



ETIKA DI ALAM SIBER

Oleh ZURIDAH HANIM BT MD. AKHIR

FENOMENA ini bukanlah suatu yang luar biasa. Banyak yang bersembunyi di sebalik wajah orang lain apabila berinteraksi di alam siber. Berdasarkan perangkaan pada tahun 2008, remaja antara umur 15 hingga 19 tahun merupakan peratusan pengguna terbesar di alam siber. Anak-anak yang dilahirkan antara tahun 1980-an hinggalah penghujung 2001 atau lebih sinonim dengan nama Generasi Y telah menjadikan internet terutamanya laman jaringan sosial, seperti "Facebook", "You Tube", "Twitter" dan "Myspace" sebagai sebahagian daripada keperluan hidup mereka. Malah hal ini dianggap menghairankan dan tidak mengikut trend seandainya individu tidak mempunyai akaun e-mel sendiri. Dunia siber umpama ruang pasar yang amat luas, misteri, bersifat global dan segalanya yang berlaku tidak mewajibkan kita bertemu secara nyata di alam sebenar.

Apakah yang dimaksudkan dengan alam siber? Menurut kamus Dewan, siber bermaksud sesuatu yang dikaitkan dengan komputer dan internet. Istilah dunia siber mula diperkenalkan oleh seorang penulis sains fiksiyen, William Gibson pada tahun 1984. Menerusi buku fiksiennya yang bertajuk *Neuromancer*, beliau menggambarkan alam siber sebagai satu istilah tekno yang berfungsi sebagai kata laluan untuk semua idea sibernetik. Kini istilah ini digunakan secara meluas untuk menggambarkan sesuatu yang berkaitan dengan komputer, teknologi maklumat, internet dan pelbagai budaya internet yang merujuk dunia atas talian sebagai media komunikasi.

Selaras dengan perkembangan internet Web 2.0, berlaku gelombang besar dalam peranan pengguna siber. Mereka tidak lagi sekadar menjadi pemerhati tetapi turut menjadi penyumbang kepada kandungan laman web. Menerusi aplikasi jaringan sosial, seperti Twitter dan

Facebook, ruangan forum dan blog, pengguna disediakan platform untuk menyumbangkan bahan, seperti gambar, video, lagu mahupun urus niaga jual beli produk menerusi mudah.com, eBay atau lelong. Peranan yang dimainkan oleh setiap individu di alam siber membolehkan setiap insan mempunyai kuasa tersendiri walaupun bersembunyi di sebalik "avatar" dan nama samaran. Risiko kecurian maklumat peribadi, gambar dan video yang dimuat naik amat tinggi, apatah lagi banyak pengguna khususnya golongan remaja dengan mudah mendedahkan maklumat diri masing-masing. Keadaan ini mendedahkan pengguna khususnya golongan remaja kepada jenayah di alam siber.

Jenayah Alam Siber

Menurut CyberSecurity Malaysia, sebanyak 4000 kes jenayah siber telah dilaporkan sejak tahun 2008. ZDNet Asia pula melaporkan 75 peratus responden di rantau ini mengatakan sistem mereka dicerobohi penjenayah siber pada tahun 2009. Kes ini biasanya melibatkan penggadam profesional yang mempunyai tahap kemahiran komputer yang tinggi sehingga berjaya mencerooboh laman web persendirian, kerajaan dan bank bertaraf antarabangsa. Kesannya, berlaku proses pemindahan wang bernilai jutaan ringgit. Kes sebegini tidak harus dipandang ringan kerana jenayah siber yang dilakukan oleh penggadam profesional ini hanya perlu mendapatkan maklumat menerusi akaun e-mel peribadi mangsa. Kecurian maklumat peribadi bermakna penggadam bebas melakukan apa-apa sahaja menggunakan identiti mangsa. Terdapat beberapa kes jenayah siber berlaku yang hanya bermula daripada pencerobohan akaun e-mel peribadi:

- Akaun e-mel digunakan untuk menghantar mesej berbentuk lucah kepada teman, rakan sekerja,

dan majikan. Kesannya, mangsa dibuang kerja atas alasan beliau merupakan individu yang tidak beretika dan memalukan organisasi.

