu adanya sosialisasi dari undang-undang tersebut. Perkembangan informasi dan komunikasi secara elektronik semakin pesat. Muncul antara lain: *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *YouTube*, dan lain-lain. Munculnya model-model komunikasi semacam itu memudahkan manusia untuk berhubungan dengan manusia lain di dunia ini sehingga seakan-akan dunia menjadi lebih sempit dan dekat dalam era globalisasi ini. Secara internasional, hukum ini merupakan istilah yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Berkat teknologi baru seperti internet, segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi, mulai dari pemenuhan kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses segala informasi, sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Saat ini, pemanfaatan media sosial lebih dimanfaatkan oleh masyarakat (Baidu, 2014). Oleh karena itu, semua kalangan dapat dengan bebas berbagi segala informasi dan berkomunikasi dengan orang

banyak tanpa memikirkan hambatan biaya, jarak, dan waktu.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) merilis hasil survei Penetrasi Internet Indonesia pada tahun 2023. Pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Selama satu dekade terakhir, akses internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang luar biasa. Hal ini menunjukkan semakin banyak orang Indonesia yang terhubung dengan internet. Pada tahun 2024, lebih dari 221 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet, mencakup sekitar 79,5% dari populasi negara ini. Berdasarkan gender, kontribusi penetrasi internet Indonesia banyak bersumber dari laki-laki 50,7% dan perempuan 49,1%. Sementara dari segi umur, orang yang berselancar di dunia maya ini mayoritas adalah *Gen Z* (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Lalu, generasi *millennial* (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62% (Blog internet, 7 Februari 2024). Untuk generasi yang lahir sebelum tahun 1981 tidak begitu banyak, namun dalam komunikasi dengan sesama generasi juga banyak menggunakan media sosial (ponsel).

Tidak dapat dipungkiri, media sosial seperti sudah menjadi urat nadi kehidupan bermasyarakat. Segala keluhan, cerita, bahkan perkelahian pun kini dapat dilakukan melalui media sosial. Namun, semenjak diberlakukannya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) pertama, yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, jo. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 di Indonesia, terdapat batasan-batasan tertentu dalam hal menyampaikan sesuatu melalui media sosial. Yang marak terjadi adalah kasus-kasus berisi ujaran kebencian. Media sosial merupakan media daring (*online*) yang memungkinkan penggunaanya dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi yang meliputi *blog*, *wiki*, forum, dan dunia virtual. Hal ini merupakan aplikasi media sosial yang paling umum digunakan masyarakat. Dengan adanya internet, orang dengan mudah membuat *blog*, membuat *web* yang berisi tulisan atau gambar, kemudian terhubung dengan teman-teman pengguna untuk berbagi informasi dan komunikasi (Putri, Nurwati, & Meilany, 2016).

Media sosial memiliki banyak bentuk, hingga yang terkenal adalah *Instagram*, *Blogging*, *Twitter*, *Facebook*, *YouTube*, *WhatsApp*, dan lain-lain. Mengutip *goodstats.id*, ada tujuh media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia, yaitu *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, *Telegram*, *Twitter*, dan *Facebook Messenger*. *Twitter* merupakan salah satu jaringan sosial yang paling mudah digunakan karena hanya memerlukan waktu yang singkat, tetapi informasi yang disampaikan dapat langsung menyebar secara luas (Zarella, 2010). Berdasarkan sudut pandang integrasi sosial, tidaklah berbeda dengan televisi. Media sosial merupakan *platform* yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Dengan media sosial, kita akan terhubung dengan orang-orang dari seluruh dunia, berbagi pikiran dan pendapat, serta memperluas pengetahuan kita tentang berbagai topik atau masalah (Muhtar, 4 April 2023, blog artikel di Internet). Media sama-sama dijadikan sebagai bentuk ritual. Ini berarti manusia tidak hanya memanfaatkan media sebatas pemberitahuan informasi, tetapi media telah digunakan sebagai kebiasaan. Pola penggunaan ritual dalam sudut pandang penelitian aktivitas dan selektivitas bahwa penggunaan media merujuk pada kebiasaan dan frekuensi penggunaan oleh orang-orang dengan hubungan media yang kuat (Soliha, 2015). Dapat kita simpulkan bahwa media sosial memang telah terikat hampir secara penuh dalam kehidupan bersosial. Misalnya, terkait dengan ujaran kebencian (*hate speech*) yang secara maya pun kini dapat atau sering dilakukan oleh pengguna media sosial. Namun, siapa sangka ujaran kebencian di media sosial bisa berdampak besar di kehidupan nyata atau katakanlah nonmedia sosial.

