

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan penggunaan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi selanjutnya disingkat sebagai TIK serta pemanfaatannya dalam berbagai bidang kehidupan manusia merupakan suatu pertanda perubahan peradaban manusia menjadi lebih maju, perkembangan tersebut membuat adanya masyarakat yang lekat akan informasi. TIK adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan pemrosesan, pengelolaan, dan penyampaian atau pemindahan suatu informasi antar sarana maupun media. Informasi yang menyebar melalui TIK dapat berbentuk sebuah tulisan, gambar, video, suara, dan lain-lainnya yang dibuat dan disebar luaskan sebagai sarana komunikasi hingga sarana hiburan.¹ Dengan adanya kemajuan tersebut yang tidak terhitung batasnya, mengakibatkan mudahnya akses informasi melalui perantara *gadget*.

Perkembangan ilmu dan teknologi berevolusi begitu cepatnya melalui pelbagai perantara, menimbulkan suatu bentuk pornografi online atau yang biasa dikenal dengan sebutan *cyberporn*. Kejahatan *cyberporn* tentunya sangat bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila sebagai *grundnorm* atau norma dasar yang dianut masyarakat Republik Indonesia sebagai tujuan utama, yakni untuk melindungi segenap rakyat Republik

¹ Muhammad Lutfi Sulthon Auliya Sulistiyono, "Teknologi Informasi dan Komunikasi", <https://bpptik.kominfo.go.id/glosarium/teknologi-informasi-dan-komunikasi/>, diakses pada 26 Maret 2022.

Indonesia, mencerdaskan kehidupan berbangsa, bernegara, dan ikut serta dalam melaksanakan ketertiban dunia.² Arah dan tujuan pancasila sebagai *grundnorm* pada masa sekarang ini bertentangan dengan kenyataan yang ada. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO) mencatat bahwa pada paruh kedua tahun 2018 hingga sampai dengan akhir semester pertama tahun 2019, kasus pornografi merajai konten negatif di Republik Indonesia. Sadjan, M.Si selaku Sekretaris Direktorat Jendral Aplikasi Informatika mengatakan, antara bulan Agustus 2018 hingga bulan April 2019, Mesin Pengais Konten Negatif (AIS) menemukan sebanyak 898.108 (delapan ratus sembilan puluh delapan, seratus delapan ribu) konten pornografi, dimana konten pornografi ini merupakan konten tertinggi dari keseluruhan jenis konten negatif.³ Selain itu, Berdasarkan riset dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), didapati bahwa pada kurun waktu tahun 2011-2019 terdapat 3.922 (tiga ribu sembilan ratus dua puluh dua) kasus terkait *cyberporn* dan kejahatan siber sebagai peringkat ke-3 dari pengaduan kasus yang ada.⁴

Kejahatan pornografi online *cyberporn* dapat menyebar melalui

²Harol Augusto Manurung, et all, Analisis Yuridis Kejahatan Pornografi (*Cyberporn*) Sebagai Kejahatan Transnasional, *Diponegoro Law Journal*, 2016, h. 1.

³Kominfo.go.id, "Pornografi Masih Merajai Konten Negatif Internet Indonesia", <https://kominfo.go.id/content/detail/19631/pornografi-masih-merajai-konten-negatif-internet-indonesia/0/sorotan_media>, diakses pada 03 Desember 2021.

⁴Anita Permata Dewi, "KPPPA: Dibutuhkan Komitmen Semua Pihak Lindungi Anak Dari Pornografi", <antaranews.com/berita/2453985/kpppa-dibutuhkan-komitmen-semua-pihak-lindungi-anak-dari-pornografi>, diakses pada 02 Desember 2021.

berbagai perantara, yang salah satunya adalah konten pornografi dalam *Video Games Online*. Adanya berbagai macam jenis *Video Games Online* yang hadir di masyarakat sebagai sarana penghiburan membuat banyak pengembang *Video Games Online* atau *developer* dan berlomba-lomba menghadirkan suatu jenis *Video Games Online* yang menarik bagi pengguna maupun konsumen, salah satu cara yang dilakukan oleh penerbit dan pengembang *Video Games Online* untuk menarik minat pengguna agar dapat men-*download* dan memainkan *Video Games Online* yaitu dengan cara menghadirkan konten pornografi yang menggugah para pengguna. Konten berbau pornografi yang ada dalam *Video Games Online* terdapat pada karakter atau *avatar* wanita yang tampil dengan balutan kostum yang terbuka dan vulgar hingga tidak mengenakan sehelai pakaian.

