

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan membawa kehidupan di tengah masyarakat berkembang ke arah yang modern, hal tersebut disebabkan teknologi mampu memengaruhi gaya hidup dan pola pikir dalam masyarakat. Suatu teknologi pada dasarnya diciptakan untuk peningkatan kualitas hidup dan mempermudah aktivitas manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa selain memiliki sisi positif, teknologi juga memiliki sisi negatif. Bahkan dalam berbagai kajian penelitian, kemajuan teknologi menunjukkan korelasi yang positif terhadap meningkatnya angka kriminalitas, misalnya dalam penggunaan komputer. Sikap ketergantungan, keteledoran, kesalahpahaman atau kesengajaan dalam menggunakan komputer akan menimbulkan dampak negatif, bilamana tidak diimbangi dengan sikap mental dan sikap tindak positif¹.

Salah satu hasil kemajuan teknologi informasi yang diciptakan pada akhir abad ke-20 adalah Internet. Teknologi internet membawa manusia pada peradaban baru, dimana terjadi perpindahan realitas kehidupan dari aktivitas nyata ke aktivitas maya (virtual) yang disebut dengan istilah *cyberspace*². Perkembangan teknologi informasi tidak saja mampu menciptakan dunia global, namun juga telah mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, yaitu kehidupan

¹ Widyopramono, *Kejahatan di Bidang Komputer* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994), h. 28

² Yasraf Amir Piliang, *Public Space dan Public Cyberspace : Ruang Publik dalam Era Informasi*, <http://www.bogor.net/idkf/idkf-2/public-space-dan-public-cyberspace-ruang-publik-dalam-era-inf> (Diakses pada 30 mei 2022)

masyarakat maya (*cybercommunity*).

Cybercommunity adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas³. Dalam masyarakat maya, metode kehidupannya tidaklah jauh berbeda dengan kehidupan nyata, ada proses sosial, interaksi sosial, kontrol sosial, komunikasi, membangun kebudayaan, bahkan pengembangan sistem kejahatan dan lain-lain.

Namun kemajuan teknologi ini kemudian menimbulkan berbagai permasalahan hukum. Permasalahan seperti timbulnya pikiran dari pihak lain yang bermaksud untuk mencari keuntungan dengan melawan hukum dengan memanfaatkan media internet untuk melakukan kejahatan yang berbasis teknologi saat ini. Salah satu bentuk kejahatan yang menggunakan media internet yang berkembang pesat belakangan ini adalah pemuatan unsur-unsur pornografi dalam jaringan internet atau lebih dikenal dengan istilah *cyberporn*.

Terdapat banyak kejahatan yang dilakukan di ruang *cyber* yang luput dari pengawasan aparaturnya penegak hukum, salah satunya penyeberangan stiker berbentuk emoji dalam media *WhatsApp*. Mengacu kepada ketentuan Pasal 27 ayat (1) UU ITE, maka seseorang yang mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, dengan unsur sengaja dan tanpa hak adalah dikategorikan telah melakukan perbuatan pidana dan kepadanya dapat dimintakan pertanggungjawaban pidana menurut hukum

³ M.Burhan Bungin, "*Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*", (Jakarta: Prenada Media, 2005), h. 27;

pidana⁴. Dengan adanya aturan tersebut, pemerintah tengah mengupayakan adanya penindasan terhadap pelanggaran asusila seperti penyebaran video atau gambar porno dalam ruang *cyber*. Akan tetapi dalam penyebaran stiker tersebut tidak terdapat penindasan dari pihak yang berwajib, sehingga terdapat banyak stiker yang mengandung muatan porno bertebaran di setiap pengguna *WhatsApp*. Hal tersebut perlu adanya tindakan tegas dari pihak berwajib, sebab di samping orang dewasa juga tidak sedikit anak di bawah umur yang pandai mengoperasikan bahkan memiliki alat komunikasi sendiri seperti *smartphone* yang sudah tentu di dalamnya terdapat aplikasi tersebut di atas.

Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan, karena saat ini pengguna internet tidak hanya orang dewasa, kalangan pelajar dari siswa sampai mahasiswa merupakan pengguna internet teraktif. Bila hal ini dibiarkan, akan merusak moral generasi muda. Kebanyakan dari mereka awalnya menggunakan internet untuk mencari tugas sekolah/kuliah, chatting, dan menjadi anggota dari situs pertemanan yang sedang booming saat ini seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Wechat* dan sebagainya. Namun, lambat laun tidak sedikit dari mereka yang akhirnya tergoda untuk mengakses situs-situs yang menyajikan gambar-gambar dan video yang memuat unsur pornografi.

