BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara hukum sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI 1945) Pasal 3 ayat (1) yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara hukum. Dengan Pancasila sebagai dasar pedoman hidup bangsa dan UUD 1945 sebagai dasar hukum negara, Indonesia menjunjung tinggi nilai-nilai moral, etika dan karakter luhur bangsa serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan melindungi Marwa bangsa dan negara. Nilai-nilai moral dan etika yang ditanamkan harus tetap dipertahankan sebab dengan adanya itu membuat rasa kedamaian dan ketentraman setiap individu-individu dan apabila terjadi pelanggaran keasusilaan oleh suatu perbuatan, dapat menimbulkan akibat terganggunya ketentraman individu dan kedamaian batin individu dan masyarakat. Kerugian yang ditimbulkan bukan hanya materi yang di nilai uang tapi kerugian terbesar adalah kerugian immateril seperti gangguan mental yang dirasa cukup berat. Maka dari itu hukum harus ditegakan demi terciptanya tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke - empat.

Peningkatan kegiatan sosial dengan konfigurasi masyarakat yang memasuki suatu masyarakat dengan berorientasi kepada media informasi. Sistem informasi dan teknologi telah mempengaruhi kehidupan sosial

masyarakat. Teknologi informasi meliputi beberapa sistem diantaranya yaitu mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*store*), memproseskan, memproduksi dan mengirim informasi dari dan masyarakat pengguna secara efektif dan cepat. Pada akhir abad ke 20 atau sekitar tahun 1960an berkembanglah teknologi informasi yakni internet yang menjadi awal baru perubahan dimana seluruh penghuni bumi pada masa itu terjadi perpindahan realitas dari masa dimana segala kegiatan dan komunikasi dilakukan secara langsung dan tatap muka namun sekarang dipermuda dengan melalui jejaringan internet yang disebut dengan istilah *cyberspace*. *Cyberspace* adalah salah satu jaringan komunikasi yang telah membentuk suatu komunitas sendiri yaitu media sosial. Media sosial sebagai wadah yang berguna untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi jauh.¹

Kemajuan teknologi informasi (internet) dan segala bentuk manfaat didalamnya membawa konsekuensi negatif tersendiri dimana semakin mudahnya para penjahat untuk melakukan aksinya yang semakin merisaukan masyarakat. Penyalahgunaan yang terjadi dalam *cyber space* inilah yang kemudian dikanal dengan *cyber crime*.² *Cyber crime* atau kejahatan di dunia maya adalah jenis kejahatan yang dilakukan melalui komputer dan jaringan. komputer sendiri merupakan alat utama untuk melakukan *cyber crime* ini, tetapi seringkali computer dijadikan sebagai

¹Dwi Hariyadi, 2013, *Kebijakan Integral Penanggulangan Cyberporn di Indonesia*, V Lima, Bangka Belitung. Hlm 33

²Maskun, *Kejahatan Siber (cyber crime)*, Jakarta: Kencana, 2003, hlm. 47

target dari kejahatan ini.³ *Cyber crime* dapat didefinisikan sebagai tindakan illegal dengan menggunakan pengetahuan teknologi komputer untuk melakukan tindakan kejahatan. Bentuk kejahatan ini tidak mengenal ruang dan waktu, yang diakibatkan penyalahgunaan perkembangan teknologi oleh oknum yang tidak bertanggung jawab demi keuntungan pribadi. Maka idealnya dibutuhkan suatu perangkat hukum yang mengatur tentang kejahatan ini serta mampu melindungi korban akibat dari kejahatan tersebut.⁴

Asusila atau perbuatan tidak senonoh merupakan salah satu pelanggaran yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) di Indonesia. Pasal-pasal yang mengatur tentang asusila dalam UU ITE adalah Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 27 ayat (3). Pasal 27 ayat (1) menyatakan bahwa setiap orang dilarang untuk membuat, mengirim, atau menerima informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan asusila. Sementara itu, Pasal 27 ayat (3) menyatakan bahwa setiap orang dilarang untuk menyebarkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan asusila. Asusila dalam UU ITE diartikan sebagai segala bentuk informasi atau dokumen elektronik yang mengandung konten asusila, pelecehan seksual, atau hal-hal yang dianggap tidak senonoh dan tidak pantas untuk dikonsumsi oleh masyarakat umum. Hal ini mencakup gambar, teks,

³Clodmatika, Kenali Apa Itu *Cyber Crime* dan Cara Menanggulangnya <https://www.cloudmatika.co.id> (dikunjungi 5 Maret 2024).

⁴Muchammad Zaidun, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cyber crime Di Indonesia*, Surabaya: Media Nusa Creative, 2018, hlm. 17

audio, video, atau bentuk lain dari konten elektronik yang dapat diakses melalui internet atau media elektronik lainnya.

