

Nama : Melani B Pakpahan

NIM : 12S17064

1. Tindak Pidana siber semua perbuatan/tindak pidana yang berkaitan dengan komputer, informasi, sistem komunikasi itu sendiri, sistem komunikasi yang merupakan sarana untuk penyampaian/pertukaran informasi itu kepada pihak lainnya.

A. Penjelasan Lebih lanjut

- Pengertian Cyber Crime

Pada awalnya, cyber crime didefinisikan sebagai kejahatan komputer. Menurut mandell dalam Suhariyanto (2012:10) disebutkan ada dua kegiatan Computer Crime :

- Penggunaan komputer untuk melaksanakan perbuatan penipuan, pencurian atau penyembunyian yang dimaksud untuk memperoleh keuntungan keuangan, keuntungan bisnis, kekayaan atau pelayanan.
- Ancaman terhadap kompute itu sendiri, seperti pencurian perangkat keras atau lunak, sabotase dan pemerasan.

Oleh karena itu diperlukan nya **Cyber Law untuk menangani tindak pidana**. Berikut penjelasan mengenai CyberLaw

- Pengertian Cyberlaw

Cyberlaw adalah Aspek hukum yang istilahnya berasal dari cyberspace law yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subjek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai online dan memasuki cyberspace atau dunia maya.

Berikut merupakan beberapa istilah yang dimaksudkan sebagai terjemahan dari "cyber law", misalnya, Hukum Sistem Informasi, Hukum Informasi, dan Hukum Telematika (Telekomunikasi dan Informatika). Cyberlaw merupakan salah satu solusi dalam menangani kejahatan di dunia maya yang demikian meningkat jumlahnya. Cyberlaw bukan saja keharusan, melainkan sudah merupakan suatu kebutuhan untuk menghadapi kenyataan yang ada sekarang ini, yaitu banyaknya berlangsung kegiatan cybercrime. Tetapi Cyberlaw tidak akan terlaksana dengan baik tanpa didukung oleh Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan ahli dalam bidangnya. Tingkat kerugian yang ditimbulkan dari adanya kejahatan dunia maya ini sangatlah besar dan tidak dapat dinilai secara pasti berapa tingkat kerugiannya.

Tetapi perkembangan cyberlaw di Indonesia ini belum bisa dikatakan maju. Oleh karena itu, pada tanggal 25 Maret 2008 Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) mengesahkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). UU ITE ini mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya. Sejak dikeluarkannya UU ITE ini, maka segala aktivitas didalamnya diatur dalam undang-undang tersebut. Cyberlaw ini sudah terlebih dahulu diterapkan di Negara seperti Amerika Serikat, Eropa, Indonesia, Australia, dan lain sebagainya.

- **Tujuan Cyberlaw**

Cyberlaw sangat dibutuhkan, kaitannya dengan upaya pencegahan tindak pidana, ataupun penanganan tindak pidana. Cyber law akan menjadi dasar hukum dalam proses penegakan hukum terhadap kejahatan-kejahatan dengan sarana elektronik dan komputer, termasuk kejahatan pencucian uang dan kejahatan terorisme.

B. Jelaskan jenis-jenis kejahatan yang termasuk kepada cybercrime

1. Unauthorized Acces

Adalah kriminal yang berlangsung kala seorang memasuki atau menyusup ke dalam sesuatu skema jaringan komputer dengan cara tidak legal, tanpa izin, atau tanpa sepengetahuan dari pemilik skema jaringan komputer yang dimasukinya. contoh dari perbuatan kriminal ini ialah Probing dan port.

2. Illegal Contents

Adalah kriminal yang dijalani dengan metode memuatkan informasi atau informasi ke internet berhubungan sesuatu keadaan yang tidak benar, tidak sopan, serta bisa diduga sebagai melanggar hukum atau mengganggu ketertiban pada publik umum, contohnya ialah peredaran pornografi atau berita yang tidak benar.

