

MELINDUNGI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN INFORMASI DIRI DI ERA DIGITAL UNTUK KECERDASAN REMAJA DI SMK NU GRESIK

Siti Bariroh¹, Yati Vitria²

¹Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Gresik

²Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Gresik

Siti.bariroh60@gmail.com¹, yativitria31@gmail.com²,

ABSTRAK

Abstrak ini berfokus pada pelaksanaan sosialisasi dan edukasi mengenai keamanan siber di Gresik yang menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap risiko kejahatan digital dan betapa pentingnya perlindungan diri di era informasi teknologi. Di zaman digital yang terus berkembang, anak muda sangat berisiko menjadi sasaran untuk berbagai kejahatan informasi dan transaksi elektronik yang dapat merugikan mereka. Oleh karena itu, penyuluhan mengenai kejahatan siber dan metode perlindungan diri sangat penting demi membekali mereka dengan pengetahuan dan kemampuan untuk menghadapi berbagai ancaman digital. Kegiatan penyuluhan yang diadakan di SMK NU Gresik bertujuan untuk meningkatkan kesadaran serta kewaspadaan siswa mengenai berbagai bentuk kejahatan dunia maya seperti penipuan melalui internet, pencurian identitas, dan penyebaran berita bohong. Melalui pendekatan interaktif seperti diskusi, simulasi situasi, dan pembelajaran hukum, para siswa diajarkan langkah-langkah yang bisa diambil sebagai tindakan pencegahan serta respons yang tepat saat berhadapan dengan kejahatan di dunia maya. Program ini diharapkan dapat menumbuhkan generasi muda yang cerdas dan kuat dalam menjaga keamanan diri mereka di lingkungan digital, serta mendorong peningkatan literasi digital sebagai persiapan untuk menghadapi tantangan teknologi saat ini.

Kata Kunci: *Transaksi Elektronik, Perlindungan diri, Kecerdasan Remaja*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengubah secara drastis kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang semakin mengenal dunia virtual. Kaum remaja di zaman digital ini tidak hanya merasakan keuntungan dari kemudahan dalam mengakses informasi dan layanan digital, tetapi juga menghadapi berbagai bahaya seperti kejahatan informasi dan transaksi elektronik yang terus berkembang. Tindak kejahatan digital seperti penipuan di internet, pencurian identitas, perundungan siber, dan penyebaran berita palsu sangat berpotensi menimpa remaja yang belum memiliki wawasan dan persiapan untuk melindungi diri mereka.

Dampak negatif dari kejahatan digital ini dapat mempengaruhi aspek psikologis, sosial, dan bahkan hukum remaja. Berbagai kasus di Indonesia menunjukkan meningkatnya tindak kejahatan siber yang menasar pengguna internet usia muda. Kondisi ini menuntut adanya sosialisasi dan edukasi yang komprehensif untuk membekali remaja dengan literasi digital dan literasi hukum guna meningkatkan kewaspadaan dan kemampuan mereka dalam menghadapi ancaman digital.

Secara legal, UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi dasar hukum utama dalam penanganan kasus kejahatan digital di Gresik, yang mengatur segala tindakan yang mengancam keamanan dan ketertiban melalui sistem elektronik, termasuk penyebaran konten negatif, penipuan, akses ilegal, dan pelanggaran privasi. Penegakan hukum yang tegas dan edukasi berkelanjutan diharapkan dapat meningkatkan kewaspadaan masyarakat Kabupaten Gresik dalam menggunakan teknologi digital secara aman dan bertanggung jawab.

SMK NU Gresik sebagai institusi pendidikan memiliki peran strategis dalam melaksanakan sosialisasi tentang kejahatan informasi dan transaksi elektronik. Melalui program ini, diharapkan para siswa dapat menjadi remaja cerdas yang mampu memanfaatkan teknologi secara aman dan bertanggung jawab, serta memiliki kesadaran dan pengetahuan hukum yang memadai untuk melindungi diri dari kejahatan di dunia digital.