Situs-situs porno yang beredar di internet saat ini sebagian besar memang dibuat oleh orang asing dan menampilkan foto dan video porno yang dibintangi oleh orang-orang Asing, namun belakangan bermunculan situs-situs lokal yang seakan tidak mau kalah dengan situs porno buatan asing, situs-situs lokal ini menyajikan foto dan video porno yang menampilkan orang Indonesia sebagai

⁴ Lihat Pasal 27 ayat (1) UU ITE

objeknya. Saat ini ada ratusan atau mungkin ribuan gambar atau video yang mengandung unsur pornografi yang dibintangi oleh orang lokal/Indonesia beredar di internet, yang memprihatinkan adalah orang-orang yang berada dalam foto atau video tersebut sebagian besar merupakan generasi muda, seperti siswa/i yang masih duduk di bangku SMP, SMA dan Mahasiswa bahkan Anggota DPR pun terlibat di dalamnya. Gambar dan video tersebut kebanyakan bukanlah dibuat secara khusus untuk dijadikan tontonan di media internet, melainkan hanya untuk dokumentasi pribadi namun pada akhirnya tersebar dan menjadi tontonan umum di internet. Kelalaian para pelaku yang tidak berhati-hati dalam menyimpan foto ataupun video rekaman pribadi mereka membuat pihak lain yang menemukan foto dan video tersebut menyalahgunakan dan menyebarkannya di internet. Sehingga dengan begitu, tidak sedikit hal tersebut di atas disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab lalu kemudian gambar atau video tersebut diubah format menggunakan aplikasi khusus membuat stiker lalu kemudian disebar luas menggunakan pesan *WhatsApp*.

Berdasarkan pasal tersebut di atas dan penafsirannya mengenai makna pornografi dalam masyarakat, terjadi perubahan-perubahan yang menggeser makna kata tersebut. Pergeseran makna yang disebabkan oleh perkembangan teknologi seharusnya mengubah penafsiran terhadap unsur delik pornografi. Jika menggunakan penafsiran lama maka layar komputer yang dimiliki warung internet (*Warnet*), perkantoran maupun pribadi tidak dapat dikategorikan sebagai makna dimuka umum sebagaimana dimaksudkan dalam pasal 282 KUHPidana.

Pengaturan masalah *cyberporn* pada Undang-Undang pornografi memang cukup terperinci, seakan tidak memberi celah sedikitpun kepada para pelaku untuk

melakukan tindak pidana *cyberporn*. Disamping itu Undang-Undang pornografi juga diharapkan dapat membentengi masyarakat, khususnya anak-anak, remaja, perempuan dan keluarga dari bahaya pornografi. Namun dalam Undang-Undang pornografi juga terdapat permasalahan yang sama dengan UU ITE tentang batasan-batasan pornografi yang kurang jelas, karena setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda mengenai porno atau tidaknya sesuatu. Dalam aturan tersebut lebih cenderung pada penjelasan pasal yang multi tafsir, sehingga terkesan terdapat ketidakpastian hukum, sebab dalam unsur Pasal 27 ayat (1) UU tersebut tidak menyebutkan secara jelas, sedangkan hal-hal yang berbau pornografi dilarang, akan tetapi tidak tegas dalam penerapan hukumnya. Sehingga para pelaku tindak pidana *cyberporn*, baik itu pelaku pembuat stiker atau orang-orang yang menjadi objeknya tidak akan segampang itu untuk ditangkap dan diadili.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, penyusun tertarik untuk mengkajinya lebih jauh tentang ketentuan pertanggungjawaban *cyberporn* secara normatif dan sosiologis. Sehingga penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Kualifikasi Tindak Pidana Pembuatan Dan Penyebaran Stiker Bermuatan Pornografi Media *WhatsApp*

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu

1. Apakah tindakan pembuatan dan penyebaran stiker porno dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana?
2. Apakah Penyebaran Stiker Porno Melalui *Cyber* Dapat Dikenakan Pasal Ponografi ?

1.3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, penulisan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kualifikasi pidana terhadap pelaku pembuat dan penyebaran stiker berunsur pornografi melalui media daring
2. Mengetahui upaya yang ditempuh oleh pemerintah dalam upaya penanganan penyebaran stiker dengan unsur pornografi

b. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ialah agar masyarakat menyadari faktor-faktor penyebab serta dampak terjadinya tindakan penyebaran stiker dengan unsur pornografi sehingga masyarakat bisa mengetahui dibalik pembuatan dan penyebaran stiker tersebut.

1.4. Metode Penelitian

1.4.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

1.4.2. Metode Pendekatan

1. Pendekatan (Undang-Undang)

Mengidentifikasi dan mengkonsepkan hukum sebagai insitusi

sosial yang riil dan fungsional dalam sistem kehidupan nyata⁵. Pendekatan penelitian ini sebenarnya dilakukan dengan melihat semua regulasi atau peraturan-peraturan yang ada kaitannya dengan isu hukum yang akan diteliti⁶.

2. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*)

Merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaan.

