

Literasi Kemanfaatan Teknologi Terhadap Kejahatan Terorganisir Lintas Batas Negara di Era Disrupsi dengan AI (*Artificial Intelligence*)

Sri Ayu Astuti

Program Studi Ilmu Hukum Pascasarjana Universitas Wisnuwardhana Malang

Email : saar_1126@yahoo.co.id

Submitted: 23-09-2024; Reviewed: 07-11-2024; Revised: 07-11-2024; Accepted: 28-11-2024

DOI: <https://doi.org/10.18196/ijclc.v5i3.24225>

Abstrak

Kemajuan teknologi digital dengan fungsi AI (*Artificial Intelligence*) dan keterbukaan informasi komunikasi secara digital berdampak dalam perubahan sikap dan perilaku pengguna teknologi digital, tanpa terkecuali. Gerak dan giat dalam kemanfaatan komunikasi dan informasi terkait perilaku radikalisme dan terorisme pun juga mengambil kemanfaatan atas perkembangan teknologi digitalisasi yang melintasi batas wilayah kedaulatan negara (*borderless nation*). Terorisme merupakan kejahatan kemanusiaan yang luar biasa (*crime against humanity*) dan dikategorikan sebagai kejahatan luar biasa (*extra ordinary crime*) dikarenakan dampak psikologis yang ditimbulkan sangat dahsyat dalam memusnahkan manusia. Gerakan terorisme kini telah memasuki satu tahapan luar biasa dalam pengelolaan yang terorganisir, bahkan organisasinya kini telah terorganisasi dengan rapi secara Internasional. Dimasa era digitalisasi pergerakan organisasi radikalisme dan terorisme telah berinovasi ke ruang maya (*cyber*). Dari sistem rekrutmen, sampai pelatihan militer dan baid tidak lagi menggunakan pola lama dengan tatap muka langsung tetapi cukup melalui fungsi kemajuan teknologi digitalisasi yaitu internet. Untuk itu diperlukan pengetahuan dan mengenali ajakan melakukan perbuatan melawan hukum dengan tindak pidana terorisme melalui *cyber* sekaligus bagaimana penegakan hukum terkait kegiatan radikalisme dan terorisme yang dilakukan melalui ruang virtual merujuk pada fungsi pembuktian elektronik yang tidak mudah berdasarkan ketentuan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas revisi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.

Kata kunci: Cyber Terrorism; Kejahatan Terorganisir, Literasi Teknologi; Penerapan UU ITE

Abstract

Without an exception, technology digital improvement with AI (*Artificial Intelligence*) function and digital information disclosure has an impact in change of attitude and behavior. Motion and activities in communication and information that related to radicalism and terrorism also take advantage on the improvement of the digital technology which crosses national sovereignty (*borderless nation*). Terrorism is a form of a crime against humanity which categorized as an extra ordinary crime due to its huge psychological impact in exterminating human being. Nowadays terrorism movement enters one extra ordinary stage in organized management, even this organization is internationally well organized. In this digitalized era, radicalism organization and terrorism movement has been invaded to virtual space (*cyber*). From the recruitment system up to military training and induction is no longer using the old pattern which needs face to face interaction but just through the improvement of digitalized technology (*internet*). It needs knowledge and recognizes solicitation to act against the criminal act of terrorism through *cyber* as well as how the law enforcement related with radicalism and terrorism activities that is conducted through virtual space. In related with those activities, it needs to know the function of electronic verification, which is not easy to get, and Indonesian may be utilized provision of Electronic Information and Transactions Law Number 1 of 2024 concerning the second amendment to the revision of Law Number 11 of 2008.

Keywords: Cyber Terrorism; Organized Crime; Technology Literacy; Implementation of ITE Law

I. Pendahuluan

Dunia kini berada di posisi era digitalisasi, dan perkembangannya begitu cepat bahkan telah sampai di sistem teknologi digital kecerdasan buatan manusia yang lebih dikenal dengan AI (*Artificial Intelligence*). Komunikasi dan informasi yang selama ini banyak menggunakan sistem konvensional dengan tetap muka secara langsung kini banyak dilakukan dengan pola sistem teknologi yang didesain lebih mudah, dan cepat pada sasaran yang dituju dalam hitungan seketika bahkan dapat dilakukan secara bersamaan. Momentum optimalisasi penggunaan media teknologi berbasis internet mencapai puncaknya pada saat terjadi Pandemi Covid-19 yang mengguncang seluruh dunia. Pandemi menyebabkan terjadinya kekacauan hubungan antar manusia yang biasa dilakukan secara langsung. Semua orang dikejutkan dengan

perubahan pola yang secara drastis mengubah hidup manusia sehingga perlu ada upaya lain yang digunakan agar manusia mampu melanjutkan kehidupan melalui pemanfaatan teknologi.

Teknologi merupakan alat yang dapat membantu manusia dalam melakukan interaksi sosial melalui sistem media komunikasi. Pemanfaatan teknologi sebelumnya sudah banyak digunakan dan saat ini mengalami perkembangan secara signifikan yaitu tidak hanya sekedar mampu berbicara dengan mendengar suara (*audio*) tetapi juga dapat berbicara dan melihat fisik secara bergerak (*moving*). Kekuatan litreasi sangat diperlukan sebagai respon terhadap fungsi percepatan teknologi melalui pemanfaatan teknologi. Hal tersebut dimaksudkan agar tidak terjadi permasalahan hukum yang terjadi akibat dampak dari percepatan teknologi yang bersumber dari ketidakmampuan dalam memahami secara benar akan fungsi dari media teknologi beserta kemanfaatannya.

Literasi dapat diterjemahkan sebagai aksara atau menunjukkan pada kemampuan membaca dan menulis.¹ Mengutip dari Varis² konsep literasi diperluas hingga mencakup juga teks dalam bentuk visual, audio visual dan dimensi – dimensi komputerisasi, sehingga di dalam teks tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif dan intuitif. Berdasarkan konsep tersebut maka istilah literasi dapat dipergunakan tidak hanya dengan membaca dan menulis saja, tetapi juga menjadi istilah yang dikenal sebagai literasi media, literasi informasi, atau literasi kemanfaatan teknologi, atau dengan kata lain melek media, melek informasi dan melek kemanfaatan teknologi.