Ujaran kebencian memiliki makna sebagai tindakan komunikasi individu atau kelompok yang berbentuk provokasi, hasutan, ataupun hinaan yang ditujukan kepada individu dan/atau kelompok lainnya. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti ras, perbedaan warna kulit, gender, disabilitas, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dan lain-lain. Dalam definisi lain, menurut KBBI, adalah ujaran yang menyerukan kebencian terhadap orang atau kelompok tertentu. Ujaran kebencian juga bisa diartikan sebagai tindakan komunikasi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, ataupun hinaan kepada pihak lain (Ahmad Budiman: Ujaran Kebencian dalam Perkembangan Demokrasi di Indonesia). Dalam menyampaikan informasi, terkadang ada unsur memojokkan orang lain atau menginformasikan hal yang tidak sebenarnya atau ujaran kebencian yang biasa disebut *hate speech*. Ini merupakan tindakan yang bukan hanya berupa ucapan tetapi juga bisa berupa kata-kata. Pelakunya biasanya menggunakan media internet melalui ponsel atau media sosial untuk mencemarkan nama baik, menghina, atau mendiskreditkan orang lain. Sementara itu, laman (*website*) yang menjadi tempat dilakukannya ujaran kebencian disebut dengan *hate site* (Rohman, 2016). Ujaran kebencian atau pencemaran nama baik tentu sangat berbahaya sehingga pelakunya harus mendapatkan sanksi pidana. Pidana terhadap ujaran kebencian dilakukan karena tindakan itu bisa berdampak pada tindak diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, dan/atau konflik sosial. Tujuan sanksi ini tidak sekadar menghukum pelakunya tetapi juga untuk mencegah orang lain atau calon pelaku untuk tidak ikut-ikutan melakukan tindak pidana sehingga sanksi pidana bisa berfungsi sebagai prevensi spesial dan prevensi general.

#### 4.2.1 Ketentuan Sanksi Pidana

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur tentang sanksi pidana bagi pelanggar. Sanksi Pidana ini merupakan perwujudan dari kebijakan menggunakan hukum pidana sebagai sarana untuk menegakkan/melaksanakan hukum (Barda Nawawi Arief, 2003 : 15). Dalam UU ITE ini sanksi pidana diatur dalam Pasal 45 sampai Pasal 52.

Pada Pasal 45 dinyatakan:

- 1) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- 2) Perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dipidana dalam hal:
  - a. Dilakukan demi kepentingan umum;
  - b. Dilakukan untuk pembelaan atas dirinya sendiri; atau
  - c. Informasi Elektronik dan / atau Dokumen Elektronik tersebut merupakan karya seni, budaya, olahraga, kesehatan, dan / atau ilmu pengetahuan.
- 3) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, 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 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah).
- 4) Setiap orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan / atau dokumen elektronik yang dilakukan melalui sistem Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 A dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah).
- 5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan tindak pidana aduan yang hanya dituntut atas pengaduan korban atau orang yang terkena tindak pidana dan bukan oleh badan hukum.
- 6) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) tidak dapat dibuktikan kebenarannya dan bertentangan dengan apa yang diketahui padahal telah diberi kesempatan untuk membuktikannya, dipidana karena fitnah dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)
- 7) Perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) tidak dipidana dalam hal:
  - a. Dilakukan untuk kepentingan umum; atau
  - b. Dilakukan karena terpaksa membela diri
- 8) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan / atau Dokumen Elektronik, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa orang lain dengan ancaman kekerasan untyuk:
  - a. Memberikan suatu barang, yang sebagian atau seluruhnya milik orang tersebut atau milik orang lain; atau
  - b. Memberi utang, membuat pengakuan utang atau menghapuskan piutang
 Sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27B ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- 9) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (8) dilakukan dalam lingkungan keluarga, penuntutan pidana hanya dapat dilakukan atas aduan.
- 10) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan / atau Dokumen Elektronik, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan ancaman pencemaran atau dengan ancaman akan membuka rahasia memaksa orang supaya:
  - a. memberikan suatu barang yang sebagian atau seluruhnya milik orang tersebut atau milik orang lain; atau
  - b. memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapuskan piutang.
 Sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27B ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- 11) Tindak pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (10) hanya dapat dituntut atas pengaduan korban tindak pidana.