3. Penyebaran virus secara sengaja

Penyebaran virus pada umumnya dilakukan dengan menggunakan sebuah email. Sering kali orang yang sistem emailnya terkena virus tidak menyadari hal ini. Virus ini kemudian dikirimkan ke tempat lain melalui emailnya.

4. Cyber Espionage, Sabotage, and Extortion

Cyber Espionage merupakan sebuah kejahatan dengan cara memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran. Sabotage and Extortion merupakan jenis kejahatan yang dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.

5. Carding

Carding merupakan kejahatan yang dilakukan untuk mencuri nomor kartu kredit milik orang lain dan digunakan dalam transaksi perdagangan di internet.

6. Hacking dan Cracker

Istilah hacker biasanya mengacu pada seseorang yang punya minat besar untuk mempelajari sistem komputer secara detail dan bagaimana meningkatkan kapabilitasnya. Aktivitas cracking di internet memiliki lingkup yang sangat luas, mulai dari pembajakan account milik orang lain, pembajakan situs web, probing, menyebarkan virus, hingga pelumpuhan target sasaran. Tindakan yang terakhir disebut sebagai DoS (Denial Of Service). Dos attack merupakan serangan yang bertujuan melumpuhkan target (hang, crash) sehingga tidak dapat memberikan layanan.

7. Cybersquatting and Typosquatting

Cybersquatting merupakan sebuah kejahatan yang dilakukan dengan cara mendaftarkan domain nama perusahaan orang lain dan kemudian berusaha menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal. Adapun typosquatting adalah

kejahatan dengan membuat domain plesetan yaitu domain yang mirip dengan nama domain orang lain.

- Cyber Terrorism

Tindakan cybercrime termasuk cyber terrorism jika mengancam pemerintah atau warganegara, termasuk cracking ke situs pemerintah atau militer.

2. Internet (Interconnection Networking): jaringan komputer yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit atau gelombang frekuensi yang meliputi antar negara ataupun antar benua yang berbasis protokol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP).

A. Penjelasan Lebih Lanjut

Secara sederhana menurut Harjono (2009:1): Internet dapat diartikan kumpulan dari beberapa komputer, bahkan jutaan komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan atau terkoneksi satu sama lainnya. **Media yang digunakan bisa menggunakan kabel/serat optik, satelit atau melalui sambungan telepon.**

Pendapat ini mengartikan bahwa internet merupakan media komunikasi dan informasi modern yang dapat dimanfaatkan secara global oleh pengguna diseluruh dunia dalam interkoneksi antar jaringan komputer yang terbentuk melalui sarana berupa penyedia akses (provider) internet, sehingga internet sebagai media informasi 3 dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak, perbedaan waktu dan juga faktor geografis bagi seseorang yang ingin mengakses informasi.

Model koneksi internet itu sendiri dapat dilakukan pada komputer pribadi maupun jaringan LAN/WAN. Definisi LAN/WAN menurut Nugroho, (2008:44) antara lain : LAN (Local Area Network) suatu jaringan yang terbentuk dengan menghubungkan beberapa komputer yang berdekatan yang berada pada suatu ruang atau gedung yang terkoneksi ke internet gateway. WAN (Wide Area Network) adalah format jaringan dimana suatu komputer dihubungkan dengan yang lainnya melalui sambungan telepon. Data dikirim dan diterima oleh atau dari suatu komputer ke komputer lainnya lewat sambungan.

B. Jelaskan bahwa Internet mengubah paradigma komunikasi manusia dalam bergaul, berbisnis dan juga berasmara beri contoh konkritnya!

Pembahasan:

• **Dalam Berasmara**

- Perkembangan dunia teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. **Kegiatan komunikasi yang sebelumnya menuntut peralatan yang begitu rumit, kini relatif sudah digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis.** Sistem kerja alat teknologi telah mengalihfungsikan tenaga otot manusia dengan pembesaran dan percepatan yang menakjubkan.