Perkembangan era digitalisasi, menjadi tantangan bagi setiap orang untuk mampu memiliki penguatan literasi media. Menurut peneliti, literasi media telah menjadi kebutuhan sebagai sarana penguatan terjadinya fenomena adanya penguasaan kemanfaatan teknologi dalam percepatan komunikasi dan informasi yang efektif. Literasi media mampu memangkas ruang dan waktu sekaligus memaksa setiap orang memilah komunikasi dan informasi dalam kemudahan teknologi guna melakukan kegiatan dari berbagai tempat hingga batas waktu dan ruang tidak lagi menjadi penghalang. Literasi media juga dapat dilakukan untuk memenuhi kepentingan kegiatan terkait dengan suatu tujuan setiap orang maupun sekelompok organisasi manusia lain. Berdasarkan hal tersebut literasi media merupakan wahana bagi seseorang sebagai penguatan makna komunikasi yang tersirat dalam ruang siber agar bisa berkomunikasi dengan orang lain.

Perkembangan konsep literasi saat ini sesuai dengan apa yang menjadi perhatian serius pakar pendidikan, pejabat pemerintahan dan pebisnis pada Tahun 2002 dalam konferensi 21st *Century Literacy Summit* 7-8 Maret 2002 di Berlin. Konferensi tersebut menghasilkan buku putih yang berjudul *21st Century Literacy in a Convergent Media World*. Rekomendasi yang dihasilkan dari konferensi menjadi dasar bagi berbagai institusi mengenai cara mendukung individu-individu agar bisa mengambil manfaat dari perangkat dan sumber daya manusia pada abad digital. Buku putih juga menyebutkan tentang konsep baru literasi dengan memasukkan komponen yang memperkaya pengetahuan dan ketrampilan berpikir kritis manusia dengan memadukan perkembangan sosial, professional, dan teknologi meliputi literasi teknologi, literasi informasi, kreativitas media, tanggungjawab dan kompetensi sosial.³

Saat ini kondisi yang menjadi perhatian dalam buku putih terbukti dengan adanya perubahan perilaku budaya setiap manusia dalam pemanfaatan teknologi. Perubahan perilaku budaya tidak saja mempengaruhi bentuk pola komunikasi tetapi juga cara melakukan penyebaran informasi dan mengkomunikasikannya melalui alat teknologi media berbasis internet yang disebut dengan teknologi kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*). Media dengan sistem digitalisasi AI berkembang cepat sesuai tuntutan arah kebutuhan teknologi itu sendiri, demikian pula kebutuhan masyarakat pengguna media dengan beragam fungsinya sehingga menjadi tantangan atas dampak dari penggunaan yang dapat disalahgunakan dalam tujuan komunikasi sosial ditengah masyarakat publik.

Media sosial menjadi kebutuhan pokok manusia dalam era disrupsi untuk menyampaikan kebebasan berpendapat, berpikir dan berserikat. Media sosial dimanfaatkan dalam berbagai kepentingan yang tercurahkan dalam ruang kehidupan baru melalui pemanfaatan teknologi dengan berpindahannya pola perilaku budaya interaksi komunikasi dan informasi dari ruang nyata konvensional menuju ruang maya (*cyber space*). Media sosial juga semakin diperkaya dengan pemanfaatan AI yang mampu menghidupkan komunikasi manusia yang sebenarnya bukan seseorang yang bicara tapi dapat didesain seolah-olah manusia tersebut yang berbicara.

¹ Lihat di dalam *Dictionary of Problem Words and Expressions* dinyatakan bahwa literat dan literasi itu berkenaan dengan huruf, oleh karena itu orang yang dinyatakan adalah orang yang memiliki kemampuan literasi pada dasarnya adalah orang yang bisa membaca dan menulis.

² Varis.T, *Approach to Media Literacy and E-Learning, Makalah yang disampaikan pada European Commission Workshop on "Images Education and Media Literacy, Brussels, 2000*, hlm.4

³ Bertelsman Foundation & AOL Time-Warner Foundation, 2002, *White Paper 21st Literacy in a Convergent Media World, Gutersloch : Bertelsman Foundation*, dalam Yosol Iriantara, *Literasi Media, apa, Mengapa dan Bagaimana*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung, 2009, hlm. 10-11

Media sosial yang berkembang dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbuatan melawan hukum atau tindakan kriminal sehingga melahirkan sifat dan bentuk kejahatan baru melalui pemanfaatan teknologi dan internet yang dikenal dengan istilah *cybercrime*. Menurut Kartasudirja *cybercrime*⁴ merupakan tindak pidana apa saja yang dapat dilakukan dengan memakai *computer (hardware dan software)* sebagai sarana atau alat, *computer* sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan atau tidak dengan merugikan pihak lain. *Cybercrime* juga menunjukkan suatu pola kejahatan yang digunakan sangat terorganisir dengan baik dan rapi.

Kejahatan *cybercrime* berbeda dengan kejahatan lainnya. Perbedaan tersebut dipengaruhi adanya bentuk perubahan mendasar dari sifat dan pola kejahatan apalagi jika memanfaatkan teknologi digital AI yang sangat sulit dibedakan rekayasa atau bukan bagi orang yang tidak memiliki dasar ilmu teknologi informatika. Kejahatan *cybercrime* dilakukan dengan memanfaatkan ruang digital, teknologi, dan internet yang jauh berbeda dengan kejahatan konvensional yang tidak memerlukan alat canggih untuk eksekusinya. Kejahatan *cybercrime* juga dilakukan secara terorganisir dari ruang yang berbeda dengan korbannya sehingga memiliki sifat *borderless* (tanpa batas wilayah) bahkan mampu melampaui batas wilayah yurisdiksi hukum atau lintas batas suatu Negara (*the transnational organized crime*).

Mengutip dari Nitibaskara setidaknya ada empat hal yang menentukan karakteristik *cybercrime* dalam tindak pidana antara lain penggunaan teknologi informasi dalam modus operandi, korban *cybercrime* dapat menimpa siapa saja mulai dari perseorangan sampai negara, *cybercrime* bersifat tanpa kekerasan (*nonviolence*), karena tidak kasat mata maka *fear of crime* (ketakutan atas kejahatan) tidak mudah timbul.⁵ Karakteristik lainnya mengidentifikasi bahwa *cybercrime* dilakukan dengan tidak meninggalkan jejak berupa catatan atau dokumen fisik dalam bentuk kertas (*paperless*) tetapi tersimpan dalam komputer dan jaringannya dalam bentuk data atau informasi digital (*log files*). Korban dan pelaku *cybercrime* juga dapat berasal dari Negara yang berbeda dimana pelaku tindak kejahatan melakukan perbuatan melawan hukumnya pada tempat yang terpisah dari korbannya.