2. METODE

Strategi pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran serta kewaspadaan siswa mengenai berbagai bentuk kejahatan dunia maya seperti penipuan melalui internet, pencurian identitas, dan penyebaran berita bohong., serta memberdayakan mereka sebagai agen perubahan dalam komunitas. Proses pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

a. Pendekatan dan Koordinasi Awal

Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak kepala sekolah, untuk mendapatkan dukungan serta merencanakan waktu pelaksanaan kegiatan penyuluhan. Pada fase ini, juga dilakukan identifikasi mengenai kebutuhan serta karakteristik siswa di SMK NU Trate Gresik yang akan menjadi mitra dalam kegiatan tersebut.



Gambar 1 Keordinasi dengan Pimpinan Sekolah

b. Sosialisasi dan Penyuluhan

Kegiatan penyuluhan dilakukan dengan metode ceramah yang interaktif dan diskusi kelompok yang melibatkan siswa-siswi SMK NU Trate. Materi yang disampaikan dalam penyuluhan meliputi pengenalan mengenai berbagai bentuk kejahatan dunia maya seperti penipuan melalui internet, pencurian identitas, dan penyebaran berita bohong. Penyuluhan disusun agar bersifat komunikatif dan mudah dipahami, didukung oleh media visual serta contoh kasus nyata.



Gambar 2 Kegiatan Sosialisasi dan Penyuluhan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN**a. Remaja Ceras Dalam Menghadapi Kejahatan ITE**

Remaja merupakan fase peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan yang cepat dalam aspek fisik, psikologis, dan sosial. Menurut WHO, rentang usia remaja umumnya berkisar antara 10 hingga 19 tahun, meski ada definisi lain yang memperpanjang rentang ini hingga 24 tahun. Dalam tahap ini, remaja mengalami transformasi penting, baik dalam aspek biologis seperti munculnya pubertas, kemajuan psikologis yang mencakup peningkatan dalam pemikiran dan emosi, serta perkembangan sosial yang mempersiapkan mereka untuk menjalani peran sebagai individu dewasa.¹

Masa remaja biasanya dibagi menjadi beberapa tahap:

1. Remaja awal (usia sekitar 10-12 atau 12-15 tahun)
2. Remaja tengah (sekitar 13-15 atau 15-17 tahun)
3. Remaja akhir (sekitar 16-19 atau sampai 21 tahun)

Remaja mudah terjerat kejahatan disebabkan oleh fase pertumbuhan yang diwarnai oleh tantangan emosional, interaksi sosial, dan aspek psikologis, serta adanya beragam faktor risiko yang dapat berdampak pada tingkah laku mereka. Beberapa alasan yang menjadikan remaja mudah terkena kejahatan.

Remaja menghadapi kejahatan dengan berbagai pendekatan, seperti menjauhi situasi yang mungkin berbahaya, memahami tanda-tanda risiko, dan mengembangkan sikap waspada saat berinteraksi. Peranan keluarga dan sekolah sangat penting dalam memberikan pendidikan moral, pengawasan, serta pembinaan karakter yang kokoh agar mereka bisa menghindari tindakan yang merugikan diri sendiri atau orang lain. Bahkan untuk remaja yang sudah terlibat dalam kejahatan, diperlukan metode rehabilitasi psikologis dan sosial agar mereka dapat memperbaiki diri dan kembali ke jalur yang lebih baik.²

Secara keseluruhan, kaum muda menemui tindakan kriminal dalam proses menemukan identitas diri dan berusaha untuk menghadapi tekanan kehidupan yang mereka rasakan. Dengan demikian, langkah-langkah pencegahan dan pembinaan dari lingkungan yang suportif sangat krusial untuk mendukung mereka dalam menghadapi masa-masa sulit ini dan tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab serta paham hukum.