- Transaksi pengeluaran wang menerusi perbankan internet oleh pihak ketiga. Terdapat penggodam licik yang membuat transaksi secara berkala tetapi berterusan melibatkan ratusan akaun peribadi sehingga tidak disedari oleh pemilik sebenar akaun.
- Mangsa ditipu menerusi laman web "bank palsu". Apabila mangsa melayari laman web tersebut untuk membuat perbankan internet dengan memasukkan nombor akaun dan nombor pin, penggodam dapat menjejaki identiti dan membuat transaksi di laman web bank sebenar.
- Mangsa berkenalan secara maya menerusi ruangan "sembang" yang mengakibatkan perkara buruk berlaku. Kebanyakan ibu bapa mangsa terkejut dengan kejadian ini kerana beranggapan anak-anak mereka seorang yang anti-sosial dan lebih gemar menghabiskan masa berada di rumah terutamanya di hadapan skrin komputer.
- Mangsa menerima e-mel dan mesej pesanan ringkas (SMS) palsu kononnya dari Bank Negara Malaysia, Ibu Pejabat Polis Bukit Aman, atau pegawai bank. Mangsa diminta membuat pindahah wang atau memberikan nombor akaun berserta nombor pin untuk memudahkan urusan. Maklumat mangsa diperolehi daripada internet.
- Seorang remaja lelaki berusia 11 tahun sering diganggu fidofilia yang menghantar gambar porno kepadanya sehingga menyebabkan gangguan emosi.
- Mangsa kehilangan kontrak jutaan ringgit apabila e-mel yang ditunggu tidak kunjung tiba walaupun pengirim telah menghantarnya beberapa kali. Kejadian ini berlaku apabila akaun e-mel mangsa tiba-tiba penuh dengan "spam" yang dihantar menyebabkan sebarang mesej terbaharu tidak dapat diterima.

Dalam dunia internet hari ini, penggodam tidak semestinya mereka yang benar-benar pakar dalam bidang komputer. Terdapat beberapa kes yang berlaku, penggodam hanyalah kanak-kanak atau remaja belasan tahun. Tiada keperluan khusus untuk menjadi penggodam kecuali niat jahat, mempunyai kemahiran komputer dan tidak mudah putus asa berusaha. Tambahan pula, teknik penggodam boleh didapati dengan mudah menerusi internet.

Etika di alam Siber

Para remaja boleh mengelakkan diri daripada menjadi mangsa siber sekiranya berada di alam maya secara beretika. Pendedahan berkaitan jenayah siber perlu didedahkan supaya para remaja mengetahui risiko yang bakal diterima dan sentiasa berusaha untuk mengelak dari menjadi mangsa. Berkirialah dahulu sebelum mendedahkan maklumat peribadi di ruang maya dan belajarliah kaedah melindungi diri dan pengguna lain daripada terjebak.

Kepercayaan tidak boleh diberi kepada individu yang dikenali menerusi internet.

Terdapat beberapa garis panduan yang perlu dipatuhi pengguna komputer. Yang pertama, melaburlah untuk membeli program antivirus yang baik dan menyediakan pertahanan yang secukupnya pada komputer peribadi anda. Kata laluan perlu sentiasa dikemas kini dengan penggunaan aksara yang lebih selamat dan sukar diakses oleh orang lain. Jangan sesekali mendedahkan maklumat peribadi kepada orang lain.

Kedua, jangan sesekali membuka e-mel daripada orang yang tidak anda kenali, yang tiada tajuk atau meragukan. Terus buang e-mel berkenaan. Jika anda membuka juga e-mel berkenaan, pastikan anda tidak terus menekan pada pautan yang disediakan. Biasanya transaksi rasmi dalam talian tidak akan menghantar e-mel yang mempunyai pautan di dalamnya.

Seterusnya, berhati-hatilah apabila bersembang menggunakan ruangan sembang dengan orang yang tidak dikenali. Sebaiknya, abaikan sahaja mesej yang diterima. Elakkan menjadi terlalu peramah atau memasang angan-angan mencari kenalan di ruangan maya. Banyak kes rogol, penculikan dan pembunuhan bermula daripada ruangan sembang di internet. Jangan mudah membuat temu janji. Sekiranya anda bersetuju untuk bertemu, anda sebenarnya telah meletakkan sebelah kaki anda dalam perangkap mela.

Keempat, jangan buka sebarang lampiran yang dihantar tanpa diimbangi terlebih dahulu. Terdapat juga lampiran yang dihantar menggunakan identiti mereka yang dikenali. Identiti ini boleh diperolehi dengan mencuri masuk ke dalam "Microsoft Outlook" pada komputer. Di samping itu, jangan mudah terpedaya dengan godaan untuk menjadi kaya dengan cepat menerusi pelaburan yang menjanjikan keuntungan berlipat ganda.

Selain itu, jangan mudah mengeluarkan wang sebagai deposit untuk mendapatkan sesuatu yang dijanjikan. Antara yang kerap menarik perhatian remaja kini termasuklah menjadi responden soal selidik yang kononnya diuruskan oleh agen yang bekerja untuk syarikat korporat atau bekerja sampingan di rumah untuk menjanakan pendapatan. Iklan sebegini memerlukan anda mengeluarkan sedikit wang sebagai modal. Sebenarnya, kebanyakan syarikat yang terlibat tidak membuat sebarang perniagaan yang dijanjikan, sebaliknya memperoleh pendapatan menerusi kutipan deposit secara berantai daripada mangsa.