Salah satu jenis *cybercrime* adalah *cyberterrorism* yang menjadi perhatian seluruh negara di dunia. *Cyberterrorism* menjelma menjadi kejahatan yang dilakukan dengan menyebarkan pengaruh, ketakutan, dan teror dengan pemanfaatan teknologi melalui internet. *Cyberterrorism* menunjukkan kejahatan yang bersifat *nonviolence*, melampaui batas negara, dilakukan secara terorganisir dengan menggunakan alat teknologi digital. Tantangan dalam ruang sistem digital AI kecerdasan buatan di era disrupsi membawa dampak baik dan buruk terhadap pola kehidupan manusia yang dapat dimanfaatkan secara negatif untuk memperkuat situasi dan kondisi yang diinginkan.

Indonesia menerapkan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 1 Tahun 2024 atas perubahan kedua Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 untuk menjerat pelaku kejahatan *cybercrime*. Regulasi tersebut menjadi dasar agar setiap orang mendapatkan efek jera dan mampu bersikap dalam prinsip kehati-hatian selama menggunakan media internet dan berinteraksi dengan kelompok sosial masyarakat secara *online* yang belum dikenal agar tidak terseret pada permasalahan hukum. Segala bentuk resiko dari seluruh bentuk dan sifat giat manusia yang berada dalam penggunaan teknologi dapat membentuk pola perilaku kejahatan yang dapat berkembang di ruang teknologi yang dilakukan dan diwujudkan dengan sengaja melalui media internet. Literasi media menjadi sangat penting guna menghindari dampak dari teknologi yang terkait dengan permasalahan hukum akibat kejahatan yang berkembang di ruang media siber (*cyber media*) atau dikenal dengan *cybercrime*.

II. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yang menggunakan kombinasi pendekatan sosiologi (*sociological approach*), pendekatan perundang-undangan (*statute approach*)⁶ dan pendekatan hukum media (*media of law*), serta perubahan budaya teknologi 4.0 dalam media digital (*the change of culture technology 4.0 in digitalization media*). Pendekatan tersebut diterapkan untuk dilakukan pendalaman dan menelisik perkembangan norma-norma hukum dan lembaga-lembaga hukum yang mengambil kebijakan terhadap perubahan penggunaan teknologi media dengan sistem digital berbasis internet yang terkait dengan dampak timbulnya persoalan hukum ditengah masyarakat era digital atau lebih populer dengan istilah masyarakat era disrupsi.

Bahan hukum terdiri dari bahan hukum primer yaitu berbagai peraturan perundang-undangan yang ada dan digunakan serta adanya konferensi berlin dalam kontekstual teknologi digital. Bahan sekundernya berupa buku teks yang terkait dengan permasalahan, sedangkan bahan hukum tersier merupakan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti literasi teknologi

⁴ Kartasudirja, Eddy Djunaedi, *Bahaya Kejahatan Komputer*, Jakarta, Tanjung Agung, 1999, hlm. 3

⁵ Nitibaskara, TB Rony R, *Problema Yuridis "Cybercrime"*, Kompas, Jakarta, 2000, hlm.1-3

⁶ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Jakarta, 2005, hlm. 126

informasi dan komunikasi, dan sistem media yang berbasis internet serta model perilaku budaya yang berkembang dalam media sosial. Peneliti melakukan penelusuran di ruang siber melalui analisa bahan hukum penelitian dengan metode analisis induktif.

III. Hasil dan Pembahasan

1. Literasi Media Terkait Revolusi Komunikasi dan Kemanfaatan Teknologi dalam Kehidupan Sosial Masyarakat

Media menjadi kekuatan yang dahsyat dalam melakukan perubahan kehidupan masyarakat sosial, sampai pada fungsi nilai kehidupan dan perilaku budaya masyarakat. Mengutip dari Rivers, Jensen dan Peterson⁷ media massa merupakan salah satu institusi sosial yang penting dalam masyarakat modern. Media Massa menurut Effendy⁸ berfungsi sebagai institusi sosial, menjalankan fungsi mendidik, menghibur, menginformasikan dan mempengaruhi.

Media sosial dengan berbagai sistem teknologi yang berkembang sudah melekat dalam ruang kehidupan pribadi setiap orang, bahkan mampu menembus dan mempengaruhi berjuta pikiran setiap orang yang dikelola dari sistem internet dengan rekayasa teknologi. Sesuai perkembangan teknologi digital yang semakin menguat dengan kecerdasan buatan sistem digital AI (*Artificial Intelligence*) di masa disrupsi maka ruang media siber yang sangat padat lalu lintas informasi dan komunikasinya mengalami pergeseran pada fungsi media sosial. Media sosial tidak hanya menjadi jembatan bagi publik untuk sekedar berinteraksi sosial akan tetapi memberikan pengaruh perubahan pola komunikasi dan bentuk informasi dalam berbagai bentuk kegiatan terkait jaringan hubungan interaksi sosial manusia.

Pemanfaatan media sosial dalam masyarakat tidak hanya digunakan secara positif untuk pertukaran informasi dan mengkomunikasikan kepentingan dalam masyarakat sosial, tetapi juga digunakan untuk tujuan tidak baik yaitu dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hukum. Salah satu contohnya seperti melakukan upaya peretasan terhadap akun seseorang maupun Institusi. Perbuatan tersebut dapat dianalogikan sebagai tindak pidana pencurian, karena memasuki ruang wilayah hukum pribadi seseorang bahkan apabila dilakukan terhadap Institusi Negara seperti Badan Kepegawaian Negara dan Institusi Negara lainnya sebagaimana yang terjadi di Indonesia. Contoh perbuatan lainnya juga dilakukan dengan mempengaruhi perilaku seseorang untuk menyebarkan teror di ruang siber baik dalam kontekstual politik maupun mengancam keberadaan suatu Negara yang dilakukan secara terus menerus dengan narasi yang direkayasa sesuai dengan kebutuhan bentuk dan sifat kejahatan yang dilakukan.