Remaja yang terlibat dalam tindakan kriminal seringkali dipengaruhi oleh berbagai elemen baik dari dalam diri mereka maupun dari luar, seperti krisis identitas, rendahnya kontrol diri, situasi keluarga yang tidak harmonis, dan dampak negatif dari lingkungan atau teman sebaya. Mereka dapat terlibat dalam kejahatan seperti mencuri, berkelahi, penyalahgunaan obat terlarang, hubungan seksual bebas, dan berbagai bentuk kenakalan lainnya. Sebagai contoh, seorang remaja yang mencuri tidak selalu melakukannya karena niat jahat yang besar, tetapi sering kali untuk memenuhi hasrat pribadi, seperti membeli gadget atau menunjukkan perhatian kepada seseorang yang mereka sukai. Demikian pula, konflik antar siswa yang kadang-kadang dipicu oleh hal-hal sepele seperti olok-olokan, perselisihan kecil, atau rebutan pasangan, bisa dengan cepat meningkat menjadi kekerasan yang menyebabkan kerugian serius dan masalah hukum.

Gresik - ARB (18), remaja di Gresik terpaksa berurusan dengan polisi karena merekayasa foto dengan menggunakan Artificial intelligence (AI). Sedangkan korbannya tak lain teman-teman perempuannya yang fotonya telah diedit jadi vulgar. "Tersangka memakai fitur artificial intelligence dan aplikasi editing untuk merekayasa foto. Hasilnya,

¹ Mustafa Bola et al., "Pembinaan Kesadaran Hukum Bagi Anak Dan Remaja," *Perspektif Hukum* 16, no. 2 (2017): 242, <https://doi.org/10.30649/phj.v16i2.68>.

² Razhela Lintang Ginanjarsari, "Gambaran Perilaku Remaja Putri Mengenai Upaya Penanganan Disminore di Kelas XI MA Ali Maksum Putri Bantul Yogyakarta Tahun 2019," *Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan* 22 (2019): 1-7, <http://eprints.unwahas.ac.id/2196/>. □

gambar benar-benar menyerupai wajah para korban," jelas Kanit Tipiter Satreskrim Polres Gresik Ipda Komang Andhika Prabu, Jumat (12/7/2024). Komang mengatakan ada sekitar 20 perempuan yang diduga menjadi korban ulah pelaku dengan merekayasa foto. Namun, baru satu orang yang melapor ke polisi.³

b. **BENTUK KEJAHATAN ITE**

Kejahatan merupakan tindakan atau perbuatan yang bertentangan dengan hukum pidana yang ada di masyarakat, sehingga menyebabkan adanya sanksi atau hukuman dari pihak negara. Secara luas, kejahatan dapat dipahami sebagai tindakan manusia yang bertentangan dengan nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan hukum yang telah diatur dalam hukum tertulis. Tindakan kejahatan tidak hanya dianalisis dari perspektif moral, melainkan juga dari sudut pandang yuridis normatif, yaitu tindakan yang secara jelas dilarang oleh hukum dan bisa mengalami proses hukum.

Kejahatan di bidang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) merupakan tindakan kriminal yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi serta transaksi digital, yang mencakup penggunaan perangkat komputer, internet, dan berbagai media elektronik lainnya. Kejahatan di sektor ITE terdiri dari berbagai macam perilaku ilegal yang terjadi dalam dunia digital atau siber.⁴

Jenis-jenis kejahatan ITE yang sering terjadi di Indonesia antara lain:

1. Phishing: Tindakan kejahatan siber dengan cara mengelabui korban. Biasanya, pelaku phishing membuat website tiruan, menyebarkan link palsu, atau mengirim email kepada calon korban. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data-data korban dari identitas pribadi hingga password, kode PIN, dan OTP pada akun.
2. Ransomware: Malware yang disusupkan untuk menginfeksi komputer dan mengambil data korban. Kemudian, pelaku meminta uang tebusan dengan mengancam korban karena telah mengambil data penting korban.
3. Carding: Tindak kriminal yang dilakukan melalui proses transaksi menggunakan kartu kredit yang tidak valid. Alih-alih menggunakan kartu kredit pribadi, pelaku memanfaatkan metode yang melanggar hukum untuk memperoleh data kartu kredit orang lain. Setelah informasi tersebut diperoleh, pelaku memanfaatkannya untuk melakukan pembelian atau bertransaksi.
4. Penipuan Online: Menggunakan identitas palsu atau mencuri data identitas untuk tujuan penipuan seperti pinjaman online ilegal.
5. SIM Swap: Mengambil alih nomor ponsel korban untuk meretas akun perbankan atau akun digital lainnya.
6. Peretasan (Hacking): Meretas komputer, situs web, atau email untuk mengubah data, mencuri informasi atau mengganggu fungsi sistem elektronik.
7. Skimming: Mencuri data kartu debit/kredit dengan alat khusus yang dipasang pada ATM atau mesin gesek untuk menggandakan data kartu.
8. Penyebaran konten ilegal seperti pornografi, pencemaran nama baik, pemerasan, penyebaran berita bohong, dan ujaran kebencian berbasis SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan). Terakhir yang banyak ditemui di Indonesia adalah konten ilegal. Pelaku menyebarkan informasi yang tidak benar dan melanggar hukum, misalnya fitnah (hoax) dan berita bohong, informasi dengan unsur pornografi, dan informasi lain yang menyangkut rahasia negara atau propaganda pemerintah.⁵

³ Jemmi Purwodianto, "Heboh Remaja Gresik Rekayasa Foto Teman Perempuannya Pakai AI Berpose Vulgar," *detikjatim* (Gresik, 2024), <https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-7436637/heboh-remaja-gresik-rekayasa-foto-teman-perempuannya-pakai-ai-berpose-vulgar>.

⁴ Dancor, "Cybercrime Ada 5 Jenis di Indonesia," *Hypernet*, 2025, <https://www.hypernet.co.id/id/cybercrime-ada-5-jenis-di-indonesia/>.

⁵ Dancor.

9. Dengan maraknya kasus cybercrime di Indonesia, Anda perlu mawas diri saat menjelajah dunia maya. Laporkan tindakan cybercrime yang Anda alami atau temui kepada pihak berwenang.
10. Pinjaman Online (Pinjol) yang tidak terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) adalah ilegal. Pelaku menggunakan foto KTP dan foto selfie korban untuk dijual di pasar gelap, dimanfaatkan untuk pencucian uang, dan tindak kejahatan lain-lain. Minimnya literasi keuangan dapat menjadi satu faktor terjerat pinjol. Anggota Dewan Komisioner OJK Bidang Edukasi dan Perlindungan Konsumen, Friderica Widayarsi Dewi, mengatakan bahwa banyak masyarakat mengadu terjebak pinjol.

c. **PERATURAN DAN DASAR HUKUM ITE**

1. Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur aspek penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia dengan tujuan memberikan kepastian hukum dan perlindungan bagi pengguna teknologi informasi.⁶
 - a. Ketentuan umum
 - b. Asas dan tujuan
 - c. Informasi, dokumen, dan tanda tangan elektronik
 - d. Penyelenggaraan sertifikasi elektronik dan sistem elektronik
 - e. Transaksi elektronik
 - f. Nama domain, hak kekayaan intelektual, dan perlindungan hak pribadi
 - g. Perbuatan yang dilarang
 - h. Penyelesaian sengketa
 - i. Peran pemerintah dan peran masyarakat
 - j. Penyidikan
 - k. Ketentuan pidana
 - l. Ketentuan peralihan
 - m. Ketentuan penutup
2. Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 merupakan revisi dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik. Revisi ini bertujuan untuk memastikan pengakuan serta penghormatan terhadap hak-hak dan kebebasan individu lainnya, sambil memenuhi kebutuhan akan keadilan, keamanan, dan keteraturan dalam masyarakat yang demokratis.
Aspek-aspek utama dari UU Nomor 19 Tahun 2016 mencakup:
 - a. Perbaikan pasal-pasal dalam UU ITE, khususnya yang berkaitan dengan sanksi pidana bagi konten yang dilarang, penyalahgunaan data digital, serta pengaturan mengenai keamanan data.
 - b. Penegasan bahwa ada kewajiban untuk menghapus informasi elektronik serta dokumen elektronik yang tidak relevan atau melanggar hukum.
 - c. Ketentuan baru yang memberikan kewenangan kepada aparat dalam menjalankan proses penyidikan dan penegakan hukum di sektor ITE.
 - d. Perlindungan yang lebih ketat bagi anak-anak dan pengguna teknologi dalam penyelenggaraan sistem elektronik.
 - e. Penyesuaian norma hukum agar lebih sesuai dengan perkembangan pesat dalam penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik.