Hasil riset yang telah dilakukan beberapa ahli menunjukkan bahwa konten pornografi yang dikonsumsi seseorang dapat berdampak sangat buruk terhadap kesehatan seseorang, yaitu adanya gangguan otak, gangguan hormon, dan gangguan psikis.⁵ Terlebih pengguna (user) *Video Games Online* datang dari berbagai kalangan, baik itu dewasa maupun juga anak-anak yang telah memiliki akses pada handphone sebagai perangkat elektronik yang kompatibel dalam pengaksesan *Video Games Online*.

Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan bahwa konten pornografi berikatan dan atau memiliki relevansi terhadap perilaku kejahatan seksualitas pada anak. Selain itu,

⁵*Ibid.*

KPAI menyatakan konten pornografi sudah masuk ke dalam *Video Games Online* yang seringkali dimainkan oleh anak. Pada Selasa, 2 April 2019, Putu Elvina selaku Komisioner KPAI menjelaskan bahwa "Sekitar 30% (tiga puluh persen) anak yang merupakan pelaku kejahatan seksual berawal dari berbagai konten-konten yang bernuansa pornografi, kekerasan, perjudian, dan perilaku menyimpang lainnya, yang sudah sangat menyebar dan bahkan masuk melalui *Video Games Online* yang dimainkan oleh anak." Sementara itu, dalam konferensi yang sama, Susanto selaku ketua KPAI juga memberikan pernyataan bahwa pihak KPAI belum dapat memastikan berapa jumlah pasti *Video Games Online* berkonten negatif yang dapat diakses bebas oleh anak maupun masyarakat di Indonesia. Susanto memastikan bahwa secara kuantitas, peredaran *Video Games Online* yang memuat konten pornografi di dalamnya, beredar dengan jumlah yang cukup banyak, sehingga harus berkerja sama bersama KOMINFO untuk mendeteksi dan juga melihat lebih jauh berapa tepatnya jumlah konten negatif dalam *Video Games Online*. Dalam wawancara tersebut, pihak KPAI mengeluarkan 4 (empat) pernyataan tegas terkait maraknya *Video Games Online* yang berkonten negatif. Yang salah satu pernyataan dari KPAI tersebut ialah perlunya penguatan regulasi-regulasi terkait filter *Video Games Online* berkonten negatif.⁶

Dalam menanggulangi kasus pornografi yang beredar melalui

⁶Vania Rossa dan Risna Halidi, "KPAI : Konten Pornografi Sudah Masuk Ke Game Online Yang Dimainkan Anak", suara.com/health/2019/04/03/085811/kpai-konten-pornografi-sudah-masuk-ke-game-online-yang-dimainkan-anak, diakses pada 02 Desember 2021.

berbagai perantara dan salah satunya adalah *cyberporn* yang berkembang di masyarakat khususnya dalam bidang informasi dan transaksi elektronik. Indonesia telah mengeluarkan suatu kebijakan hukum yang berbentuk ketentuan peraturan perundang-undang yaitu mulai dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), hingga pengaturan khusus terkait pornografi yaitu Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornograf, dan terdapat pula pengaturan pornografi yang dapat kita temui di Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE).

Pada undang-undang tersebut diatas, telah memberikan regulasi terhadap setiap pelaku yang dengan sengaja melakukan tindak pidana pornografi, akan tetapi belum cukup memberikan kejelasan pengaturan terkait pornografi yang ada dalam perantara TIK khususnya kasus *cyberporn* dalam *Video Games Online* dan belum menjelaskan secara rijit bagaimana karakteristik *Video Games Online* sehingga dapat dikatakan memuat konten pornografi. Terlebih, penegakan hukum yang dilakukan oleh instansi yang berwenang dalam menjerat pelaku *cyberporn* sebagai kejahatan mayantara tidak berjalan begitu maksimal di Indonesia.⁷ Hal ini disebabkan karena teknik kejahatan yang menggunakan jaringan internet belum dapat di imbangi dengan peraturan yang memadai.

Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi menjelaskan terkait larangan bagi setiap orang terkait

⁷Abdul Wahid, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Rafika Aditama, Jakarta, 2005, h.34.

penyebaran konten pornografi yang secara eksplisit memuat:

- a. Persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang;
- b. Kekerasan seksual;
- c. Masturbasi atau onani;
- d. Ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;
- e. Alat kelamin; atau
- f. Pornografi anak.

muatan konten pornografi hanya dijelaskan pada Pasal tersebut secara eksplisit dan pada hal-hal tertentu saja, contohnya dalam penjelasan Pasal 4 huruf d yang dimaksud dengan “mengesankan ketelanjangan” adalah suatu kondisi seseorang yang menggunakan penutup tubuh, akan tetapi masih tetap menampilkan alat kelamin secara eksplisit. Padahal, dengan perkembangan zaman sekarang, konten pornografi berkembang sehingga menyajikan berbagai bentuk baru, tidak hanya disuguhkan oleh suatu kondisi “seseorang”. Namun, terdapat tindak pidana pornografi yang muncul dari sebuah konten *Video Games Online* yang menampilkan suatu “karakter animasi (*avatar*)” yang bertelanjang dada.

Pengaturan pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *cyberporn* diatur dalam ketentuan Pasal 27 ayat (1) UU ITE sebagai berikut:

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 yang melanggar kesusilaan.

Dalam UU ITE tersebut kurang jelas dalam menjelaskan terkait apa itu muatan delik kesusilaan dan bagaimana bentuk muatan delik kesusilaan pada informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, serta karakterisasi

dari muatan delik kesusilaan. Selain itu, jika ditilik pada penjelasan Pasal 27 ayat (1) UU ITE, bunyi penjelasannya hanya menjelaskan mengenai apa itu “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, dan “membuat dapat diakses” saja tanpa mendefinisikan apa itu muatan delik kesusilaan yang ada pada informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik.

Adapun yang digolongkan dalam delik tindak pidana kesusilaan dijelaskan pada ketentuan Pasal 281 sampai Pasal 303 KUHP, sedangkan tindak pidana yang digolongkan delik pelanggaran dari tindak pidana kesusilaan dijelaskan pada ketentuan Pasal 532 sampai Pasal 547 KUHP. Pada dasarnya, tindak pidana kesusilaan dalam KUHP sebagian besar hanya dibatasi pada kesusilaan secara konteks seksual semata dan dalam pendefinisian kesusilaan pada tiap pasal KUHP tidak memiliki kesamaan persepsi karena mengatur jenis-jenis kesusilaan konvensional secara berbeda.⁸ Dalam kaitannya dengan kasus *cyberporn* yang merupakan kasus yang sulit dijangkau karena jenis-jenis tindak pidananya lebih banyak bersifat maya/abstrak/nonfisik, seharusnya UU ITE sebagai *lex specialis* dari KUHP lebih banyak mengakomodir apa itu pengertian, bentuk, dan sanksi khusus dari tindak pidana kesusilaan yang hadir dalam informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sehingga dapat dikatakan sebagai suatu delik tindak pidana kesusilaan dibidang teknologi informasi dan komunikasi.

⁸ Eka Nugraha Putra, *Kejahatan Tanpa Korban dalam Kejahatan Cyberporn*, *Jurnal Cakrawala Hukum*, ISSN: 2356- 4962, Vol. 6, No. 1 Juni 2015, h. 41.

