

PENEGAKAN HUKUM KEJAHATAN DUNIA MAYA (*CYBERCRIME*) YANG DILAKUKAN ANAK DI BAWAH UMUR

Oleh
Bayu Anggara
I Nyoman Darmadha

Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana

ABSTRACT

The unlimited use of Information Technology (IT), has made cybercrime can be done by all of the people both adults and children under age. IT can be very useful for those who in need, but on the other hand, IT can be abused by certain parties including minors (children under age). The purpose of this study is to examine the law enforcement of cybercrime in Indonesia as well forms or kinds of cybercrime that may be performed by children under age. Types of methods used in this journal is normative legal research methods. Kinds of Law enforcement that used for cybercrime committed by children under age should involve competent authorities such as psychologists, Supervising social, or other expert is needed so that no one in making a wrong or bad decision for the under age children, and after the process of law enforcement, the parents of children that involved, should be required to provide advise and supervision in the use of IT.

Keywords: *Information Technology, Cybercrime, Law Enforcement.*

ABSTRAK

Penggunaan Teknologi Informasi (TI) yang sangat tidak terbatas menyebabkan kejahatan dunia maya dapat dilakukan oleh semua kalangan baik itu orang dewasa maupun di bawah umur. Di satu sisi, TI sangat berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya namun di sisi lain TI dapat saja disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu termasuk anak di bawah umur. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum dari kejahatan dunia maya di Indonesia serta bentuk-bentuk kejahatan dunia maya yang mungkin dilakukan oleh anak di bawah umur. Jenis metode yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode penelitian hukum normatif. Penegakan hukum kejahatan dunia maya yang dilakukan oleh anak di bawah umur seharusnya melibatkan pihak yang berkompeten seperti Psikolog, Pembimbing kemasyarakatan, atau ahli lain yang diperlukan sehingga tidak salah dalam mengambil suatu keputusan dan setelah proses penegakan hukum, orang tua dari anak yang terlibat sebaiknya diwajibkan memberikan pengawasan dalam penggunaan TI.

Kata Kunci: *Teknologi Informasi, Kejahatan Dunia Maya, Penegakan Hukum.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dari pemanfaatan teknologi informasi (TI) di Indonesia telah membentuk suatu rezim di mana segala aktivitas kehidupan dapat dilakukan berbasis

digital. Berbagai kemudahan dapat diperoleh namun berbagai permasalahan juga akan bermunculan apabila tidak ada pengaturan yang kuat terhadap TI. Banyaknya Permasalahan ditunjukkan dengan semakin meningkatnya tindak pidana dunia maya atau *cybercrime* di Indonesia yang sudah sangat mengkhawatirkan.¹ Di satu sisi, TI sangat berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya namun di sisi lain TI dapat saja disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu termasuk anak di bawah umur. Temuan terbaru menunjukkan lebih dari 65% pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) sudah pernah mengakses internet untuk menonton video dengan unsur pornografi. Bahkan sejumlah anak yang masih berstatus pelajar banyak yang terlibat kasus pornografi melalui *social media*.² *Cybercrime* dapat saja terjadi pada segala aspek kehidupan dan dilakukan oleh siapa saja dikarenakan *cybercrime* merupakan penyalahgunaan kecanggihan dari TI berbasis dunia digital, dengan dunia maya sebagai media.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum dari *cybercrime* berdasarkan hukum positif di Indonesia serta bentuk-bentuk *cybercrime* yang mungkin dilakukan oleh anak di bawah umur, sehingga seluruh masyarakat Indonesia dapat menggunakan TI secara aman dan penuh tanggung jawab.

II. ISI MAKALAH

2.1 Metode Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode penelitian hukum normatif, karena penelitian ini menggunakan aturan-aturan hukum yang berlaku serta bahan-bahan kepustakaan sebagai sumber utama dalam penelitian.³ Bahan hukum diperoleh melalui bahan hukum yang telah diteliti dan selanjutnya akan dikumpulkan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini untuk dilakukan pembahasan.⁴

2.2 HASIL DAN PEMBAHASAN

2.2.1. Penegakan Hukum Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*) yang Dilakukan Anak di Bawah Umur

¹Teja Wulan, 2014, Mengkhawatirkan: Jumlah Tingkat Cybercrime di Indonesia, VOA Indonesia, <http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/10/mengkhawatirkan-tingkat-cyber-crime>, Diakses Terakhir, Kamis, 21 April 2016.

²Afiyati Reno, 2016, Kasus Anak Kecanduan Video Porno Terus Meningkat, Berita Satu, <http://www.beritasatu.com/kesra/353366-kasus-anak-kecanduan-video-porno-terus-meningkat.html>, Diakses Terakhir Sabtu, 21 Mei 2016.

³Amiruddin dan Zainal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 166.

⁴Bambang Sunggono, 2010, *Metodologi Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 86.

Penegakan hukum di Indonesia bersifat tegas dan memaksa, bukan berarti polisi ataupun pejabat yang berwenang lainnya memperlakukan anak di bawah umur sama seperti orang dewasa yang melakukan tindak pidana. Maka dari itu, diperlukan adanya peradilan khusus yang menangani masalah tindak pidana pada anak di bawah umur yang berbeda dari lingkungan peradilan umum. Oleh karena itu, proses peradilan perkara pada anak di bawah umur yang melakukan tindak pidana sejak ditangkap, ditahan, diadili dan sampai diberikan pembinaan selanjutnya, wajib diberikan oleh pejabat khusus yang benar-benar memahami masalah anak dan dunianya.