Sistem komunikasi dan informasi yang diolah dan tersambung dengan kecanggihan teknologi dengan berbasis pada sistem media dan internet yang berkembang menuai suatu konsekuensi logis yaitu terjadinya pergeseran pola perilaku manusia sebagai makhluk sosial. Perubahan yang terjadi pada manusia yang terbiasa ada dalam ruang nyata kini menembus batas tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Gambaran tersebut menjelaskan adanya keterkaitan dan kesatuan literasi media dengan revolusi komunikasi dan teknologi yang menjadi kekuatan mengikat bagi pentingnya kemampuan literasi media sehingga dapat memberikan pengaruhnya terhadap pengguna media sosial, khususnya media komersil yang ada seperti Facebook, Instagram, dan bentuk media sosial lain, yang mewarnai generasi Z, saat ini.

Revolusi komunikasi teknologi digital AI (*Artificial Intelligence*) dengan literasi media berkaitan dengan upaya agenda *setting*. Upaya tersebut banyak terjadi dan digunakan untuk mencapai maksud dan tujuan dari suatu kegiatan publik seperti kepentingan politik, ekonomi, dan hubungan antar manusia dari suatu negara ke negara lainnya, maupun hubungan antar negara satu dengan negara lainnya. Fiske⁹ menjelaskan agenda *setting* dalam media massa dipandang sebagai penyusun agenda hal-hal yang akan dipandang penting oleh khalayak, dan akan mengikuti apa yang dianggap penting dan perlu dikomunikasikan oleh media massa, meski khalayak sendiri tidak selalu memandang isu yang dikemukakan media massa tersebut penting atau sangat dibutuhkan.

Perspektif agenda *setting* terkait khalayak media massa dipandang sebagai kelompok individu yang tak berdaya dalam menghadapi serbuan media massa siber. Perspektif agenda *setting* memberikan pengaruh pada setiap orang baik secara individu ataupun dalam kelompok masyarakat sosial maupun secara entitas institusi maupun entitas politik yang memiliki keinginan kuat pada fungsi kelompok politiknya. Hal tersebut sejalan sebagaimana yang dikatakan oleh McQuail dan Windahl¹⁰ bahwa perspektif agenda *setting* terkait khalayak media terjadi karena adanya peluberan informasi.

⁷ Rivers, W.L Jensen, J.W Peterson, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Terjemahan : Haris Munandar & Dudy Priatna, Prenada media, Jakarta, 2003, hlm. 11

⁸ Effendy, O.U, *Ilmu Komunikasi ; Teori dan Praktek*, Remadja Karya, Bandung, 1984, hlm. 193-194

⁹ Fiske, J, *Cultural and Communication Studies, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif* (terjemahan Yosol Iriantara dan Idi Subandy Ibrahim, Jalasutra, Yogyakarta, 2003, hl.34

¹⁰ McQuail, D dan Windahl, S, *Communication Models for the Study of Mass Communication*, Longman, New York, 1981

Kalangan pemerhati media, ahli komunikasi, ahli pendidikan sampai organisasi Internasional UNESCO menegaskan pentingnya pendidikan media atau literasi media. Literasi media dimaksudkan sebagai upaya untuk memberi kemampuan dan keberdayaan pada khalayak media dalam menghadapi dunia yang sangat padat dan dipenuhi berbagai bentuk media serta informasi yang terus bergerak dan berlomba dengan sebaran informasi dan komunikasi dengan berbagai tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut komunikasi menjadi kebutuhan pokok dalam kelangsungan hidup manusia sekaligus membangun peradaban komunikasi yang cerdas.

Literasi teknologi digital adalah penguatan kemampuan membaca yang digunakan untuk suatu kepentingan bagi kemaslahatan manusia lainnya. Literasi digital mengharuskan kemampuan dalam menggunakan komputer sebagai alat untuk mencapai tujuan kebaikan bagi umat manusia. Tujuan yang ingin dicapai menempatkan fungsi kebebasan sesuai substansi Hak Asasi Manusia secara hakiki, dengan melihat bahwa ada hak orang lain didalam hak kita, dan tentu ada hak kita juga didalam hak orang lain dan yang membatasinya adalah penegakan etika di ruang siber yang menjadi global karena identik dengan ruang publik.

Media massa dalam ruang media daring begitu kuat mempengaruhi terjadinya perubahan akan pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), dan perilaku (*behavior*) secara individual maupun sosial. Keterkaitan secara erat bagaimana literasi media menjadi sangat penting berhubungan dengan perkembangan teknologi yang memberikan pengaruh sangat kuat terhadap keberadaan media sesuai agenda *setting* baik secara perseorangan (*personal*) maupun secara entitas dalam kehidupan masyarakat sosial. Mengutip dari Buckingham dan domaille (2002)¹¹ pendidikan media perlu diperhatikan karena adanya pergeseran pendekatan yang berbasis pencegahan menuju pendekatan berbasis pemberdayaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menegaskan diperlukan upaya berkesinambungan melalui pemberlakuan upaya memperkecil persentuhan warga masyarakat dengan media massa di ruang siber. Masyarakat harus mampu memiliki kemampuan untuk bisa mengkonsumsi berbagai olahan informasi dengan mengedepankan sikap komunikasi yang cerdas. Kekuatan literasi media yang dibangun dengan pengetahuan tentang media dan fungsinya serta etika dalam berkomunikasi yang cerdas di ruang media sosial berbasis internet akan memberikan umpan balik (*feedback*) pada bentuk kompetensi terhadap media dengan baik, tanpa harus berujung pada permasalahan hukum serta terseret pada permasalahan yang menyisakan polemik di ruang media sosial. Kemampuan tersebut yang akhirnya dapat mewujudkan literasi media, revolusi komunikasi dan kemanfaatan teknologi berjalan secara harmoni dan memberikan kemanfaatan besar atas adanya revolusi teknologi bagi semua masyarakat sosial dalam kemanfaatan pada sendi-sendi kehidupan yang saling mendukung.

2. Literasi Media dan Dampak Percepatan Teknologi Terkait Perilaku Tindak Pidana Terorganisir Cyber Terrorism

Literasi media dan literasi digital akan terus berjalan dan berkembang sesuai perkembangan teknologi dalam masyarakat sosial. Literasi media dan literasi digital merupakan pendekatan yang memiliki fokus analisis kritis terhadap konten dari pesan media yang digunakan. Perkembangan tersebut akan berdampak terhadap suatu keputusan bagi setiap orang apakah terpengaruh dalam kondisi positif atau negatif.