Contoh Konkrit: Dahulu manusia untuk berkomunikasi dengan pujaan hatinya membutuhkan effort lebih seperti harus menulis surat dan mengirimnya. Hal tersebut juga tidak menjamin bahwa surat yang ingin dikirimkan akan sampai kepada orang yang dituju. Sekarang, sudah di permudah dengan adanya perkembangan teknologi berupa Whats Up, Email, dll. Dengan ada

nya perkembangan teknologi tersebut, bisa mempermudah 2 insan yang sedang menjalin hubungan.

- **Dalam Berbisnis**

- **Internet telah merevolusi cara dunia melakukan bisnis baik di tingkat lokal dan global.**

Dari cara mengumpulkan data untuk merekrut karyawan pada perusahaan, cara bisnis menggunakan Internet sangat banyak, sebagai manfaat dari Internet untuk komunitas bisnis. Orang telah menemukan berbagai manfaat internet untuk bisnisnya. Banyak perusahaan kecil dan besar telah memanfaatkan Internet demi menunjang bisnis mereka. Bahkan ada yang dinamakan bisnis Online dimana semata-mata menjadikan Internet sebagai bisnis utama.

Contoh kongkrit : Banyak nya perusahaan yang membuka situs online untuk merekrut pekerja dan peserta magang. Seperti ruang guru, shopee, tokopedia dan yang lainnya.

- **Banyak perusahaan, terutama yang menerapkan perdagangan online,** telah mengintegrasikan situs Web mereka dengan sistem back-office seperti database, paket akuntansi dan kontrol stok dan penelusuran pelanggan mereka. Hal ini dapat mengurangi biaya administrasi dan meningkatkan layanan pelanggan dengan memberikan informasi yang cepat dan mudah tentang kemajuan order kepada pelanggan.

Contoh Kongkrit : Media social Facebook dan isntagram digunakan untuk perdagangan Online baik baju dan peralatan lainnya

- **Hilangnya batasan ruang dan waktu dengan adanya Internet membuka peluang baru untuk melakukan pekerjaan dari jarak jauh.** Istilah teleworker atau teleworking mulai muncul. Seorang pekerja dapat melakukan pekerjaannya dari rumah tanpa perlu pusing dengan masalah lalulintas. Kesemua hal di atas menunjukkan adanya peluang-peluang baru di dalam bisnis dengan adanya Internet.

Contoh Kongkrit: Misal nya ditengah wabah virus Covid 19 ini yang mengharuskan orang bekerja dari jarak jauh (dari rumah masing-masing).

- **Dalam Bergaul**

Perkembangan teknologi sangat membantu manusia dalam menjalin relasi dengan orsng lain baik yang sudah dikenal maupun belum dikenal. Penjalinan relasi tersebut akan sangat memberikan dampak positif bagi manusia.

Contoh Kongkrit: Misal nya dalam menjalin hubungan dengan keluarga dari jarak jauh seperti melakukan video call dan yang lainnya.

3. **Dasar Hukum Tindak Pidana siber adalah Secara Umum: KUHP, KUHPA (UU No. 8/1981), UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) diatur dalam UU No. 11/2008. Secara Khusus: RUU TPIPI (Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana Teknologi Informasi).**

A. Penjelasan Lebih Lanjut

Berdasarkan Instrumen PBB di atas, maka pengaturan tindak pidana siber di Indonesia juga dapat dilihat dalam arti luas dan arti sempit. Secara luas, tindak pidana siber ialah semua tindak pidana yang menggunakan sarana atau dengan bantuan sistem elektronik. Itu artinya semua tindak pidana konvensional dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana ("KUHP") sepanjang dengan menggunakan bantuan atau sarana sistem elektronik seperti pembunuhan, perdagangan orang, dapat termasuk dalam kategori tindak pidana siber dalam arti luas. Demikian juga tindak pidana dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2011 tentang Transfer Dana ("UU 3/2011") maupun tindak pidana perbankan serta tindak pidana pencucian uang dalam **Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010** tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang ("UU TPPU").