Dengan adanya berbagai pengaturan terkait pornografi di Indonesia seperti UU Pornografi dan UU ITE, menyebabkan suatu kebingungan dan ketumpang tindihan terhadap penerapan Undang-Undang manakah yang tepat untuk digunakan dalam menangani kasus tindak pidana kesusilaan, khususnya terkait kasus *cyberporn* yang terdapat dalam *Video Games Online*. Sulitnya penanganan dari pihak hukum yang berwajib dari prespektif penafsiran ketentuan-ketentuan pasal di dalam undang-undang tersebut karena begitu luasnya, berbeda, dan tidak diaturnya karakteristik tindak pidana pornografi secara rinci. Selain itu, terdapat perbedaan isi substansi dari tindak pidana kesusilaan dalam UU Pornografi dan UU ITE menjadi masalah sehingga bila terjadi suatu kasus pornografi di internet maka aparat hingga pihak-pihak yang berwajib akan mengalami kesulitan dan kendala dalam menjerat pelaku pornografi di dunia maya atau *cyberporn*, karena ketentuan manakah yang tepat digunakan dalam kasus tindak pidana terkait *cyberporn* dalam *Video Games Online*.

Berbagai peraturan yang mengatur terkait pornografi tersebut kurang memberikan kejelasan terhadap *cyberporn* sebagai salah satu bentuk tindak pidana yang terdapat dalam *Video Games Online* yang merupakan media penyebaran pornografi di era serba internet ini. Adanya ketidak jelasan peraturan tersebut menyebabkan jarang atau bahkan belum terjadi suatu pelaporan pada pihak pengadilan terhadap berbagai macam *cyberporn* dalam *Video Games Online* yang beredar luas di masyarakat, karena minimnya pengaturan yang jelas terkait jenis maupun karakteristik

tindak pidana *cyberporn* dalam *Video Games Online*, masyarakat hanya mengajukan aduan kepada pihak-pihak berwajib terkait kasus-kasus *cyberporn* yang ada, tanpa adanya tindakan hukum lebih lanjut untuk menjerat pelaku yang memiliki pertanggungjawaban pidana.

Berdasarkan uraian diatas, dalam skripsi ini akan menganalisis mengenai karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi dan pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *cyberporn* dalam *Video Games Online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah yang akan dikaji dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Apa karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *cyberporn* dalam *Video Games Online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana penjelasan dalam latar belakang dan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu:

1. Untuk mengetahui karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi;
2. Untuk mengetahui Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis melalui penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam rangka perkembangan ilmu hukum khususnya terkait bidang pornografi yang diatur dalam Undang-Undang informasi dan transaksi elektronik.

2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis melalui penelitian ini diharapkan memberikan referensi bagi para praktisi penegak hukum dan masyarakat yang sedang menghadapi problematika dalam memahami karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi dan bentuk Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan merupakan tipe penelitian hukum (*legal research*). Peter Mahmud Marzuki berpendapat bahwa, penelitian hukum bertujuan dalam mencari pemecahan atas sebuah isu hukum dan dilakukan dengan kerangka *know-how*.⁹ Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan secara sistematis mengenai pemberlakuan aturan-aturan hukum pada aspek hukum tertentu yang isinya terkait analisis dan

⁹Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, Kencana, Jakarta, 2005, h. 83.

upaya mengatasi isu hukum yaitu dalam karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi dan pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*. Penelitian hukum ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan penjelasan secara komprehensif kepada akademisi dan praktisi yang bergerak di bidang hukum, serta memberikan penjelasan kepada masyarakat.

1.5.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan masalah yang akan digunakan dalam menjawab 2 (dua) rumusan masalah penelitian hukum ini, yakni:

- a. Pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*) adalah Pendekatan yang dilakukan dengan cara menggunakan pendekatan perundang-undangan dan regulasi terkait isu hukum penulisan skripsi ini, sehingga dapat menjawab masalah-masalah hukum yang ada.¹⁰ dalam penelitian ini peraturan yang digunakan antara lain: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Menteri Kominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi

¹⁰*Ibid.*

Permainan Interaktif Elektronik.

- b. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) adalah Pendekatan yang dilakukan dengan merujuk pada berbagai pendapat, doktrin maupun prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh para sarjana hukum untuk membantu dalam menciptakan suatu bentuk argumentasi penjawab berbagai isu hukum yang hadir dalam penelitian.¹¹ Dalam penelitian ini konsep konsep yang akan digunakan, antara lain: Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pornografi, *cyberporn*, Kesalahan, Pertanggungjawaban Pidana, dan lain-lain.