Pengembangan literasi media dapat menembus ruang akar rumput (*grass-root*) pada kelompok sosial melalui pendidikan agar menumbuhkan pemahaman literasi media sehingga dapat berhasil menyentuh setiap orang untuk melakukan perubahan perilaku menggunakan media berbasis internet dengan lebih baik. Literasi media pasti terkait dengan literasi teknologi digital terlebih dalam penguasaan AI (*artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan. Pengaruh tersebut tentu saja berdampak pada bentuk literasi informasi yang dikelola dalam mencapai tujuan komunikasi di ruang publik.

Dunia pendidikan secara terus menerus melakukan penetrasi pendidikan melek media yang bertujuan agar seseorang yang awalnya tidak memiliki pengetahuan tentang media menjadi melek media bahkan dapat berlaku bijak terhadap penggunaan media. Media memiliki pengaruh yang kuat terhadap kehidupan sosial oleh karena itu pendidikan literasi media sangat berarti untuk mendidik masyarakat sosial di ruang publik dalam mengambil keputusan tentang apa yang dikonsumsi dalam sajian informasi dan harus diikuti juga dengan konfirmasi informasi yang diterima maupun yang akan di bagi ke wilayah ruang publik tersebut.

Pengaruh yang begitu kuat menguasai kejiwaan komunikasi setiap orang dalam penggunaan teknologi media digital sehingga perlu ada konfirmasi terhadap informasi yang berkembang seiring dengan banyak dan padatnya informasi di media massa. Hal tersebut penting untuk dilakukan agar masyarakat tidak terjebak dengan informasi bohong (*hoax*), informasi rekayasa, informasi fitnah yang sering dilakukan

¹¹ Buckingham,D & Domaille.K, *Where We Are Going and How Can We Get There? General Finding from the UNESCO Youth Media Education Survey 2001*, London; Institute of Education University of London, 2002

dengan olahan informasi daur ulang dan penambahan narasi baru hingga tercapai tujuan politis yang diinginkan. Salah satu contoh sebagaimana yang terjadi dalam kasus seorang anak muda yang menyampaikan visualisasi dirinya menyatu bersama bendera hitam yang bertuliskan khilafah sehingga mengundang komentar yang sangat ramai di ruang publik media siber. Visualisasi yang dibagikan dalam ruang media sosial tersebut menimbulkan berbagai pendapat yang beragam dan menjadi tanda yang langsung menunjuk pada kata radikal hanya karena visual tersebut hadir pada waktu yang tidak tepat dalam kondisi yang tidak terbaca secara keseluruhan dan hanya interpretasi saja. Visualisasi tersebut nantinya dapat mengakumulasi pengetahuan yang ada dan mentransmisikan pengetahuan tersebut kepada satu generasi ke generasi berikutnya.

Seiring berkembangnya teknologi maka kejahatan yang dilakukan melalui dan berbasis teknologi internet menjadi semakin banyak terjadi. Kejahatan siber (*cybercrime*) menjadi kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan komputer sebagai alat untuk menciptakan korban *nonviolence* yang terjadi di masyarakat, keluarga, individu maupun anak-anak. Mengutip dari Shinder kejahatan tersebut dapat dikelompokkan dalam 4 (empat) kategori yaitu *cyberterrorism, assault by threat, cyberstalking, dan childpornography*.¹²

Cyberterrorism menjadi salah satu kejahatan yang terjadi dan merupakan dampak dari pemanfaatan teknologi. *Cyberterrorism* dilakukan melalui aksi teror yang direncanakan dan dikoordinasikan menggunakan alat teknologi melalui media (*cyberspace*) dengan jaringan komputer oleh sekelompok orang yang memiliki kepentingan politik. Terorisme menjadi perhatian dunia Internasional karena sifat kejahatannya yang dikategorikan sebagai kejahatan luar biasa (*extra ordinary crime*) dalam bentuk teror yang dapat merusak semua lini kehidupan manusia. Kejahatan teroris dilakukan secara terorganisir hingga melampaui batas negara (*the transnational organice crime*) akibat revolusi komunikasi yang terjadi.

Terorisme memiliki tujuan utama mendapatkan publikasi yang luas melalui media massa. Revolusi komunikasi media massa berskala besar disertai dengan percepatan perkembangan teknologi menjadikan perubahan pola penyampaian informasi sehingga teknologi komunikasi melalui media siber banyak digunakan teroris sebagai media membangun komunikasi dengan jaringan yang dituju. Mengutip dari *Counter Terrorism Task Force Council of Europe* ada beberapa alasan mengapa teroris menggunakan internet sebagai media untuk melaksanakan kegiatan terorisme antara lain:¹³

- 1) Penyerangan dapat dilakukan dengan cepat sehingga memberikan kemudahan dalam menyebarkan virus atau *worm*.
- 2) Penyerangan melalui internet dapat disamarkan tanpa adanya keterlibatan pelaku lebih lanjut
- 3) Penggunaan internet tidak memerlukan biaya yang mahal sehingga mudah diakses oleh siapa saja
- 4) Penyerangan dapat disamarkan dengan program atau teknik tertentu sehingga sulit untuk dilacak.

Salah satu contoh pemanfaatan teknologi media siber berbasis internet terkait tindak pidana *cyberterrorism* di Indonesia terdapat dalam kasus situs anshar.net. Situs tersebut diketahui digunakan oleh kelompok teroris Noordin M.Top untuk menyebarkan faham terorisme secara teknis. Lebih lanjut dalam situs dijelaskan tentang cara-cara melakukan teror seperti cara melakukan pengeboman, menentukan lokasi teror, mengenali jenis-jenis bahan-bahan peledak dan senjata serta teknik berorasi dengan menyebarkan orasi Noordin M.Top bahkan penayangan adegan pelaku bom bunuh diri.¹⁴

Contoh *cyberterrorism*¹⁵ lainnya terjadi dalam kasus penyerangan terhadap tentara Inggris pada Tahun 2007 yang mengakibatkan sejumlah tentara Inggris tewas. Berdasarkan fakta yang diterima oleh Intelijen Inggris diketahui bahwa teroris menggunakan layanan *Google Earth* untuk mengetahui lokasi dan target penyerangan melalui foto yang dicetak dari salah satu fitur atau layanan canggih *Google* tersebut. Layanan tersebut diketahui dapat memberikan kemudahan bagi pengguna internet untuk dapat melihat lokasi suatu wilayah di permukaan bumi secara detail.