⁶ Undang – Undang No 11 Tahun 2008

3. Undang – Undang Nomor 1 Tahun 2024
Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 adalah amandemen kedua dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Peraturan ini diimplementasikan untuk mengatur dan memperbaharui hukum di sektor teknologi informasi serta transaksi elektronik agar lebih sesuai dengan kemajuan teknologi dan tuntutan perlindungan masyarakat.
Poin penting dari UU Nomor 1 Tahun 2024 mencakup:
 - a. Penambahan Pasal Baru UU ini mengintroduksi tujuh pasal baru yang memberikan rincian lebih lengkap tentang layanan Penyelenggara Sertifikasi Elektronik, termasuk tanda tangan elektronik, segel elektronik, penanda waktu elektronik, layanan pengiriman elektronik tercatat, autentikasi situs web, pelestarian tanda tangan elektronik, identitas digital, serta layanan lain yang mengandalkan sertifikat elektronik.
 - b. Perlindungan Anak penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) diharuskan memberikan perhatian khusus terhadap anak-anak yang menggunakan atau mengakses sistem elektronik. Hal ini mencakup penyampaian informasi mengenai batas usia minimum untuk pengguna, cara verifikasi usia anak, dan mekanisme untuk melaporkan penyalahgunaan yang mengancam hak anak.
 - c. Sanksi Administratif Ada ketentuan mengenai sanksi administratif untuk PSE yang melanggar ketentuan perlindungan anak, yang dapat berupa surat peringatan, denda administratif, penghentian sementara, serta pemutusan akses terhadap layanan yang bermasalah.
 - d. Penegakan Hukum Digital UU ini memperkuat dasar hukum serta penegakan hukum di ranah digital guna memelihara lingkungan digital yang bersih, sehat, beretika, produktif, dan adil di Indonesia.
 - e. Alat Bukti Elektronik Menegaskan bahwa informasi elektronik, dokumen elektronik, dan hasil penyimpanannya dapat digunakan sebagai bukti hukum yang sah.

d. **FAKTOR DAN KENDALA PENCEGAHAN KEJAHATAN ITE**

1. **FAKTOR**

Faktor-faktor yang memicu kejahatan di bidang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mencakup:

- a. Kerentanan Sistem Keamanan
Celah dan kelemahan yang ada dalam sistem keamanan teknologi informasi yang tidak diperbaharui secara teratur membuatnya rentan terhadap serangan dari pelaku kejahatan siber.
- b. Kurangnya Kesadaran dan Literasi Keamanan Digital
Banyak individu dan organisasi tidak memiliki pemahaman yang memadai mengenai risiko serta langkah-langkah dalam keamanan digital, sehingga mereka menjadi mudah terjebak menjadi korban atau pelaku kejahatan.
- c. Kemajuan Teknologi dan Anonimitas di Internet
Inovasi teknologi seperti internet, kecerdasan buatan, dan platform media sosial memberikan peluang bagi pelaku untuk menyembunyikan identitas mereka, menjadikannya sulit untuk dilacak.
- d. Faktor Ekonomi dan Sosial
Kondisi ekonomi yang sulit, ketidakadilan sosial, serta rendahnya tingkat pendidikan mendorong sebagian individu untuk terlibat dalam kejahatan ITE sebagai cara instan meraih keuntungan.
- e. Ketergantungan pada Teknologi

Meningkatnya ketergantungan masyarakat dan perusahaan terhadap teknologi digital menciptakan celah dan kesempatan bagi pelaku kejahatan untuk mengeksploitasi sistem elektronik.