Pengaturannya diatur dalam Pasal 27 ayat 1 yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan melanggar kesusilaan.” Untuk ketentuan pidananya diatur dalam pasal 45 ayat (1) dengan bunyi “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), Ayat (2), Ayat (3) atau Ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)” Dengan mengacu pada ketentuan pasal 27 ayat (1) Undang-Undang informasi dan Transaksi elektronik maka seseorang dapat diminta pertanggungjawabannya jika terbukti dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan membuat dapat diakses sebuah Informasi dan Dokumen Elektronik yang bermuatan asusila.⁵ Pertanggungjawaban pidana adalah menegakkan hukuman terhadap perbuatan yang melanggar larangan atau menimbulkan keadaan yang terlarang.⁶ Pelaku juga dapat dikenai sanksi administratif berupa pemblokiran akses terhadap situs atau konten elektronik yang mengandung asusila. Penerapan ketentuan asusila dalam UU ITE bertujuan untuk melindungi masyarakat dari konten-konten yang dapat merusak moral dan nilai-nilai keagamaan. Selain itu, hal ini juga

⁵Ayya Sofia Istifarrah, *Op.Cit.*, hlm. 1500

⁶*Admin* Teori Pertanggungjawaban Pidana <https://info-hukum.com> (dikunjungi 5 Maret 2024)

bertujuan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman dan nyaman bagi pengguna internet, khususnya anak-anak dan remaja yang rentan terpapar konten asusila. Namun, penerapan ketentuan asusila dalam UU ITE juga menimbulkan kontroversi terutama terkait dengan kebebasan berekspresi dan hak asasi manusia. Beberapa pihak berpendapat bahwa definisi asusila dalam UU ITE terlalu luas dan dapat menimbulkan penyalahgunaan kekuasaan oleh pihak berwenang untuk membatasi kebebasan berekspresi. Selain itu, sanksi pidana yang diberikan juga dianggap terlalu berat dan tidak sebanding dengan pelanggaran yang dilakukan. Untuk itu, diperlukan keseimbangan antara perlindungan terhadap konten asusila dan kebebasan berekspresi.⁷

Berdasarkan pra-penelitian, pada Tanggal 1 Maret 2024 di Satreskrim Polres Ternate, data yang penulis temukan tentang tindak pidana penyebaran konten asusila terutama pada jejaring media sosial seperti *Facebook* dan *WhatsApp*. yaitu dari 2022-2023, Terdapat 20 kasus penyebaran video Asusila selama 2 tahun terakhir, data yang penulis temukan melalui wawancara tersebut pada 2022 terdapat 10 kasus dimana 5 kasus diselesaikan dengan cara RJ (*restorative justice*) atau proses penyelesaian perkara diluar pengadilan, 4 kasus di SP3 atau pada tahap pemberhentian penyidikan karena tidak cukup bukti, dan 1 kasus sampai pada tahap (P.21) atau proses sidang sampai putusan. Selain itu dalam

⁷Asusila dalam UU ITE <https://mh.uma.ac.id/asusila-dalam-uu-ite/> (Di akses pada tanggal minggu 28 juli 2024)

kasus penyebaran konten asusila terdapat usia dari para pelaku ataupun korban dimana kisaran umur antara usia remaja dan juga usia dewasa (16 tahun- 25 tahun), sedangkan pada 2023 juga terdapat 10 kasus dimana 6 kasus diselesaikan dengan cara RJ (*restorative justice*) atau proses penyelesaian perkara diluar pengadilan, 2 kasus di SP3 atau pada tahap pemberhentian penyidikan karena tidak cukup barang bukti, dan 2 kasus sampai pada tahap P21 atau proses sidang sampai putusan. Selain itu dalam kasus penyebaran video asusila terdapat usia dari para pelaku ataupun korban dimana dengan kisaran umur antara usia remaja dan juga usia dewasa (16 tahun-25 tahun)

Berdasarkan data dan serta penjelasan di atas menarik bagi penulis mengkaji dalam bentuk Proposal dengan judul **“Penegakan Hukum Tindak Pidana pelanggaran Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dalam Kasus Penyebaran Konten Asusila Di Kota Ternate (Studi Kasus Di Polres Ternate)”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang penulis kaji dalam menulis proposal ini, yaitu:

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku penyebaran konten asusila di kota ternate (studi kasus di Polres Ternate) ?
2. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi penegakan hukum tindak pidana penyebaran konten asusila di Kota Ternate?

C. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui penegakan hukum tindak pidana pelanggaran undang-undang informasi dan transaksi elektronik dalam kasus penyebaran konten asusila di Kota Ternate (studi kasus di Polres Ternate)
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum tindak pidana penyebaran konten asusila di Kota Ternate dalam undang-undang informasi dan transaksi elektronik (studi kasus di Polres Ternate)

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan mampu memberikan gagasan pemikiran guna pengembangan ilmu hukum pada umumnya, secara khusus Hukum Pidana mengenai penegakan hukum tindak pidana pelanggaran undang-undang informasi dan transaksi elektronik dalam kasus penyebaran konten asusila di Kota Ternate (studi kasus di Polres Ternate).

2. Manfaat Praktis

Diharapkan mampu membantu dan memberikan masukan serta sumbangan pemikiran bagi para pihak praktisi terkait dengan masalah penegakan hukum tindak pidana pelanggaran undang-undang informasi dan transaksi elektronik dalam kasus penyebaran konten asusila di Kota Ternate (studi kasus di Polres Ternate).