Hubungan kejahatan terorisme dengan internet sudah terjadi sejak Tahun 1998 berdasarkan ketetapan *U.S Antiterrorism and effective Death Penalty Act of 1996* melalui penggunaan situs khusus untuk aktivitas terorisme.¹⁶ Penyalahgunaan internet oleh pelaku tindak pidana teroris dilakukan untuk mendukung aksi teror melalui berbagai kemudahan dan tawaran dari berbagai produk media siber. Pelaku tindak pidana terorisme menggunakan media berbasis internet untuk menginformasikan hal sebagai berikut :

¹² Shinder, Debra Littlejohn, *Scence of the Cybercrime*, United States of America; Syngress Publishing, 2002, hlm.19-21

¹³ *Counter Terrorism Task Force Council of Europe, Cyberterrorism-The Use of the Internet for Terrorist Purpose, France, Council of Europe Publishing, 2007, hlm.16-17*

¹⁴ Petrus Reinhard Golose, *Seputar Kejahatan Hacking Teori dan Studi Kasus*, Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian, Jakarta, 2008, hl. 30-31

¹⁵ *Ibid* Petrus Golose hlm. 31

¹⁶ Weimann, Gabriel, *Terror on The Internet, United States of America, United States Institute of Peace*, 2006, hlm.15

- 1) Informasi tentang situs khusus yang dapat digunakan oleh teroris dan teknik-teknik yang dapat digunakan untuk melakukan teror;
- 2) Terroris dapat memanfaatkan ruang siber (*cyberspace*) untuk melakukan rekrutmen anggota militan terorisme;
- 3) Penyebaran informasi dilakukan secara terbatas (*narrowcasting*) melalui situs internet yang dilakukan oleh para teroris sebagai salah satu cara penyebaran ideologi.

Mengutip dari Adam Savino ada beberapa alasan lainnya mengapa terorisme dilakukan melalui internet :¹⁷

- 1) Penyebaran aksi teror lebih murah dan mudah jika dilakukan melalui internet apabila dibandingkan dengan terorisme melalui aksi fisik. Anggota teroris hanya membutuhkan komputer, jaringan internet dan sedikit pengetahuan akan jaringan yang digunakan untuk membajak atau menyebarkan virus komputer. Tidak membutuhkan pelatihan lapangan, proses pencucian otak (*brainwash*) atau doktrinisasi dilakukan lebih mudah, resiko tertangkap atau terbunuh lebih kecil, dan teroris tidak perlu lagi membeli senjata atau membahayakan diri dengan membawa alat peledak.
- 2) Teror dapat dilakukan secara anonim. Terroris dapat menjelajah ke *cyberspace* dengan nama samaran atau dapat mengakses sebuah situs dengan identitas *guest user* sehingga dapat menyulitkan pihak berwenang untuk melacak identitas asli sang teroris.
- 3) Banyaknya jumlah dan variasi target korban serangan teroris. Terroris dapat mengarahkan serangannya kepada berbagai target, mulai dari individu, badan swasta, badan pemerintahan, media massa dan lembaga masyarakat.
- 4) Terroris dapat melakukan aksinya dari jauh.
- 5) Potensi kerusakan lebih besar daripada serangan teror secara fisik karena *cyber terror* dapat ditujukan dalam jumlah target yang besar.

Berdasarkan alasan tersebut dalam mengatasi dan menghadapi dampak dan perkembangan teknologi diperlukan kesungguhan dalam pembangunan karakter untuk memahami dan menguasai literasi media agar tidak terjebak dalam tindak pidana. Pendidikan dan pembangunan karakter harus dibentuk kepada generasi bangsa saat ini mulai dari tingkat pertama hingga pada tingkat masyarakat sipil yang lebih massif yang memiliki aktivitas tinggi di ruang siber media berbasis internet. Menurut penulis ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membangun pendidikan karakter bangsa melalui literasi media antara lain :

- 1) Bekerjasama dengan pihak terkait seperti aparat hukum untuk mengetahui akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi dan teknologi komunikasi yang dilakukan dengan unsur penyalahgunaan, maupun dari niat tidak memiliki pemahaman tentang hukum atas sanksi yang terdapat dalam ketentuan UU ITE dan Undang-undang terkait lainnya;
- 2) Hendaknya dalam ruang pendidikan perlu memasukkan pemberian materi literasi media teknologi, teknologi informasi dan teknologi komunikasi yang disosialisasikan pada masyarakat secara terus menerus agar memiliki pengetahuan akan literasi media berbasis internet sehingga terhindar dari jerat persoalan hukum.
- 3) Masyarakat sosial penggiat media perlu memiliki prinsip kehati-hatian dalam mencerna berbagai informasi yang memadati ruang media siber, dan benar-benar mencermati *content* dari sebaran informasi dengan melakukan konfirmasi atas sebaran informasi dan mengkomunikasikannya kembali pada penyedia layanan informasi terkait dengan mencari tahu kebenaran informasi yang dikomunikasi lewat media siber berbasis internet yang didapatkan oleh komunitas dari masyarakat sosial media internet tersebut.

3. Kemampuan Literasi Media Masyarakat Terkait Penerapan Undang-undang ITE Nomor 1 Tahun 2024 atas perubahan kedua Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008

Media dan komunikasi *online* dengan teknologi digital kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*) dapat dimanfaatkan untuk memperluas gerakan radikalisme dan penggalangan dukungan untuk menebarkan berbagai ideologi dan aksi teror. Pemanfaatan ruang siber dapat dilakukan melalui kendali layanan berbasis situs atau lebih dikenal dengan *web service controller* dalam sebuah komunikasi data dan informasi menggunakan perangkat *open source*. Kegiatan tersebut dilakukan melalui ruang *chat online*, majalah dan video serta materi *graphis* dan *emotive* agar tercapai simpati dan dukungan dari aksi teror yang diinginkan.

Kekuatan media baru juga ditandai dengan kemampuan terbukanya peluang bagi semua orang untuk menjadi jurnalis warga (*citizen journalism*) dan tergabung dalam persatuan jurnalis *online*. Masyarakat atau warga dapat berperan aktif dan berpartisipasi mengumpulkan, mengelola dan

¹⁷ *Ibid*, Weimann, 2006, hlm. 155

menyebarkan berita dan informasi. Perkembangan informasi melalui media tersebut membawa pergeseran pada fungsi penyebaran informasi yang semula melalui media cetak menjadi media daring.

