

CYBER ETHICS: ETIKA MENGUNAKAN INTERNET

Sejak awal peradaban, manusia selalu termotivasi memperbaharui teknologi yang ada. Hal ini merupakan perkembangan yang hebat dan terus mengalami kemajuan. Dari semua kemajuan yang signifikan yang dibuat oleh manusia sampai hari ini, mungkin hal yang terpenting adalah perkembangan *internet*.

Perkembangan Internet

- Internet (*Interconnection Networking*) merupakan suatu jaringan yang menghubungkan computer diseluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit menjadi satu jaringan yang bisa saling mengakses. Dengan internet tersebut, satu computer dapat berkomunikasi secara langsung dengan computer lain diberbagai belahan dunia.
- Alasan mengapa era ini memberikan dampak yang cukup signifikan bagi berbagai aspek kehidupan, yaitu:

- Informasi pada internet bisa diakses 24 jam dalam sehari
- Biaya murah dan bahkan gratis
- Kemudahan akses informasi dan melakukan transaksi
- Kemudahan membangun relasi dengan pelanggan
- Materi dapat di up-date dengan mudah
- Pengguna internet telah merambah ke segala penjuru

Karakteristik Dunia Maya

Internet identik dengan *cyberspace* atau dunia maya. Dysson (1994) *cyberscape* merupakan suatu ekosistem bioelektronik di semua tempat yang memiliki telepon, kabel coaxial, fiber optic atau elektomagnetik waves. Hal ini berarti bahwa tidak ada yang tahu pasti seberapa luas internet secara fisik.

Karakteristik dunia maya (Dysson : 1994) sebagai berikut :

- Beroperasi secara virtual / maya
- Dunia cyber selalu berubah dengan cepat
- Dunia maya tidak mengenal batas-batas territorial
- Orang-orang yang hidup dalam dunia maya tersebut dapat melaksanakan aktivitas tanpa harus menunjukkan identitasnya
- Informasi di dalamnya bersifat public

Pentingnya Etika di Dunia Maya

Hadirnya internet dalam kehidupan manusia telah membentuk komunitas masyarakat tersendiri. Surat menyurat yang dulu dilakukan secara tradisional (merpati pos atau kantor pos) sekarang bisa dilakukan hanya dengan duduk dan mengetik surat tersebut di depan computer.

Beberapa alasan mengenai pentingnya etika dalam dunia maya adalah sebagai berikut:

- Bahwa pengguna internet berasal dari berbagai negara yang mungkin memiliki budaya, bahasa dan adat istiadat yang berbeda-beda.
- Pengguna internet merupakan orang-orang yang hidup dalam dunia *anonymouse*, yang tidak mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi.

- Berbagai macam fasilitas yang diberikan dalam internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis seperti misalnya ada juga penghuni yang suka iseng dengan melakukan hal-hal yang tidak seharusnya dilakukan.
- Harus diperhatikan bahwa pengguna internet akan selalu bertambah setiap saat dan memungkinkan masuknya “penghuni” baru didunia maya tersebut.

Beberapa teori dalam dunia cyber

1. The theory of the uploader and the downloader

yaitu suatu negara dapat melarang dalam wilayahnya untuk kegiatan uploading dan downloading yang diperkirakan dapat bertentangan dengan kepentingannya.

contohnya:

suatu negara dapat melarang untuk uploading dan downloading kegiatan perjudian di wilayahnya → indobetonline.com

Minnesota adalah salah satu negara bagian pertama yang menggunakan ketentuan ini.

Dalam konteks ini jika tidak mempunyai perangkat/teknologi sangat susah untuk melakukan pemantauan atau pengawasan terlebih jika belum ada perangkat aturan hukumnya.

2. The Law of the server

Yaitu pendekatan ini memperlakukan server dimana webpages secara fisik berlokasi, dimana mereka dicatat data elektronik.

Misalnya sebuah webpages yang berlokasi di Stanford University maka akan tunduk pada hukum California

3. The theory of International Space

Yaitu

- Ruang cyber dianggap sebagai the fourth space
- Analoginya adalah tidak terletak pada kesamaan fisik semata melainkan sifat international

- tidak ada ruang yang tidak tersentuh oleh teori ini
- semua tempat dapat dimasuki teori ini, karena dunia cyber mempunyai karakteristik yang maya.

Netiket : Contoh Etika Berinternet

Netiket atau *Nettiquette*, adalah etika dalam berkomunikasi menggunakan internet.

- Netiket pada *one to one communications*

Yang dimaksud dengan *one to one communications* adalah kondisi dimana komunikasi terjadi antarindividu “face to face” dalam sebuah dialog.

Contoh dari Netiket pada *one to one communications* adalah berkomunikasi via *e-mail*. Hal-hal yang dilarang adalah:

- a. *Jangan terlalu banyak mengutip*
- b. *Perlakukan e-mail secara pribadi*
- c. *Hati-hati dalam menggunakan huruf kapital*
- d. *Jangan membicarakan orang lain*
- e. *Jangan menggunakan CC (carbon copy)*
- f. *Jangan menggunakan format HTML*
- g. *Jawablah secara masuk akal*

- Netiket pada *one to many communications*

Konsep komunikasi *one to many communications* adalah bahwa satu orang bisa berkomunikasi kepada beberapa orang sekaligus. Hal itu seperti yang terjadi pada *mailing list* dan *net news*.

- Information services

Pada perkembangan internet, diberikan fasilitas dan berbagai layanan baru yang disebut layanan informasi (*information service*). Berbagai jenis layanan ini antara lain seperti *Gropher*, *Wais*, *Word Wide Web (WWW)*, *Multi-User Dimensions (MUDs)*, *Multi-User Dimensions which are object Oriented (MOOs)*

Pelanggaran Etika

- Seperti halnya etika dalam kehidupan bermasyarakat, sanksi yang diperoleh terhadap suatu pelanggaran adalah sanksi social. Sanksi social bisa saja berupa teguran atau bahkan dikucilkan dari kehidupan bermasyarakat.
- Demikian juga dengan pelanggaran etika berinternet. Sanksi yang akan diterima jika melanggar etika atau norma-norma yang berlaku adalah dikucilkan dari kehidupan berkomunikasi berinternet.