Pada Pasal 45 A dinyatakan:

- 1) Setiap orang yang dengan sengaja mendistribusikan dan / atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan / atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau Informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiil bagi 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 Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah)
- 2) Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan / atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau mempengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan / atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).
- 3) Setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan Informasi Elektronik dan / atau Dokumen Elektronik yang

diketuainya memuat pemberitahuan bohong yang menimbulkan kerusuhan di masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).

Pada Pasal 45 B dinyatakan:

Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan / atau menakut-nakuti sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Pada Pasal 46 dinyatakan:

- 1) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 600.000,00 (enam ratus juta rupiah).
- 2) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah).
- 3) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 800.000.000,0 (delapan ratus juta rupiah).

Pada Pasal 47 dinyatakan:

Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 31 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).

Pada Pasal 48 dinyatakan:

- 1) 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 milyar rupiah).
- 2) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 3.000.000.000,00 (tiga milyar rupiah).
- 3) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).

Pada Pasal 49 dinyatakan:

Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33 dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah)

Pada Pasal 50 dinyatakan:

Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 34 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah).

Pada Pasal 51 dinyatakan:

- 1) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 12.000.000.000,00 (dua belas milyar rupiah).
- 2) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 36 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 12.000.000.000,00 (dua belas milyar rupiah).

Pada Pasal 52 dinyatakan:

- 1) Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) menyangkut kesusilaan atau eksploitasi seksual terhadap anak dikenakan pemberatan sepertiga dari pidana pokok.
- 2) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 sampai Pasal 37 ditujukan terhadap Komputer dan/atau sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/atau yang digunakan untuk layanan publik dipidana dengan pidana pokok ditambah sepertiga.
- 3) Dalam hal perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 sampai 37 ditujukan terhadap Komputer dan/atau Sistem Elektronik serta Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Pemerintah dan/atau badan strategis termasuk dan tidak terbatas pada lembaga pertahanan, bank sentral, perbankan, keuangan, lembaga internasional, otoritas penerbangan diancam dengan pidana maksimal ancaman pidana pokok masing-masing Pasal ditambah dua pertiga.
- 4) Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga.