- f. Faktor Psikologis dan Sosial
Tekanan kehidupan, pola konsumtif, dan pengaruh lingkungan sosial yang memberi toleransi pada perilaku kriminal meningkatkan kemungkinan terjadinya kejahatan ITE.
- g. Kurangnya Penegakan Hukum yang Tegas
Minimnya tindakan hukum terhadap pelaku kejahatan siber membuat mereka semakin berani untuk terus melakukan tindak kejahatan berulang kali.
- h. Eksploitasi Manusia (Social Engineering)
Metode manipulasi psikologis yang digunakan oleh pelaku untuk menipu dan memperoleh data atau akses pengguna menjadi salah satu alasan utama terjadinya kejahatan ITE.

Secara keseluruhan, fenomena kejahatan ITE muncul akibat kombinasi faktor teknis, sosial, ekonomi, dan psikologis yang saling mendukung, sehingga penanganannya perlu dilakukan secara menyeluruh, meliputi aspek teknologi, pendidikan, penegakan hukum, dan sosialisasi keamanan digital.

2. DAMPAK KEJAHATAN ITE

Dampak kejahatan ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) yang dilakukan oleh anak remaja sangat luas dan serius, mencakup aspek psikologis, sosial, akademis, dan hukum.⁷

- a. Dampak Psikologis dan Sosial
Remaja yang menjadi korban kejahatan ITE seperti cyberbullying mengalami tekanan psikologis berat, termasuk depresi, kecemasan, stres, rendahnya harga diri, dan rasa tidak berharga. Intensitas bullying dapat menyebabkan korban menarik diri secara sosial, merasa terisolasi, dan pada kasus ekstrem berpotensi mengalami keinginan bunuh diri. Pelaku kejahatan ITE juga bisa mengalami gangguan perilaku antisosial dan penurunan kemampuan sosial akibat kecanduan atau penggunaan negatif internet.
- b. Dampak Akademis dan Perilaku
Korban kejahatan ITE dapat mengalami penurunan konsentrasi dan prestasi akademik karena gangguan emosional. Penggunaan internet yang tidak tepat dapat memicu perilaku menyimpang pada remaja, seperti pencurian, penipuan, maupun perundungan (bullying) yang meluas di media sosial.
- c. Konsekuensi Hukum
Anak remaja pelaku kejahatan ITE berpotensi mendapat sanksi pidana sesuai aturan Undang-Undang Anak dan UU ITE, yang mengatur tindakan seperti pencemaran nama baik, penganiayaan lewat media sosial, dan cyberbullying dengan ancaman hukum yang nyata.
- d. Dampak Lingkungan dan Kesehatan Mental
Penggunaan teknologi dan internet secara berlebihan juga dapat meningkatkan kecemasan sosial dan gangguan psikologis pada remaja. Konten negatif di internet (pornografi, perjudian, penipuan) yang diakses remaja juga menambah risiko masalah sosial dan psikologis.

⁷ Fatiyah Rahma, "Dampak Penggunaan Internet Bagi Remaja," *kompasiana.com*, 2023, <https://www.kompasiana.com/fathiyah14861/648d65874d498a40cb353562/dampak-penggunaan-internet-bagi-remaja>.

3. PENCEGAHAN

Pencegahan kejahatan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) bagi anak remaja dapat dilakukan melalui beberapa cara utama, dengan pendekatan edukasi, kesadaran, dan pengawasan.⁸

a. Edukasi dan Literasi Digital

- 1) Melakukan kegiatan untuk memberi tahu dan mendidik tentang risiko kejahatan yang terjadi di dunia digital, termasuk penjelasan tentang peraturan ITE dan aturan yang baik saat menggunakan media sosial.
- 2) Meningkatkan pengetahuan digital di kalangan remaja, termasuk pemahaman tentang cara menjaga data pribadi, pentingnya menggunakan kata sandi yang kuat, cara menggunakan autentikasi dua faktor, serta bagaimana mengenali dan menghindari penipuan dan konten berbahaya di internet.
- 3) Memberikan pelatihan mendalam tentang keamanan internet dan teknik sosial untuk mempersiapkan remaja menghadapi serangan online.