1.4.3. Bahan Hukum

Adapun bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini yakni melalui kepustakaan (*LibraryResearch*) dan sumber data sekunder yaitu :

- a. Bahan Hukum Primer, berupa Peraturan Perundang-Undangan: UUD NRI Tahun 1945, Undang-Undang Nomer 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi, Undang-undang Nomer 11 Tahun 2008 sebagaimana dirubah dan ditambah dengan Undang-Undang Nomer 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- b. Bahan Hukum Sekunder, berupa rancangan Undang-Undang, hasil-hasil penelitian, karya ilmiah dari kalangan hukum, dan lain-lain

⁵ Soejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 1986), hlm. 51

⁶ Soejono Soekanto, *Ibid* hlm 10

- c. Bahan Hukum Tersier, berupa kamus, hukum, kamus bahasa inggris, dan *ensiklopedia*.

1.4.4. Metode Pengumpulan Data

Data sekunder yang didapatkan dengan cara pengumpulan data untuk penelitian ini ialah dengan menggunakan metode tinjauan kepustakaan, dengan cara membaca, memahami, mengutip, menganalisis semua peraturan perundang-undangan, jurnal, beserta sumber data yang terkait.

1.4.5. Metode Analisis Data

Analisis penelitian ini menggunakan metode pengolahan data deskriptif kualitatif berupa, yakni uraian-uraian mengenai ketentuan di dalam suatu peraturan yang terkait, untuk tujuan penyelesaian penelitian ini.

Analisis data penelitian ini adalah metode normatif yaitu metode analisis yang dilakukan dengan pendekatan normatif/doktrinal. Penyajian data dilakukan bersamaan dengan analisa data berdasarkan kerangka teori dan pemahaman yang berkembang pada saat menafsirkan data⁷. Yang dikaji melalui metode ini ialah penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.

1.5. Keaslian penelitian

Berdasarkan pemeriksaan dan penelusuran pada perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Trunojoyo Madura bahwa tidak ada ditemukan skripsi yang berjudul “*Kualifikasi Tindak Pidana Pembuatan Dan Penyebaran Stiker Bermuatan Pornografi Media WhatsApp*”. Penulisan skripsi ini dimulai dengan

⁷ Bachtiar, Metode Penelitian Hukum (Banten:UNPAM Press 2001), hlm 154

cara mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi ini baik melalui literatur dan sumber-sumber data yang diperoleh dari perpustakaan maupun internet. Terdapat beberapa sumber yang berkaitan, yang akan penulis sajikan dalam bentuk table, yaitu :

NO.	JUDUL	PENULIS	HASIL	PERBEDAAN
1	Analisis Yuridis Tindak Pidana Menyiarkan dan Menyebarkan Pornografi “Cyberporn” (Studi Kasus Putusan Nomor 1302/Pid.B/2008/P N.Mks)	Alfi Quthni Aswad	Membahas mengenai analisa terhadap aturan hukum mengenai aturan larangan penyebaran pornografi.	Penulis membahas lebih pada pandangan secara yuridis terhadap aturan hukum yang mengatur tentang larangan pembuatan dan penyebaran pornografi

2	Tindak Pidana Pornografi Dalam Perspektif Hukum Islam	Istana Haris	Membahas mengenai pandangan pornografi dalam perspektif hukum islam	Dalam penelitian ini, penulis lebih membahas mengenai pornografi serta bagaimana upaya preventif dalam menghapus tindak pidana pornografi ditinjau dari sudut pandang hukum islam
3	Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penyebaran Konten Pornografi (Studi Kasus Putusan Nomor 483/Pid.B/2019/PN.Am b)	Mutmainnah	Membahas berkenaan pandangan hukum terhadap larangan upaya Penyebaran konten pornografi	Dalam skripsi sebelumnya terdapat perbedaan yang signifikan, dimana dalam hal ini penulis pada penelitian sebelumnya cenderung membahas mengenai isu hukum terkait penyebaran konten pornografi atas dasar balas

				dendam seorang pelaku dan penyebaran konten dengan format Video atau gambar
--	--	--	--	---

Berdasarkan pemaparan table di atas aka skripsi ini berbeda dengan skripsi sebelumnya, sehingga skripsi ini bersifat orisinal

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I **Pendahuluan** berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II **Kajian Pustaka** berisi uraian pengantar dalam pengertian maupun pemahaman umum mengenai analisa tinjauan yuridis terhadap Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik disadur dari beberapa buku dan jurnal ilmiah.

BAB III **Pembahasan** merupakan analisis terhadap rumusan permasalahan yang ada dengan menggunakan kajian pustaka sebagaimana dirumuskan di dalam Bab II.

BAB IV **Penutup menjelaskan kesimpulan** yang berisi tentang pemaparan kesimpulan dari penelitian yang mengacu pada rumusan masalah.