## 5 | KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebagai perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki peran vital dalam mengatur aktivitas digital masyarakat Indonesia. Hal ini semakin relevan mengingat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 215,63 juta pengguna pada periode 2022-2023, dengan mayoritas pengguna berasal dari generasi Z (34,40%) dan generasi millennial (30,62%). Perkembangan ini ditandai dengan masifnya penggunaan tujuh platform media sosial terpopuler yaitu WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Telegram, Twitter, dan Facebook Messenger yang telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Fenomena penggunaan media sosial melalui perangkat seluler menunjukkan peningkatan yang signifikan, mengingat efektivitasnya dalam memfasilitasi komunikasi dan kerja sama antarmanusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Namun, kemudahan berkomunikasi ini terkadang memunculkan permasalahan berupa penggunaan kata-kata atau bahasa yang dapat menyinggung perasaan pihak lain. Oleh karena itu, setiap individu perlu mempertimbangkan dengan seksama sebelum menulis atau merespons suatu pernyataan di media sosial, untuk memastikan bahwa konten tersebut tidak merugikan pihak lain. Undang-undang ini telah mengatur secara komprehensif berbagai aspek terkait informasi dan transaksi elektronik, termasuk sanksi pidana yang tegas terhadap pelanggaran (Pasal 45-52). Sanksi-sanksi ini mencakup berbagai tindak pidana seperti ujaran kebencian, pencemaran nama baik, penyebaran informasi bohong, pelanggaran kesucilaan, perjudian, pemerasan/pengancaman, hingga akses ilegal terhadap sistem elektronik. Keberadaan sanksi pidana dalam regulasi ini bertujuan mendorong masyarakat untuk lebih berhati-hati dan tidak gegabah dalam menyampaikan informasi, mengingat konsekuensi hukum yang dapat timbul dari kesalahan, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Pelaksanaan sosialisasi UU ITE kepada Kelompok Masyarakat Bumi Hijau Bumi Sejahtera telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang aturan hukum di dunia digital. Masyarakat perlu memahami pentingnya verifikasi konten sebelum membagikan informasi atau gambar yang diterima dari pihak lain, untuk memastikan bahwa konten tersebut tidak melanggar undang-undang atau menyinggung pihak lain. Prinsip kehati-hatian ini menjadi kunci dalam mencegah terjadinya pelanggaran hukum di ruang digital.

Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan agar masyarakat terus meningkatkan literasi digital dan pemahaman tentang UU ITE, serta lebih berhati-hati dalam membagikan informasi di media sosial. Pemerintah perlu melakukan sosialisasi UU ITE secara berkelanjutan dengan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami, serta meningkatkan koordinasi dengan platform media sosial. Institusi pendidikan diharapkan dapat mengintegrasikan materi UU ITE dalam kurikulum dan mengadakan pelatihan literasi digital. Penegak hukum perlu meningkatkan pemahaman tentang kejahatan siber dan memperkuat kapasitas penanganan kasus pelanggaran UU ITE. Dengan adanya sinergi antara berbagai pemangku kepentingan tersebut, diharapkan implementasi UU ITE dapat berjalan lebih efektif dalam menciptakan ekosistem digital yang aman, bertanggung jawab, dan bermanfaat bagi masyarakat Indonesia. Sosialisasi dan edukasi yang berkelanjutan menjadi kunci dalam memastikan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal sambil tetap mematuhi ketentuan hukum yang berlaku.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kelompok Masyarakat Bumi Hijau Bumi Sejahtera (kelompok yang terdiri dari bapak-bapak, ibu-ibu, dan kaum muda Karang Taruna) Kelurahan Bumi, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, sehingga sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik ini dapat terlaksana dengan baik.

## REFERENSI

- Ahmad Budiman. (2024). Ujaran kebencian dalam perkembangan demokrasi di Indonesia.
- Arief, B. N. (2003). *Kapita selekta hukum pidana*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Baidu Indonesia. (2014, November 25). Jelajah dunia mobile di Indonesia. SlideShare. <https://www.slideshare.net/BaiduIndonesia/baidu-jelajah-dunia-mobile-di-indonesia2014-41985027>
- Muhtar, A. (2023, April 4). Artikel di blog internet. *Nusa Mandiri Blog*.
- Putri, W. S., Nurwati, R. N., & Meilany, S. B. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 31-38.

- Rahardjo, S. (2009). *Penegakan hukum: Suatu tinjauan sosiologis*. Genta Publishing.
- Rohman, F. (2016). Analisis meningkatnya kejahatan cyberbullying dan hatespeech menggunakan berbagai media sosial dan metode pencegahannya. Dalam *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*. Jakarta.
- Soekanto, S. (2008). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Jurnal Interaksi*, 4(1), 7-12. <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.1-10>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2024). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 1*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2008). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2016). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251*.
- Zarella, D. (2010). *The social media marketing book*. Serambi Ilmu Semesta.

How to cite this article: Kusumo, B. A., & Putri, K. A. (2025). Sosialisasi UU ITE kepada Masyarakat Kelurahan Bumi Laweyan Surakarta. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 335–342. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.563>.