Akan tetapi, dalam pengertian yang lebih sempit, pengaturan tindak pidana siber diatur dalam **Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU ITE")** sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU 19/2016") sama halnya seperti Convention on Cybercrimes, UU ITE juga tidak memberikan definisi mengenai cybercrimes, tetapi membaginya menjadi beberapa pengelompokan yang mengacu pada Convention on Cybercrimes (Sitompul, 2012).

B. Jelaskan dan beri contoh tentang Pengetahuan yang mendahului pengalaman dan Pengetahuan yang didahului Pengalaman

Pembahasan:

Manusia selalu berusaha menemukan kebenaran. Beberapa cara ditempuh untuk memperoleh kebenaran, antara lain dengan menggunakan rasio seperti pararasionalis dan melalui pengalaman atau empiris. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh manusia membuahkan prinsip-prinsip yang lewat penalaran rasional, kejadian-kejadian yang berlaku di alam itu dapat dimengerti.

Semua pengetahuan kita dimulai dengan pengalaman, tidak ada keraguan. Untuk bagaimana mungkin kemampuan kognisi harus dibangun ke dalam latihan selain dengan cara benda yang mempengaruhi indera kita, dan sebagian dari mereka sendiri menghasilkan representasi, sebagian membangkitkan kekuatan pemahaman kita ke dalam aktivitas, untuk membandingkan untuk menghubungkan, atau untuk memisahkan ini, dan untuk mengubah bahan mentah dari kesan sensual kita menjadi pengetahuan tentang objek, yang disebut pengalaman? Sehubungan dengan waktu,

oleh karena itu, tidak ada pengetahuan kita yang memiliki pengalaman sebelumnya, tetapi mulai dengan itu.

Tetapi, meskipun semua pengetahuan kita dimulai dengan pengalaman, tidak berarti semua itu muncul dari pengalaman. Karena, sebaliknya, sangat mungkin pengetahuan empirik kita adalah senyawa dari apa yang kita terima melalui tayangan, dan apa yang disuplai fakultas kognisi dari dirinya sendiri (tayangan sensual hanya memberikan kesempatan), suatu tambahan yang tidak dapat kita bedakan dari elemen asli yang diberikan oleh akal, sampai latihan panjang telah membuat kita memperhatikan, dan terampil dalam memisahkannya.

Oleh karena itu, ini adalah pertanyaan yang membutuhkan penyelidikan mendalam, dan tidak harus dijawab pada pandangan pertama, apakah ada pengetahuan yang sama sekali independen dari pengalaman, dan bahkan dari semua kesan sensual? Pengetahuan semacam ini disebut apriori, yang bertolak belakang dengan pengetahuan empirik, yang memiliki **sumber-sumber aposteriori**, yaitu pengalaman.

Tetapi ungkapan, "a priori," belum cukup memadai untuk menunjukkan seluruh makna pertanyaan di atas dimulai. Karena, dalam berbicara tentang pengetahuan yang bersumber dari pengalaman, kita tidak akan mengatakan, ini atau itu dapat diketahui secara apriori, karena kita tidak memperoleh pengetahuan ini langsung dari pengalaman, tetapi dari aturan umum, yang, bagaimanapun, kami sendiri meminjam dari pengalaman.

Contoh: Jadi, jika seseorang merusak rumahnya, kita berkata, "dia mungkin tahu apriori itu akan jatuh;" yaitu, dia tidak perlu menunggu pengalaman yang benar-benar jatuh. Tetapi tetap saja, apriori, dia bahkan tidak bisa mengetahui sebanyak ini. Sebab, tubuh itu berat, dan, akibatnya, mereka jatuh ketika dukungan mereka diambil, pasti sudah dikenalnya sebelumnya, melalui pengalaman.

Oleh karena itu, dengan istilah "pengetahuan a priori," kita dalam sekuel akan mengerti, tidak seperti yang terlepas dari pengalaman semacam ini atau itu, tetapi seperti yang mutlak terjadi pada semua pengalaman. Yang berseberangan dengan ini adalah pengetahuan empirik, atau yang hanya mungkin posteriori, yaitu melalui pengalaman. Pengetahuan apriori adalah murni atau tidak murni. Pengetahuan murni apriori adalah yang dengannya tidak ada unsur empirik yang tercampur. Misalnya, proposisi, "Setiap perubahan memiliki sebab," adalah proposisi a priori, tetapi tidak murni, karena perubahan adalah konsepsi yang hanya dapat diturunkan dari pengalaman.