Pergeseran dan perkembangan fungsi media saat ini memberikan banyak keuntungan dalam perjuangan teroris untuk terus melakukan promosi, publikasi, dan menyebarkan propaganda.¹⁸ Beberapa situs terorisme terhubung dengan *google translate* yang secara cepat dan gratis dapat menerjemahkan teks ke dalam banyak bahasa seperti bahasa Arab, Inggris, Spanyol, Perancis, Turki, Urdu, Jerman, Italia dan China. Hal tersebut yang menurut Seib dan Janbek¹⁹ pemanfaatan media yang praktis dapat menjangkau penonton dan pembaca dari berbagai lintas batas negara.

Pemanfaatan media oleh teroris digunakan untuk menyebarkan propaganda melalui beragam produk media agar seseorang dapat mengakses informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemanfaatan teknologi media internet juga memiliki kekuatan dalam pertukaran informasi dan pengetahuan secara virtual yang mampu mempengaruhi perubahan pikiran, sikap dan keputusan seseorang untuk mengambil informasi, menyaring atau langsung terlibat dalam komunikasi langsung tersebut sehingga dapat merubah perilaku dan budaya suatu masyarakat dan pribadi seseorang. Hal tersebut yang menjadikan media internet mempunyai peran dan fungsi yang strategis sebagai wadah penyebaran radikalisme.

Kemampuan seseorang menguasai media berkorelasi dengan konsep melek media sebagai dasar dan upaya mengembangkan literasi media. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan literasi media dapat dimulai dengan pemberian pelatihan melek media melalui pendekatan konstruktivisme meliputi pengetahuan tentang media dikonstruksi dari pengalaman, belajar diperoleh dari hasil penafsiran pribadi atas pengetahuan dan belajar merupakan proses aktif yang didalamnya dikembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman dari media.²⁰ Pendekatan tersebut dapat menjadi dasar memberikan pendidikan melek media dengan merefleksikan pengalaman dan menyusun pengetahuan tentang melek media yang mendorong seseorang memiliki kemampuan berpikir dan bertindak.

Kemampuan literasi media pada masa digitalisasi di Pandemi covid 19 dilatarbelakangi oleh banyaknya tuntutan terhadap situasi dan kondisi yang terjadi pada saat itu. Menurut penulis ada beberapa hal yang perlu dilatih berkaitan dengan pemberdayaan dan naturalisasi kondisi terkait pada aspek-aspek kompetensi. Beberapa aspek kompetensi tersebut meliputi kemampuan mengakses pesan media massa berbasis internet, kemampuan menganalisis pesan media massa dengan teknologi informasi dan teknologi komunikasi, kemampuan mengevaluasi pesan media massa dalam media daring dan fakta di lapangan pada desain komunikasi, kemampuan memproduksi pesan media massa dengan etika dan adab dalam mengemasnya dengan struktur komunikasi yang pada kepastian.

Menurut Penulis relasi antara literasi media dan melek media sangatlah erat sehingga perlu untuk dicermati lebih lanjut. Tanpa pengetahuan melek media yang kuat dan kemampuan literasi media yang baik, maka segala informasi dalam media *online* atau media daring yang sangat mudah diakses pada fungsi keberagaman, dapat menjerumuskan seseorang pada perilaku yang tidak pada kepastian dan kepastian. Pemanfaatan teknologi tersebut kemudian berkembang menjadi kejahatan terorganisir terorisme di era digitalisasi.

Penanggulangan tindak pidana terorisme akan berhubungan dengan ketentuan aspek hukum yang meliputi aspek kehidupan sosial dan teknis menyelesaikan persoalan yang berkaitan antara literasi media, kemanfaatan teknologi, dan tindak kejahatan *cyberterrorism*. Aspek hukum menjadi aspek yang sangat vital dalam upaya penanggulangan terorisme melalui penggunaan media internet. Pemerintah beserta aparat hukum tidak dapat sewenang-sewenang dalam menunjuk seseorang yang diduga terlibat tindak pidana terorisme apalagi terkait *cyberterrorism*. Hal tersebut sesuai dengan asas legalitas atau asas kepastian hukum yang dikenal sebagai *nullum delictum, nulla poena sine praevia lege poenali*, yang berarti tiada delik, tiada pidana tanpa terlebih dahulu diatur dalam Undang-undang.

Berdasarkan hal tersebut maka pengaturan tentang kejahatan siber perlu diatur lebih lanjut dalam UU ITE sebagaimana yang terdapat dalam ketentuan pada Pasal 40 Ayat (2) dan

Pasal 45 Ayat (1) UU ITE berbunyi :

"Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukkan, mendistribusikan, menstransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik

¹⁸ Lewis, James A, *The Internet and Terrorism*, hlm. 2 Retrieved from URL :

http://csis.org/files/media/isis/pubs/050401_internetandterrorism.pdf. Diakses pada 21 September 2015, pukul 15.26 WIB, dalam buku Petrus Reinhard Golose. hlm. 80

¹⁹ *Op.Cit*

²⁰ Cherry. N, *Constructivism and Constructivist Approach to Library Training*, 2001 dalam buku Literasi Media Yosari Iriantara, 2009, hlm.64

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 miliar rupiah)."

Pasal 45 Ayat (2) dijelaskan bahwa :

"Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan informasi elektronik dan transaksi elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan."

Ketentuan tersebut belum sepenuhnya dapat menjangkau kasus kejahatan transnasional yang menggunakan *computer* sebagai sarana guna mencapai tujuannya. Menurut penulis belum adanya dasar yang secara eksplisit mengatur masalah yurisdiksi hukum pidana atas kasus-kasus kejahatan yang dilakukan melalui teknologi informasi yang bersifat ekstrateritorial. Hal tersebut sebagaimana yang terdapat dalam ketentuan yurisdiksi yang diterapkan dan berlaku untuk setiap orang baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia dan/ atau diluar wilayah hukum Indonesia dan dapat merugikan kepentingan Indonesia.