1.5.3 Bahan Hukum

Dalam penelitian hukum pada umumnya terdapat 3 (tiga) jenis bahan hukum yang dapat digunakan, yaitu:

1 Bahan hukum primer

Berisikan peraturan perundang-undangan dan regulasi yang erat kaitannya dengan pembahasan isu hukum dalam penulisan skripsi ini yaitu:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
- b. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;

¹¹*Ibid.*

- c. Peraturan Menteri Kominfo No.11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

2 Bahan hukum sekunder

Berisikan bahan-bahan hukum yakni berbagai pustaka hukum yang meliputi buku, jurnal, makalah, artikel, maupun tulisan informasi yang terkait dengan topik “Tindak Pidana Terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*”

3 Bahan hukum tersier

Berisikan bahan-bahan hukum yakni terkait berbagai istilah hukum yang berkaitan dengan isu hukum yang ada pada dalam penulisan skripsi ini yang bersumber dari kamus maupun ensiklopedia. Yaitu peristilahan hukum yang terkait dengan topik penelitian “Tindak Pidana Terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*” atau dengan rumusan masalah terkait karakteristik video games yang memuat unsur pornografi dan Pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *cyberporn* dalam *Video Games Online*.

1.5.4 Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum

Dalam prosedur pengumpulan bahan hukum penelitian ini, bertujuan untuk memperoleh bahan hukum untuk penelitian hukum ini. Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan cara studi kepustakaan (studi dokumen) terkait permasalahan yang ada pada

perumusan masalah yang ada, hal ini bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar teori dan aturan hukum. Studi kepustakaan adalah cara untuk mengumpulkan bahan hukum dengan melalui analisis konten yang ada pada bahan hukum tertulis. Sumber bahan hukum yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian hukum ini dirumuskan secara sistematis dan komprehensif pada bab serta beberapa sub-bab dalam penulisan skripsi ini yang berjudul “Tindak Pidana Terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*”.

1.5.5 Analisa Bahan Hukum

Analisis bahan hukum yang digunakan yaitu dengan metode deskriptif-analisis, Metode ini terpusatkan pada rumusan masalah yang ada dengan melalui sumber bahan hukum yang telah tersedia, sehingga selanjutnya dapat di analisis lalu diidentifikasi dengan menguraikan tiap-tiap masalah hukum yang ada. Setiap rumusan masalah akan dibahas dan diuraikan dalam Sub-bab yang ada pada bab pembahasan. Hal ini untuk mendapatkan jawaban dan kesimpulan atas permasalahan hukum pada penelitian hukum ini yang terkait topik karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi dan pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *cyberporn* dalam *Video Games Online*.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini akan disusun dalam 4 (empat) bab secara beruntun, dengan uraian sebagai berikut:

Bab I merupakan Bab Pendahuluan, yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi ini.

Bab II membahas rumusan masalah pertama yaitu tentang karakteristik *Video Games Online* yang memuat unsur pornografi, yang akan dirinci dalam 3 (tiga) sub-bab yaitu Pengertian dan Bentuk Pornografi, Tipe *Video Games Online* yang Memuat Unsur Pornografi, dan *Cyberporn* Sebagai Salah Satu Bentuk Tindak Pidana Dalam *Video Games Online*.

Bab III membahas rumusan masalah pertama yaitu tentang pertanggungjawaban pidana pelaku tindak pidana terkait *cyberporn* dalam *Video Games Online*, yang akan dirinci dalam 2 (dua) sub-bab yaitu Kesalahan Dalam Pertanggungjawaban Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak Pelaku Tindak Pidana Terkait *Cyberporn* Dalam *Video Games Online*.

Bab IV merupakan Bab Penutup skripsi ini—yang akan memuat kesimpulan dari bab-bab yang telah diulas sebelumnya. Juga memuat saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi dan penegak hukum sebagaimana yang telah tercantum dalam manfaat penulisan skripsi ini.