4. **Negara pengguna Facebook (FB) di dunia tahun 2009: AS, Inggris, Perancis, Italia, Indonesia (831.000 user tahun 2008 untuk kawasan Asia Tenggara). Pada tahun 2010 Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai user FB terbesar di dunia mengalahkan Inggris dan AS. Pada tahun 2010 juga Indonesia menduduki peringkat kelima sebagai user internet terbesar di dunia.**

A. Penjelasan Lebih Lanjut

Laju pertumbuhan populasi penduduk yang pesat di suatu negara membawa dampak positif terhadap pertumbuhan jumlah pengguna internet di seluruh dunia. Internet menjadi jendela yang menghubungkan masyarakat melampaui batas wilayah dan negara. Dengan akses internet masyarakat dapat menggunakan pelbagai layanan sosial media yang menjadi kebutuhan dan kegemaran masing-masing. Facebook merupakan situs media sosial yang paling banyak memiliki pengguna aktif di dunia. Masifnya aktivitas masyarakat di Indonesia di jejaring media sosial salahsatunya dipengaruhi oleh peningkatan jumlah pengguna internet. Menurut Social Media Today pada April 2010, sekitar 41,6% penduduk Amerika Serikat memiliki akun Facebook. ComScore telah merilis laporan lengkap mereka tentang keadaan Internet pada tahun 2010 di Indonesia.

B. Kemukakan dampak negatif dan dampak positif Facebook (FB)!

• **Dampak positif FB**

- Anak dan remaja dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan social yang sangat di butuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisai dengan public dan mengelola jaringan pertemanan
- Memperluas jaringan pertemanan, anak dan remaja akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
- Anak dan remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena di sini mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.
- Situs jejaring social membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati, misalnya memberi perhatian saat ada teman mereka yang ulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.
- Internet sebagai media komunikasi : merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia
- Media pertukaran data : dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web : jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.

- Media untuk mencari informasi atau data : perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.

- Kemudahan memperoleh informasi : kemudahan untuk memperoleh informasi yang ada di internet banyak membantu manusia sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi. Selain itu internet juga bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.

- Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan : Dengan kemudahan ini, membuat kita tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan karena dapat dilakukan lewat internet.

- **Dampak Negatif FB**

- Anak dan remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika anak terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya, maka pengetahuan tentang seluk beluk berkomunikasi di kehidupan nyata, seperti bahasa tubuh dan nada suara, menjadi berkurang.

- Situs jejaring social akan membuat anak dan remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi kurang berempati di dunia nyata.

- Bagi anak dan remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di jejaring social. Hal ini akan membuat mereka semakin sulit membedakan anatara berkomunikasi di situs jejaring social dan dunia nyata. Hal ini tentunya akan mempengaruhi keterampilan menulis mereka di sekolah dalam hal ejaan dan tata bahasa.

- Situs jejaring social adalah lahan subur bagi predator untuk melakukan kejahatan. Kita tidak akan pernah tahu apakah seseorang yang baru di kenal anak kita di internet, menggunakan jati diri yang sesungguhnya.

- Pornografi : Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen browser melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home page yang dapat diakses. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal.

- Penipuan : Hal ini memang merajalela di bidang manapun. Internet pun tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang Anda dapatkan pada penyedia informasi tersebut.

- Carding : Karena sifatnya yang real time (langsung), cara belanja dengan menggunakan Kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia

internet. Para penjahat internet pun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan Kartu Kredit) on-line dan mencatat kode Kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.

· Perjudian : Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Anda hanya perlu menghindari situs seperti ini, karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya.