Gunaklah fikiran yang rasional dan waras semasa membuat penilaian untuk mendapatkan sebarang sumber maklumat diinternet. Tidak semua yang dipaparkan dalam internet benar. Malah terdapat penulis blog yang menggunakan internet sebagai media untuk mempengaruhi orang lain. Pastikan anda mendapat fakta yang betul daripada laman web yang berdaftar.

Sebagai remaja yang kebanyakannya masih menuntut ilmu, internet merupakan sumber terpantas bagi mendapatkan maklumat. Setiap ilmu yang diperolehi perlu dimanfaatkan untuk tujuan kebaikan. Jangan sesekali

mempunyai niat mencari ilmu yang boleh memudaratkan diri dan orang lain. Kebebasan memperoleh maklumat di hujung jari ini memerlukan kekuatan dalaman diri agar wujud satu dinding yang memisahkan kita daripada maklumat yang tidak perlu.

Akhir sekali, letakkan tujuan sebenar kita melayari internet. Mencegah lebih baik daripada mengubati. Gejala ini turut memberikan kesan kepada kesihatan diri dalam jangka panjang.

Sebagai langkah perlindungan, remaja boleh mengambil langkah-langkah yang berikut semasa menggunakan internet:

- Melindungi maklumat peribadi anda kepada orang yang tidak dikenali.
- Melindungi kata laluan dan tidak mendedahkan kepada orang lain termasuklah tidak menyimpannya di dalam dompet.
- Mengenali dan tahu dengan siapa anda berurusan menerusi ruang internet.
- Sentiasa mengemas kini perisian anti-virus untuk melindungi komputer anda.
- Sentiasa membuat salinan bagi fail yang penting dan disimpan di tempat yang selamat.

Tindakan yang Melanggar Etika

Selaku pengguna internet yang beretika, remaja perlulah sedar bahawa adalah menjadi satu kesalahan sekiranya melakukan perkara yang berikut di ruang maya sama ada secara langsung mahupun tidak langsung dengan bersubahat dengan orang lain dalam aktiviti:

- Menyalurkan sebarang bahan haram, lucah, mengancam, menekan, mengugut, menghina, memfitnah atau menabur perasaan benci sesama rakyat Malaysia atau luar negara.
- Menggalakkan perilaku yang boleh menyebabkan kekacauan dan ketegangan serta pelanggaran undang-undang Malaysia dan antarabangsa.
- Menganjurkan aktiviti yang membahayakan individu, organisasi atau masyarakat.
- Menggalakkan, membangun atau menjalankan aktiviti haram termasuklah skim cepat kaya, surat berantai dan skim piramid yang dilarang oleh Perlembagaan Malaysia.
- Menghantar iklan yang tidak dikehendaki menerusi e-mel, sengaja membanjiri akaun e-mel orang lain dengan menghantar e-mel yang sama atau bersaiz besar.
- Memalsukan e-mel untuk mengelirukan penerima.
- Menceroboh sistem kepunyaan orang lain secara haram sehingga terdapat gangguan sistem.
- Memberikan maklumat yang salah kepada sebarang borang, kontrak atau permohonan atas talian termasuk memalsukan kad kredit.
- Melaksanakan sebarang bentuk pemantauan rangkaian bagi mencuri atau memintas data pihak lain.

Semuanya terletak di hujung jari. Perubahan gaya hidup dan ledakan kemajuan teknologi maklumat memerlukan etika

yang tinggi untuk kita patuhi agar kita dapat bersama-sama melahirkan generasi celik komputer yang beretika. Sememangnya remaja hari ini mempunyai cabaran besar dalam menentukan kesahihan maklumat, mengelakkan diri daripada menjadi pelayar web negatif dan tidak menggunakan ruang maya untuk menyebarkan fitnah. Elakkan juga daripada melakukan pencemaran bahasa.

Remaja yang menyentuh papan kekunci komputer perlulah mengamalkan etika yang telah digariskan dan melayari internet dengan penuh tanggungjawab supaya perubahan corak hidup moden yang kita alami hari ini tidak akan merubah paradigma sosiobudaya dan bahasa komunikasi kita. Jangan biarkan fikiran dan tindak tanduk kita dijajah oleh alam siber dan jaringan maya ciptaan kita sendiri. Jadikanlah pegangan agama sebagai rujukan. Segalanya terletak di tangan kita. ❁

Sememangnya remaja hari ini mempunyai cabaran besar dalam menentukan kesahihan maklumat, mengelakkan diri daripada menjadi pelayar web negatif dan tidak menggunakan ruang maya untuk menyebarkan fitnah.

Kes 1:

Avatar : Aaron Aziz
 Nama pena : Pemuda kakak
 Kerjaya : Pramugara
 Identiti sebenar : Pelajar lelaki tingkatan dua

Kes 2 :

Avatar : Song Hye Kyo (Artis Korea)
 Nama pena : Annyeong Hasayo
 Kerjaya : Model Sambilan
 Identiti sebenar : Pelajar perempuan darjah enam.