b. Penerapan Etika dan Pengawasan

- 1) Mendorong penggunaan media sosial yang bijak dan etis, serta memupuk kesadaran remaja untuk bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya.
- 2) Mengaktifkan peran orang tua, guru, dan lingkungan sekolah dalam mengawasi aktivitas online remaja dan membimbing mereka dalam penggunaan teknologi yang sehat.

c. Kegiatan Pencegahan Berbasis Komunitas

- 1) Mengadakan program kolaborasi lintas sektor antara sekolah, keluarga, tokoh masyarakat, dan aparat hukum untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan kondusif.
- 2) Penyediaan materi edukasi dan kampanye kesadaran keamanan siber untuk remaja secara berkala agar mereka selalu mendapatkan informasi terkini dan dapat mencegah perilaku berisiko.

4. KESIMPULAN

Kejahatan di bidang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) merupakan tindakan kriminal yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi serta transaksi digital, yang mencakup penggunaan perangkat komputer, internet, dan berbagai media elektronik lainnya. Kejahatan di sektor ITE terdiri dari berbagai macam perilaku ilegal yang terjadi dalam dunia digital atau siber. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur aspek penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia dengan tujuan memberikan kepastian hukum dan perlindungan bagi pengguna teknologi informasi. Faktor-faktor yang memicu kejahatan di bidang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mencakup Kerentanan Sistem Keamanan, Kurangnya Kesadaran dan Literasi Keamanan Digital, Kemajuan Teknologi dan Anonimitas di Internet, Faktor Ekonomi dan Sosial, Ketergantungan pada Teknologi

5. UCAPAN TERIMA KASIH

⁸ Supanto Supanto et al., "Pencegahan dan Penanggulangan Kejahatan Teknologi Informasi di Wilayah PDM Kabupaten Klaten melalui Metode Sosialisasi Interaktif," *Gema Keadilan* 10, no. 3 (2023): 170–82, <https://doi.org/10.14710/gk.2023.20954>.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK NU Trate yang sudah memberikan tempat pemateri yang sudah memberikan penyuluhan. Dan Kepada Universitas Gresik yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan pengabdian masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Bola, Mustafa, Muhammad Ashri, Zulkifli Aspan, Muh. Ilham Arisaputra, Romi Librayanto, Eka Merdekawati Djafar, dan Dian Utami Mas Bakar. "Pembinaan Kesadaran Hukum Bagi Anak Dan Remaja." *Perspektif Hukum* 16, no. 2 (2017): 242. <https://doi.org/10.30649/phj.v16i2.68>.
- Dancor. "Cybercrime Ada 5 Jenis di Indonesia." *Hypernet*, 2025. <https://www.hypernet.co.id/id/cybercrime-ada-5-jenis-di-indonesia/>.
- Ginanjarsari, Razhela Lintang. "Gambaran Perilaku Remaja Putri Mengenai Upaya Penanganan Dismenore di Kelas XI MA Ali Maksum Putri Bantul Yogyakarta Tahun 2019." *Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan* 22 (2019): 1–7. <http://eprints.unwahas.ac.id/2196/>.
- Purwodianto, Jemmi. "Heboh Remaja Gresik Rekayasa Foto Teman Perempuannya Pakai AI Berpose Vulgar." *detikjatim*, Gresik, 2024. <https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-7436637/heboh-remaja-gresik-rekayasa-foto-teman-perempuannya-pakai-ai-berpose-vulgar>.
- Rahma, Fatiyah. "Dampak Penggunaan Internet Bagi Remaja." *kompasiana.com*, 2023. <https://www.kompasiana.com/fathiyah14861/648d65874d498a40cb353562/dampak-penggunaan-internet-bagi-remaja>.
- Supanto, Supanto, Ismunarno Ismunarno, Tika Andarasni Parwitasari, Winarno Budyatmojo, Riska Andi Fitriono, dan Siwi Widiyanti. "Pencegahan dan Penanggulangan Kejahatan Teknologi Informasi di Wilayah PDM Kabupaten Klaten melalui Metode Sosialisasi Interaktif." *Gema Keadilan* 10, no. 3 (2023): 170–82. <https://doi.org/10.14710/gk.2023.20954>.