C. Jelaskan tentang etika internet dan apa perlunya!

Media internet merupakan media yang tidak mengenal batas, baik wilayah maupun kenegaraan. Akibatnya, perilaku pengguna internet di satu Negara akan berbeda dengan perilaku pengguna internet di Negara lain. Pengguna internet tidak mengharuskan saling mengenal dalam arti yang sesungguhnya atau bahkan satu penghuni dunia maya mungkin tidak akan pernah bertatap muka dengan penghuni yang lainnya. Berbagai macam fasilitas yang diberikan diinternet memungkinkan seseorang untuk bertindak tidak etis.

Dibawah ini adalah etika-etika dalam menggunakan internet yaitu sebagai berikut:

1. Jangan menyindir, menghina, melecehkan, atau menyerang pribadi seseorang/pihak lain.
2. Jangan sombong, angkuh, sok tahu, sok hebat, merasa paling benar, egois, berkata kasar, kotor, dan hal-hal buruk lainnya yang tidak bisa diterima orang.
3. Menulis sesuai dengan aturan penulisan baku. Artinya jangan menulis dengan huruf kapital semua (karena akan dianggap sebagai ekspresi marah), atau penuh dengan singkatan-singkatan tidak biasa dimana orang lain mungkin tidak mengerti maksudnya (bisa menimbulkan salah pengertian).
4. Jangan mengekspose hal-hal yang bersifat pribadi, keluarga, dan sejenisnya yang bisa membuka peluang orang tidak bertanggung jawab memanfaatkan hal itu.
5. Perlakukan pesan pribadi yang diterima dengan tanggapan yang bersifat pribadi juga, jangan ekspose di forum.
6. Jangan turut menyebarkan suatu berita/informasi yang sekiranya tidak logis dan belum pasti kebenarannya, karena bisa jadi berita/informasi itu adalah berita bohong (hoax). Selain akan mempermalukan diri sendiri orang lainpun bisa tertipu dengan berita/info itu bila ternyata hanya sebuah hoax.
7. Andai mau menyampaikan saran/kritik, lakukan dengan personal message, jangan lakukan di depan forum karena hal tersebut bisa membuat tersinggung atau rendah diri orang yang dikritik.

8. Selalu memperhatikan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Artinya jangan terlibat dalam aktivitas pencurian/penyebaran data dan informasi yang memiliki hak cipta.

9. Jika mengutip suatu tulisan, gambar, atau apapun yang bisa/diijinkan untuk dipublikasikan ulang, selalu tuliskan sumber aslinya.

10. Jangan pernah memberikan nomor telepon, alamat email, atau informasi yang bersifat pribadi lainnya milik teman kepada pihak lain tanpa persetujuan teman itu sendiri

Ada beberapa hal yang harus kita pahami kenapa etika berinternet menjadi sesuatu yang sangat penting.

1. Kemajemukan para pengguna media siber. Kita tahu pasti bahwa para pengguna media siber tidaklah setara dan berasal dari latarbelakang dan budaya yang berbeda tanpa adanya batas batas geografis yang menyebabkan terbukanya peluang berbagi konflik.
2. Komunikasi di media siber cenderung mengandalkan teks semata dimana kita pahami bahwa komunikasi menggunakan teks memiliki kemampuan sangat terbatas. Sehingga diperlukan kesamaan dalam memahami teks yang diunggah di media siber.
3. Di media siber konten tidak hanya langsung tertuju pada kepada pengguna (direct) yang diinginkan tetapi bisa terjadi secara tidak langsung (undirect). Dalam kondisi tertentu apa yang ditampilkan di media siber bisa diakses langsung oleh pengguna lain, baik melalui akun, akses ke situs, akses ke mesin pencari, maupun melalui perantara perangkat.
4. Media siber tidak serta merta dianggap berbeda dan lepas dari dunia nyata. Hubungan antar para pengguna di media siber merupakan transformasi dari hubungan di media nyata dengan mengambil perantara teknologi yang tetap saja masih memerlukan tatakrama.
5. Pentingnya pemahaman hak dan kewajiban para pengguna di media siber