Kejahatan siber dalam ketentuan Undang-undang ITE selain dikategorikan dalam beberapa bentuk juga mengatur ketentuan hukuman bagi pelakunya. Hukuman tersebut misalnya dapat diimplementasikan terhadap perbuatan yang dilakukan secara sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, ras dan antar golongan (SARA) yang dapat dikenakan hukuman berdasarkan ketentuan Pasal 45A Ayat (2).

Pasal tersebut menjadi upaya hukum yang dapat diambil oleh Pemerintah dan lembaga hukum untuk menjerat pelaku tindak pidana yang terkait dengan *computer* dan jaringan internet. Tindak pidana dalam ruang siber khususnya terorisme atau disebut *cyberterrorism* mengacu pada ketentuan makna yang terkandung dan dijelaskan *the encyclopedia of crime and justice* bahwa *computer* digunakan sebagai alat untuk melakukan tindak kejahatan dan *computer* sebagai objek dalam perbuatan kejahatan.²¹

Penegakan hukum dalam menanggulangi terorisme dapat dilakukan dengan merujuk pada beberapa dasar hukum berikut :

- 1) Undang-undang Nomor 5 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 15 Tahun 2003 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 2002 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme menjadi Undang-undang.
- 2) Perpu Nomor 1 Tahun 2002 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme yang disahkan menjadi Undang-undang dalam Undang-undang Nomor 15 Tahun 2003 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang Nomor 1 Tahun 2002 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme menjadi Undang-undang;
- 3) Undang-undang Nomor 9 Tahun 2013 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pendanaan Terorisme.

Setiap orang harus memahami dampak yang ditimbulkan dari kesalahan menerima informasi dan mengolahnya kembali untuk dibagikan pada masyarakat publik yang menggunakan ruang publik dengan sengaja ataupun tidak sengaja. Hal tersebut turut membawa konsekuensi logis terhadap penegakan hukum yang berlaku di dalam wilayah hukum suatu negara seperti di Indonesia. Upaya penanggulangan terhadap kejahatan siber yang terjadi dapat didasarkan pada ketentuan Undang-undang terkait kejahatan siber (*cybercrime*). Penegakan hukum dapat dimulai dengan menghukum pelaku tindak pidana terorisme yang dengan sengaja menggunakan komputer berbasis internet sebagai alat. Komputer digunakan untuk menyebarkan tindak kejahatannya dengan mempertontonkan karakter kejahatan teror melalui visualisasi dan dengan sengaja mengarahkan doktrinisasi melalui kejahatan teror yang dilakukan melampaui batas negara secara terorganisir (*transnational organized crime*) sehingga diperlukan pentingnya kekuatan literasi media untuk dapat membentengi diri dari masalah hukum.

IV. Kesimpulan

Revolusi teknologi komunikasi dengan teknologi media digital AI (*Artificial Intelligence*) memberikan pengaruh pada perubahan perilaku karakter, sifat dan budaya serta tatanan kehidupan masyarakat sosial dengan melewati gaya hidup baru yang mengglobal, bagi setiap orang. Konsekuensi tersebut harus disikapi dengan memiliki kemampuan dalam penguatan literasi media digital dan literasi

²¹ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi, Cyber Crime Law; Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, Aswaja, Yogyakarta, 2013, hlm. 12-13

komunikasi yang cerdas terkait dengan mengembangkan kemampuan literasi media siber berbasis internet.

Perubahan kehidupan dalam dunia konvensional juga mempengaruhi berinvasinya kejahatan konvensional ke media internet. Salah satu diantara kejahatan yang terorganisir dan melampaui batas kedaulatan suatu negara adalah tindak pidana terorisme (*transnational organized crime terrorism*). Pelaku tindak pidana teroris banyak menggunakan internet dikarenakan lebih mudah menemukannya dan berbiaya murah serta sulit dilacak atau dapat menghilangkan jejak, karena menguasai kekuatan literasi media.

Peraturan perundang-undangan sebagai perangkat untuk menyelesaikan persoalan hukum telah disiapkan satu diantaranya adalah Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 atas perubahan kedua Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE. Beberapa Pasal dapat digunakan untuk menanggulangi tindak pidana terorisme melalui penegakan hukum terhadap tindak pidana terorisme yang dilakukan dengan media internet.

Daftar Pustaka.

- Bertelsman Foundation & AOL Time-Warner Foundation, 2002, *White Paper 21st Literacy in a Convergent Media World*, Gutersloch : Bertelsman Foundation, dalam Yosol Iriantara, *Literasi Media, apa, Mengapa dan Bagaimana*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung, 2009
- Buckingham, D & Domaille, K, *Where We Are Going and How Can We Get There? General Finding from the UNESCO Youth Media Education Survey 2001*, London; Institute of Education University of London, 2002
- Cherry, N, *Constructivism and Constructivist Approach to Library Training*, 2001 dalam buku *Literasi Media Yosol Iriantara*, 2009
- Counter Terrorism Task Force Council of Europe, *Cyberterrorism-The Use of the Internet for Terrorist Purpose*, France, Council of Europe Publishing, 2007
- European Commission Workshop on "Images Education and Media Literacy, Brussels, 2000
- Effendy, O.U, *Ilmu Komunikasi ; Teori dan Praktek*, Remadja Karya, Bandung, 1981
- Fiske, J, *Cultural and Communication Studies, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif* terjemahan Yosol Iriantara dan Idi Subandy Ibrahim, Jalasutra, Yogyakarta, 2003
- Kartasudirja, Eddy Djunaedi, *Bahaya Kejahatan Komputer*, Jakarta, Tanjung Agung, 1999
- McQuail, D dan Windahl, S, *Communication Models for the Study of Mass Communication*, Longman, New York, 1981
- Nitibaskara, TB Rony R, *Problema Yuridis "Cybercrime"*, Kompas, Jakarta, 2000
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Jakarta
- Petrus Reinhard Golose, *Seputar Kejahatan Hacking Teori dan Studi Kasus*, Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian, Jakarta, 2008
- Rivers, W.L Jensen, J.W Peterson, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Terjemahan : Haris Munandar & Dudy Priatna, Prenada media, Jakarta
- Shinder, Debra Littlejohn, *Scence of the Cybercrime*, United States of America; Syngress Publishing, 2002
- Varis, T, *Approach to Media Literacy and E-Learning, Makalah yang disampaikan pada Weimann, Gabriel, Terror on The Internet, United States of America, United States Institute of Peace*, 2006
- Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi, Cyber Crime Law; Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, Aswaja, Yogyakarta, 2013