Cybercrime yang dilakukan anak di bawah umur, merupakan dampak negatif dari perkembangan pembangunan yang cepat, arus globalisasi di bidang komunikasi dan informasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan gaya dan cara hidup yang telah membawa perubahan sosial mendasar dalam kehidupan masyarakat yang pada gilirannya sangat berpengaruh terhadap nilai dan perilaku anak. Sesuai dengan Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (selanjutnya disebut UU 11/2012), di dalam tindakan penahanan, penyidik seharusnya melibatkan pihak-pihak yang berkompeten seperti Psikolog, Pembimbing kemasyarakatan, atau ahli lain yang diperlukan sehingga penyidik anak tidak salah dalam mengambil suatu keputusan. Selanjutnya, pada Pasal 30 ayat (1) UU 11/2012, penahanan anak bawah umur seharusnya ditempatkan secara terpisah dari narapidana yang lain dan tidak boleh di gabung dengan tahanan orang dewasa. Penahanan terhadap anak di bawah umur ditempatkan di suatu tempat khusus untuk anak yakni pada Lembaga Penempatan Anak Sementara (LPAS) atau Lembaga Penyelenggaraan Kesejahteraan Sosial (LPKS) apabila belum terdapat LPAS. Hal ini adalah untuk mencegah akibat-akibat negatif dari pengaruh narapidana orang dewasa.

Berkaitan dengan *cybercrime* yang dilakukan oleh anak di bawah umur, seharusnya setelah proses penegakan hukum, orang tua dari anak yang terlibat sebaiknya diwajibkan untuk memberikan arahan-arahan dalam penggunaan TI dan batasan-batasan dalam penggunaannya. Pada hakekatnya, harus terdapat keseimbangan antara media, sarana, tujuan dan kontrol atau penegakan nilai. Dalam hal ini salah satunya adalah hukum pidana. Pencegahan perilaku menyimpang anak di bawah umur sebagai akibat negatif pemanfaatan teknologi secara tidak tepat haruslah mendapat pengaturan secara proporsional dalam hukum Pidana Indonesia

2.2.2. Bentuk-Bentuk Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*) di Indonesia

Kasus-kasus kejahatan yang melibatkan anak sebagai pelaku tindak kejahatan membawa fenomena tersendiri. Mengingat anak adalah individu yang masih labil emosi sudah menjadi subyek hukum, maka penanganan kasus kejahatan dengan pelaku anak perlu mendapat perhatian khusus terutama kejahatan di dunia maya atau *cybercrime*. Kualifikasi *cybercrime* menurut *Convention on Cybercrime* 2001, sebuah konvensi yang dilaksanakan di Budapest, Hongaria dan juga yang mendasari dari terbentuknya Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah:

1. *Economic cyber crime*;
2. EFT (*Electronic Funds Transfer*) *Crime*;
3. *Cybank Crime, Internet Banking Crime, On-Line Business Crime*;
4. *Cyber/Electronic Money Laundering*;
5. Hitech WCC (*white collar crime*);
6. *Internet fraud (Bank fraud, Credit card fraud, On-line fraud)*;
7. *cyber terrorism*;
8. *cyber stalking*;
9. *cyber sex, cyber (child) pornography, cyber defamation, cyber-criminals*.⁵

Berdasarkan jenis tindakan kejahatan yang dapat dilakukan di dunia maya, *cybercrime* dapat dikelompokkan dalam berbagai kategori. Bentuk-bentuk Pemisahan *cybercrime* yang umum dikenal adalah kategori berdasarkan motif pelakunya, yaitu:

1. Sebagai tindak kejahatan murni
Kejahatan dunia maya terjadi secara sengaja dan secara terencana untuk melakukan perusakan, pencurian, tindakan anarkis terhadap sistem informasi atau sistem komputer. (tindak kriminal dan memiliki motif kriminalitas) dan biasanya menggunakan internet hanya sebagai sarana kejahatan.
2. Sebagai tindak kejahatan abu-abu
Cybercrime jenis ini terjadi terhadap sistem komputer, tetapi tidak melakukan perusakan, pencurian terhadap sistem informasi atau sistem komputer.⁶

⁵Barda Nawawi Arief, 2006, *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indoensia*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, h. 36.

⁶Ibid.

III. SIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa terhadap penegakan hukum *cybercrime* yang dilakukan oleh anak di bawah umur dapat dilakukan mulai saat anak ditangkap, ditahan, diadili dan sampai diberikan pembinaan selanjutnya, dengan wajib dilakukan oleh penegak hukum dan profesi-profesi khusus yang benar-benar memahami masalah anak dan dunianya sesuai dengan yang diatur pada UU 11/2012. Bentuk-bentuk dari *cybercrime* yang dilakukan oleh anak di bawah umur dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu sebagai tindak kejahatan murni dan sebagai tindak kejahatan abu-abu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin dan Zainal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arief, Barda Nawawi, 2006, *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indoensia*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Reno, Afyati, 2016, *Kasus Anak Kecanduan Video Porno Terus Meningkat*, Berita Satu, website: <http://www.beritasatu.com/kesra/353366-kasus-anak-kecanduan-video-porno-terus-meningkat.html>, Diakses Terakhir Sabtu, 21 Mei 2016.
- Sunggono, Bambang, 2010, *Metodologi Penelitian Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Teja Wulan, 2014, Mengkhawatirkan: Jumlah Tingkat Cybercrime di Indonesia, VOA Indonesia, web <http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/10/mengkhawatirkan-tingkat-cyber-crime-di-indonesia>, Diakses Terakhir, Kamis, 21 April 2016.

PERUNDANG-UNDANGAN

- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak