

## **BAB II**

### **KEJAHATAN BERBASIS KONTEN MEDIA ELEKTRONIK DAN UPAYA PENANGGULANGANNYA**

#### **A. Pengertian dan Bentuk Konten Media Elektronik**

Di era globalisasi ini, informasi dapat kita peroleh secara cepat dan mudah. Informasi itu dapat kita peroleh dari berbagai media mulai dari media cetak seperti koran dan majalah atau media elektronik seperti televisi dan media sosial. Teknologi saat ini juga telah berkembang dengan pesat, perkembangan teknologi diawali dari munculnya teknologi cetak (mekanik), teknologi audio, hingga teknologi film yang merupakan gabungan dari mekanik dan elektronik. Dari penjelasan di atas, telah kita ketahui apa saja contoh-contoh media cetak. Lalu apa yang dimaksud dengan media elektronik dan media cetak itu sendiri, konten media elektronik adalah media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis bagi pengguna akhir untuk mengakses kontennya. Istilah ini merupakan kontras dari media statis (terutama media cetak), yang meskipun sering dihasilkan secara elektronik tapi tidak membutuhkan elektronik untuk diakses oleh pengguna akhir. Sumber media elektronik yang familier bagi pengguna umum antara lain adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan konten daring. Media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital.<sup>1</sup>

Tentu hal ini sangat berbeda dengan media cetak yang walaupun dibuat secara elektronik tetapi tidak membutuhkan alat elektronik untuk membuka

---

<sup>1</sup> [http://id.m.wikipedia.org/wiki/media\\_elektronik.com](http://id.m.wikipedia.org/wiki/media_elektronik.com), 30 November 2015, 12:07

kontennya. Contoh sumber alat elektronik yang biasa kita jumpai antara lain adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan konten *daring*. Media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital.

Berbeda dengan media elektronik yang memerlukan alat elektronik untuk membukanya. Karena media cetak terdapat dalam bentuk *printing*, kelebihan dari media cetak adalah kita dapat membaca kontennya dimana saja. Kalimat didalam media cetak juga lebih formal dan terperinci dari pada media elektronik. Tapi kekurangan dari media cetak adalah, media cetak tidak dapat menyajikan pendapat narasumber secara langsung (audio). Biasanya media cetak terdapat dalam bentuk koran atau majalah. Namun ada beberapa hal yang dapat membuat media cetak tertinggal dari media elektronik. Karena masyarakat saat ini lebih suka mencari informasi di media elektronik dan *internet*. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, salah satunya karena media elektronik lebih praktis dan dapat lebih cepat diakses. Walaupun begitu media elektronik dapat tetap populer sampai sekarang. Pengusaha media cetak dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan produknya. Salah satu caranya dengan memanfaatkan teknologi digital saat ini. *Enewspaper*, *Ebook*, dan *Emagazine* adalah beberapa contoh hasil inovasi media cetak.<sup>2</sup>

Karya jurnalistik baik elektronik maupun cetak tentu memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Namun media cetak dan media elektronik akan tetap berkembang dan berinovasi kearah yang lebih baik. Karena kedua karya

---

<sup>2</sup> *ibid*

jurnalistik ini adalah media untuk menyalurkan informasi ke pembaca, tentu selama informasi masih ada media cetak dan elektronik juga tetap akan ada dan tidak akan ditinggalkan. Dan bahkan mungkin satu saat bisa seperti penggunaan *internet*.<sup>3</sup>

Media dalam komunikasi berasal dari kata "mediasi" karena mereka hadir di antara pemirsa dan lingkungan. Dalam bidang komunikasi, media dapat diartikan sebagai perangkat-perangkat yang digunakan untuk menyimpan serta mengirim data atau informasi. Terdapat beberapa media terkait dengan komunikasi, yaitu<sup>4</sup>:

1. Media periklanan (*advertising media*) adalah aneka media, konten, pembelian serta penempatan untuk iklan.
2. Media penyiaran (*broadcasting media*) adalah komunikasi yang dikirim melalui jaringan komunikasi elektronik missal.
3. Media elektronik (*electronic media*), komunikasi yang dikirimkan melalui energi elektronik atau elektromagnetik.
4. *Hypermedia* adalah media dengan *hpyperlink-hyperlink*.
5. Media massa (*mass media*), adalah semua bentuk/jenis komunikasi massa.
6. Multimedia, adalah komunikasi yang menggabungkan aneka bentuk pemrosesan konten informasi.

---

<sup>3</sup> [http://www.kompasiana.com/alyashabirian/informasi-dalam-media-elektronik-dan-media-cetak\\_5607b118de22bdd00756df52](http://www.kompasiana.com/alyashabirian/informasi-dalam-media-elektronik-dan-media-cetak_5607b118de22bdd00756df52). 30 November 2015, 12:07

<sup>4</sup> <http://belajarliterasimedia.blogspot.co.id/2012/12/apa-itu-media.html>, 30 November 2015, 12:07

7. *New media*, merupakan suatu istilah yang luas yang mencakup penggabungan dari media tradisional dengan kekuatan interaktif dari computer serta teknologi komunikasi.
8. Media berita (*news media*), adalah media massa yang terfokus pada mengkomunikasikan berita.
9. Media cetak (*prin media*), adalah komunikasi yang dikirimkan melalui media kertas atau kanvas
10. Media publikasi (*published media*), adalah segala media yang dibuat tersedia untuk umum (publik).
11. Medium rekaman (*recording medium*), adalah piranti yang digunakan untuk menyimpan informasi
12. Media sosial (*social media*), adalah media yang disebarluaskan melalui interaksi sosial.

Media periklanan (*Advertising Media*) istilah “*Advertising*” dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin “*Advertere*”, yang artinya “untuk mengubah pikiran menuju”. *Advertising* atau periklanan dalam bentuk komunikasi untuk pemasaran serta digunakan untuk mendorong, membujuk atau memanipulasi penonton (pemisra, pembaca, pendengar) supaya mengambil suatu tindakan. Secara umum hasil yang diinginkan oleh sebuah iklan adalah terdorongnya perilaku konsumen berkaitan dengan pemasaran sebuah produk/jasa komersial, politik serta ideologi. Pesan periklan biasanya dibayar oleh sponsor serta disaksikan melalui berbagai media seperti Koran, majalah, radio, televisi, surat, media luar ruangan, *blog* serta *webste*.

Media penyiaran (*Broadcasting Media*) atau penyiaran adalah bentuk distribusi konten audio dan/atau video ke penonton yang terbesar melalui media komunikasi massa audio atau visual melalui perantara radiasi gelombang elektromagnetik. *Bradcasting* digunakan untuk tujuan sekedar relaksasi pribadi, peraturan pesan non-komersial, eksperimen, pelatihan diri, komunikasi amatir hingga yang bersifat komersial seperti yang terlihat pada radio, televisi dan internet.<sup>5</sup>

Media digital merupakan bentuk media elektronik yang menyimpan data dalam wujud digital, bukan analog. Pengertian dari media digital dapat mengacu kepada aspek teknis (misalnya hardis sebagai media penyimpan digital) dan aspek transmisi (misalnya jaringan komputer untuk penyebaran informasi digital), namun dapat juga mengacu kepada produk akhirnya seperti video digital, audio digital, tandatangan digital serta seni digital.<sup>6</sup>

Media Elektronik (*Electronic Media*) terdapat perbedaan pokok antara media elektronik dan media statis jika ditinjau dari sisi pengguna akhir (penonton). Didalam media elektronik, penonton membutuhkan media yang mengakses konten informasi yang dipancarkan melalui pemancar televisi penonton membutuhkan pesawat penerima televisi.

Sementara itu dalam media statis, boleh jadi konten informasi dibentuk dengan memakai alat bantu berupa piranti-piranti yang bekerja secara elektronik, namun untuk mengakses konten informasi penonton tidak membutuhkan media elektronik, sebagai contoh koran menggunakan mesin cetak yang bekerja secara

---

<sup>5</sup> [http://id.m.wikipedia.org/wiki/media\\_elektronik.com](http://id.m.wikipedia.org/wiki/media_elektronik.com), 30 November 2015, 12:07

<sup>6</sup> <http://belajarliterasimedia.blogspot.co.id/2012/12/apa-itu-media.html>, 30 November 2015, 12:07

elektronik, namun orang tidak membutuhkan perangkat elektronik apapun untuk membaca konten informasi yang termuat didalam Koran itu.<sup>7</sup>

Sumber utama media elektronik adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, presentasi slide, *CD-ROM* serta konten *online*. Umumnya konten media elektronik berwujud digital, meskipun mungkin ada pula yang berupa analog. Setiap peralatan yang digunakan dalam proses komunikasi elektronik (misalnya televisi, radio, telepon, komputer desktop, konsol *game* perangkat genggam) juga dapat di anggap media elektronik.<sup>8</sup>

*Hypermedia* sebenarnya merupakan perpanjangan logis dari istilah "*hypertext*" itu sendiri digunakan oleh *Ted Nelson* dalam sebuah artikelnya pada tahun 1965. Didalam *hypertext* grafis, audio, video dan teks biasa saling mengikat antara satu dengan lainnya sehingga membentuk media informasi *non-linier* umum. Contoh *hypermedia* adalah *word wide web* hasil karya dari *Tim Berners Lee* yang terkenal itu. *World wide web* memungkinkan orang menyajikan halaman-halaman *web* yang terkait satu sama lain, maupun yang berdiri-sendiri.<sup>9</sup>

Media massa merupakan penganekaragaman (diversifikasi) teknologi media yang bertujuan menjangkau masyarakat atau khalayak yang lebih luas melalui komunikasi massa. Teknologi berbasis elektronik yang digunakan untuk menyebarkan melalui radio, film rekaman serta televisi. Sedangkan teknologi berbasis cetak biasanya memakai media fisik berupa buku, *pamphlet*, surat kabar atau mengorganisir acara bisa dikatagorikan sebagai bentuk media massa.

---

<sup>7</sup> *ibid*

<sup>8</sup>Wawancara DishubKomInfo.DIY Sugeng wahyudi,S.Pd.,Eng, M. Zulfikar Amin,.S.Kom dan Anik Budiati,.S.Kom. 02 Desember 2015. 08:43

<sup>9</sup>[http://id.m.wikipedia.org/wiki/media\\_elektronik.com](http://id.m.wikipedia.org/wiki/media_elektronik.com) 30 November 2015,12:07

Sementara itu media massa berbasis digital dapat berupa *internet* dan komunikasi massa bergerak (*mobile*). Serta pula layanan masyarakat seperti *e-mal*, *blog*, *website*, *radio internet* dan *televis internet*.<sup>10</sup>

Multimedia memakai kombinasi bentuk-bentuk konten yang berlainan yang mencakup *teks*, *audio*, *imge*, animasi, video serta bentuk konten interaktivitas. Multimedia bisa diakses melalui perangkat pengolah konten informasi seperti perangkat komputer dan perangkat elektronik audio/video.

*New Media* adalah mengacu kepada akses konten *on-demand* kapan saja dan dimana saja, pada setiap perangkat digital, serta umpan balik pengguna interaktif serta partisipasi kreatif. Contoh dari *new media* misalnya *ensiklopedia onlen*, *wikipedia* dsb.<sup>11</sup>

Media pemberitaan atau *news media* merupakan unsur-unsur dari media massa yang berfokus kepada pemberi berita kepada masyarakat/khlayak umum sebagai asaran, yang termasuk media pemberitaan antara lain media cetak (surat kabar, majalah berita), siaran berita (radio dan televisi), dan lebih baru-baru *internet* (surat kabar *online*, *blog* berita,dll)

Media publikasi istilah "*publishing*" atau penerbitan memiliki pengertian sebagai proses produksi dan penyebaran informasi sastra, informasi musik, atau pula aktivitas menjadikan informasi tersedia bagi masyarakat/khalayak umum. Dalam bebrapa kausus, seseorang penulis mungkin menerbitkan sendiri karyanya. Secara tradisional, istilah ini mengacu pada distribusi karya cetak seperti buku dan surat kabar. Dengan munculnya sistem informasi digital dan *internet*, maka ruang

---

<sup>10</sup>*ibid*

<sup>11</sup> [http://id.m.wikipedia.org/wiki/media\\_elektronik.com](http://id.m.wikipedia.org/wiki/media_elektronik.com) 30 November 2015,12:07

lingkup penerbitan menjadi lebih luas yang mencakup sumber daya elektronik, seperti versi elektronik dari buku dan majalah, serta *micropublishing*, *website*, *blog*, penerbit video *game* dan sejenisnya. Penerbitan meliputi tahapan *copy editing*, akuisisi pengembangan, desain grafis, produksi-pencetakan, dan pemasaran dan distribusi.

Media Sosial adalah sarana untuk berinteraksi antara orang-orang dimana mereka dapat menciptakan, berbagi, dan bertukar informasi serta gagasan-gagasan dalam komunikasi dan jaringan virtual. *Andreas Kaplan* dan *Michael Haenlein* mendefinisikan media sosial sebagai “kelompok aplikasi berbasis *internet* yang membangun pada fondasi ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dihasilkan oleh pengguna (*user-generated content*).<sup>12</sup>Selain itu, media social bergantung pada teknologi mobil dan berbasis *web* untuk membuat *platform* yang sangat interatif dimana individu dan masyarakat bisa berbagi, berdiskusi dan memodifikasi konten yang dihasilkan oleh pengguna.

## **B. Perkembangan Media Elektronik dan Dampaknya**

Seiring bertambahnya pengguna *Internet*, termasuk makin besarnya penggunaan teknologi ini dalam kehidupan sehari-hari, telah melahirkan berbagai dampak sosial, ekonomi dan politik. Situasi ini kemudian melahirkan perkembangan baru, yang menjadi kesepahaman bersama para pemangku kepentingan, perihal pentingnya pengaturan *Internet*. Selama ini, tantangan terbesar dalam penyusunan aturan terkait dengan penggunaan teknologi *internet*,

---

<sup>12</sup> *ibid*

adalah selalu tertinggalnya konsekuensi hukum dan sosial dari inovasi teknologinya. Oleh karena itu, *Internet* membutuhkan regulasi yang komprehensif untuk mencegah hilangnya fungsi, sekaligus menjaga efisiensi dan interoperabilitasnya. Selain itu, pengaturan ini juga penting untuk meletakkan prinsip-prinsip hak asasi manusia yang akan memfasilitasi perlindungan hak-hak pengguna, serta perumusan tanggungjawab dari para pemangku kepentingannya.<sup>13</sup>

UU No. 11 Tahun 2008 yang diharapkan menjadi acuan dari seluruh kebutuhan di atas, apabila ditelaah rumusannya, justru kental nuansa pembatasan hak asasi manusianya, yang mengemuka dalam sejumlah pasal larangan. Ketentuan ini khususnya yang terejawantahkan dengan hadirnya ketentuan pidana penghinaan dan pencemaran nama baik, sebagaimana diatur oleh ketentuan Pasal 27 ayat (3) UU ITE. Keberadaan aturan ini telah menyeret puluhan orang ke balik dinginnya jeruji tahanan. Selain itu, kekosongan aturan perihal konten *internet*, juga telah berakibat pada banyaknya tindakan pemblokiran yang dilakukan dengan sewenang-wenang. Dikatakan sewenang-wenang, karena Indonesia belum memiliki regulasi mengenai prosedur yang transparan dan *accountable*, untuk melakukan pemblokiran konten *internet*. Padahal tindakan ini merupakan salah satu bentuk pembatasan terhadap hak asasi manusia, terutama hak atas informasi, kemerdekaan berpendapat dan berekspresi. Hadirnya Permen Kominfo Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, yang dimaksudkan pemerintah untuk menjawab kekosongan hukum tersebut, justru telah melahirkan polemik tersendiri. Di luar beberapa permasalahan substansi

---

<sup>13</sup> Lihat Joanna Kulesza, *International Internet Law*, (London: Routledge, 2012).

dalam materinya, secara formil peraturan ini juga dinilai bermasalah, dikarenakan mengatur pembatasan HAM tanpa melalui wadah undang-undang, sehingga bertentangan dengan Pasal 28J ayat (2) UUD 1945 dan sejumlah peraturan perundang-undangan lainnya.

Pemblokiran *website* yang didasarkan alasan perlindungan hak cipta harus dianggap sebagai pembatasan tidak proporsional atas kebebasan berekspresi karena timbulnya risiko pemblokiran berlebihan (*over-blocking*) dan kurangnya efektivitas dari cara ini.

Sejauh pemblokiran *website* diizinkan oleh hukum, tindakan ini hanya dapat ditetapkan oleh pengadilan atau badan peradilan independen lainnya. Dalam menentukan cakupan perintah pemblokiran, pengadilan atau lembaga peradilan harus memperhatikan hal-hal berikut<sup>14</sup>:

1. Setiap perintah pemblokiran harus dijalankan dengan semaksimal mungkin agar sesuai/sedapat mungkin mendekati target;
2. Tidak ada perintah pemblokiran yang dapat dikabulkan kecuali pemegang hak yang meminta perintah tersebut telah menetapkan hak cipta dalam karya yang dinyatakan telah diakses secara tidak sah;
3. Tidak ada perintah pemblokiran yang dapat diberikan di luar karya-karya yang hak ciptanya sudah ditetapkan oleh pemegang hak;
4. Apakah perintah pemblokiran merupakan cara dengan sekala pembatasan minimal yang tersedia untuk menghentikan tindakan pelanggaran oleh

---

<sup>14</sup> <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/legalcode>. 02 Desember 2015, 09:10

individu termasuk penilaian atas dampak merugikan terhadap hak atas kebebasan berekspresi;

5. Apakah akses terhadap materi non-pelanggaran lainnya akan dihalangi dan jika demikian sejauh mana, dengan mempertimbangkan bahwa secara prinsip konten non-pelanggaran tidak boleh diblokir;
6. Efektivitas upaya secara keseluruhan dan risiko pemblokiran berlebihan (*over-blocking*);
7. Apakah perintah pemblokiran harus dilakukan dalam jangka waktu terbatas;
8. Perintah pemblokiran *website* untuk mencegah pelanggaran hak cipta di masa depan merupakan bentuk dari penyensoran pra-publikasi (*prior censorship*) dan karenanya merupakan pembatasan tidak proporsionalitas kebebasan berekspresi.

Disebabkan potensi dampak merugikan yang dikandungnya pada hak pengguna *internet* atas kebebasan berekspresi, diperlukan suatu prosedur yang diterapkan yang memperbolehkan kelompok konsumen atau para pihak berkepentingan lainnya untuk mengintervensi suatu pemrosesan perintah di mana perintah pemblokiran diminta.

Tindakan menyerahkan permohonan kepada pengadilan secara sengaja untuk memblokir suatu konten tanpa hak cipta harus diganjar hukuman dan mereka yang dirugikan oleh permohonan tersebut harus dikompensasi. Hal serupa berlaku pula untuk permohonan pemblokiran yang terlalu luas (*overbroad*) dan lalai (*negligent*).

Perantara (*intermediary*) *internet* memainkan peranan penting sebagai penjaga (*gatekeepers*) *internet* dan fasilitator pertukaran bebas informasi dan ide secara *online*.

Perantara yang menyediakan jasa, seperti menyediakan akses, atau mencarikan, atau mentransmisi atau mengambil informasi, tidak bertanggung jawab atas konten melanggar yang disebarkan oleh pihak ketiga yang menggunakan jasa yang ia sediakan tersebut. Perantara tidak boleh diminta untuk memonitor jasa yang diberikannya untuk mencegah pelanggaran hak cipta.

Hukum yang mengatur mengenai tanggung jawab perantara terkait konten yang melanggar harus mengandung proses perlindungan (*safeguard*) yang layak dan cukup untuk melindungi kebebasan berekspresi dan hak atas privasi. Pada prinsipnya, perantara hanya harus diminta untuk menghapus konten melanggar jika upaya tersebut disediakan oleh hukum dan diperintahkan oleh pengadilan, tribunal atau badan peradilan independen lainnya sesuai dengan ketentuan hukum.<sup>15</sup>

Ketentuan tanggung jawab perantara, yang dikenal sebagai „*notice - and takedown*” (pemberitahuan-penghapusan), yang memberikan insentif untuk menyediakan jasa untuk menghapus konten tanpa pemberitahuan yang selayaknya atau bukti pelanggaran nyata, memiliki dampak mengintimidasi bagi kebebasan berekspresi. Sejauh ketentuan-ketentuan tersebut sudah berlaku, maka ketentuan

---

<sup>15</sup> Wawancara Dishub KomInfo. DIY Sugeng wahyudi,S.Pd.,Eng, M. Zulfikar Amin,.S.Kom dan Anik Budiati,.S.Kom. 02 Desember 2015. 08:43

tersebut harus ditafsirkan dengan cara yang sedapat mungkin sesuai dengan persyaratan hak atas kebebasan informasi, termasuk.<sup>16</sup>

1. Hanya pemilik hak cipta atau perwakilannya yang sudah diberi kuasa yang diperbolehkan untuk menyerahkan pemberitahuan mengenai tuduhan pelanggaran;
2. Hak cipta dalam konten yang dituduh melanggar harus ditetapkan;
3. Pemberitahuan komplain harus spesifik, termasuk detail dari setiap tindak pelanggaran, lokasi pelanggaran materi dan tanggal dan waktu terjadinya tuduhan pelanggaran;
4. Pihak yang dituduh melanggar harus diinformasikan mengenai pemberitahuan hak cipta tersebut;
5. Hak menjawab (*counter-notice*) harus diberikan dan dijelaskan secara jelas;
6. Upaya perbaikan yang efektif harus tersedia untuk menantang penghapusan (*takedown*) yang tidak sewajarnya, termasuk melalui mekanisme banding internal yang dapat diakses secara jelas dan/atau melalui pengadilan;
7. Pemberitahuan pelanggaran atau kelalaian hak cipta harus dihukum dan pihak yang dirugikan harus diberikan kompensasi.

Karena penghapusan konten yang tidak dibenarkan mempengaruhi hak publik untuk menerima informasi dan hak individu untuk mengekspresikan diri, permohonan penghapusan (*takedown*) dan keputusannya harus didokumentasikan secara transparan dan tersedia untuk ditantang oleh penerbit konten maupun anggota masyarakat.

---

<sup>16</sup> <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/legalcode>. 02 Desember 2015, 09:20

Perlu dipertimbangkan untuk mengadopsi peraturan, seperti „*notice-and-notice*“, yang hanya mengharuskan perantara meneruskan komplain tentang pelanggaran hak cipta kepada pihak yang dituduh melakukan pelanggaran tanpa menghapus (*taking down*) materi yang dipermasalahkan pada saat pemberitahuan.

Hanya kerugian aktual yang diderita oleh pemegang hak cipta yang harus dipulihkan. Ketika terjadi kerugian berdasarkan undang-undang (*statutory*), kerugian tersebut harus ditutup sebagai pelanggaran non-komersial sehingga tidak menerapkan pembatasan yang tidak proporsional terhadap kebebasan berekspresi.

Menerapkan biaya kerugian yang tak dapat dikompensasi maupun biaya litigasi dalam jumlah besar untuk pelanggaran hak cipta untuk tujuan non-komersial dapat merupakan suatu intervensi tidak proporsional terhadap hak atas kebebasan berekspresi.

Penyalahgunaan klaim pelanggaran hak cipta *online*, dan ancaman litigasi terkait hal yang sama, harus dihukum karena hal tersebut berdampak mengintimidasi terhadap hak atas kebebasan berekspresi.

### **C. Pengertian Bentuk Kejahatan Berbasis Konten Media Elektronik**

Pemanfaatan teknologi *internet* juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif yang ada. Keberadaan *internet* saat ini bagaikan “pedang bermata dua”, karena selain memberikan manfaat bagi peningkatan kesejahteraan manusia, ternyata dapat menjadi sarana untuk melakukan berbagai perbuatan melawan hukum, termasuk

tindak pidana (kejahatan). Berbagai bentuk kejahatan inilah yang kemudian dikenal dengan istilah "cybercrime".<sup>17</sup>

Di Indonesia kasus *Cyber Crime*, kini menjadi perbincangan yang semakin menarik. Semakin banyak kasus *cyber crime* menuntut semakin kuatnya keamanan komputer untuk menjaga agar tetap legal. Sebagai contoh kasus beberapa *website* milik pemerintah berhasil dirusak oleh *hacker* atau kasus pembobolan ATM beberapa waktu yang lalu menjadi salah satu kasus *cyber crime*. Dalam beberapa literatur, *cyber crime* sering diidentikkan sebagai *computer crime*. JAKARTA, KOMPAS.com mengatakan bahwa, jumlah kasus *cyber crime* atau kejahatan di dunia maya yang terjadi di Indonesia merupakan yang tertinggi di dunia.

Menurut Agus Raharjo bahwa teknologi informasi mendorong pemerintah atas produk-perодук teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan *internet* dan sebagainya. Kedua, adalah memudahkan transaksi bisnis terutama bisnis keuangan di samping bisnis-bisnis umum lainnya".<sup>18</sup>

Menurut Wigrantoro Roes Setiyadi dan Mirana Dian Avanti Siregar menyatakan bahwa meskipun belum ada kesepakatan mengenai definisi kejahatan teknologi informasi, namun ada kesamaan pengertian universal mengenai kejahatan komputer. Hal ini dapat dimengerti karena kehadiran

---

<sup>17</sup> Dalam berbagai literatur, terdapat beberapa terminologi yang digunakan oleh para ahli hukum Indonesia untuk memberikan pengertian yang sama terhadap istilah "cybercrime", antara lain: kejahatan telematika, kejahatan saiber, kejahatan ruang saiber, kejahatan mayantara, kejahatan *internet*, dan tindak pidana teknologi informatika, [www.megini.org/publications/2001.06.acu.LLM.DisserationPrHammond.COE.Convetion.Cyercrime.pdf](http://www.megini.org/publications/2001.06.acu.LLM.DisserationPrHammond.COE.Convetion.Cyercrime.pdf). diakses II November 2015.09:28Am

<sup>18</sup> Agus Raharjo, *Cyber Crim, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, ctk. Pertama, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hlm. 1.

komputer yang sudah mengglobal mendorong terjadinya universalisasi aksi dan akibat yang dirasakan dari kejahatan komputer tersebut.<sup>19</sup>

Memudahkan dalam penyebutan serta memelihara konsistensi dalam pemakaian istilah, maka dalam tulisan akan mempergunakan istilah kejahatan dalam dunia maya atau *cyber crime* secara bergantian.

Kejahatan dalam dunia maya (*cyber crime*) secara sederhana dapat diartikan sebagai jenis kejahatan yang dilakukan dengan mempergunakan media *internet* sebagai alat bantu. Memang definisi ini relatif sederhana dan belum mencakup semua aspek yang terkadang dalam kejahatan ini, tetapi pengertian ini kiranya dapat dipakai sebagai pedoman dalam memahami jenis kejahatan ini.<sup>20</sup>

Jenis-jenis kejahatan yang masuk dalam katagori *cyber crime* diantaranya:

1. “*Cyber-terrorism*“ National Police Agency of japang (NPA) mendefinisikan *cber terrorism* sebagai *electronic attacks through computer networks against critical infrastures that have potential critical effects on social and economic activities of the nation*.
2. *Cber-pornography*; penyebaran *obscene materials* termasuk *pornography*, *indecent exposure*, dan *child pornography*.
3. *Cyber-harassment*; pelecehan seksual melalui *e-mail*, *websites*, atau *chat programs*.
4. *Cyber-stalking*; *crimes of stalking* melalui penggunaan komputer dan *internet*.

---

<sup>19</sup>Tubagus Ranny Rahman Nitibaskara, *Ketika Kejahatan Berdaulat: Sebuah Pendekatan Kriminologi, Hukum dan Sosiologi, Peradaban*, Jakarta, 2001, hal.38.

<sup>20</sup>Freddy Haris, *Pada Cyber Crime Dari Perspektif Akademis*. Lembaga Kajian Hukum dan Teknologi Fakultas Hukum Universitas Indonesia. Hal.4.

5. *Hacking*; penggunaan *programming abilities* dengan maksud yang bertentangan dengan hukum.
6. *Carding* („*credit-card fraud*:<sup>21</sup>) melibatkan berbagai macam aktivitas yang melibatkan kartu kredit. *Carding* muncul ketika seseorang yang bukan pemilik kartu kredit menggunakan kartu kredit tersebut secara melawan hukum.

Dengan memperlihatkan jenis-jenis kejahatan sebagaimana dikemukakan di atas dapat digambarkan bahwa *cyber crime* memiliki ciri-ciri khusus, yaitu:<sup>22</sup>

1. *Non- violence* (tanpa kekerasan);
2. Sedikit melibatkan kontak fisik (*Minimize of physical Contact*);
3. Menggunakan peralatan (*equipment*) dan teknologi
4. Memanfaatkan jaringan telematika (telekomunikasi, media dan informatika global).

Apabila memperhatikan ciri ke-3 dan ke-4 yaitu menggunakan peralatan dan teknologi serta memanfaatkan jaringan telematika global, Nampak jelas bahwa *cybercrime* dapat dilakukan dimana saja, kapan saja serta berdampak kemana saja, seakan-akan tanpa batas (*borderless*). Keadaan ini mengakibatkan pelaku kejahatan, korban, tempat terjadinya perbuatan pidana (*locus delicti*) serta akibat yang ditimbulkannya dapat terjadi pada beberapa negara, disinilah salah satu aspek transnasional/internasional dari kejahatan ini. dapat disimpulkan bahwa, *cybercrime* adalah bentuk-bentuk kejahatan yang disebabkan oleh

---

<sup>21</sup>Ervina Lerry W.S, Iman, dan Stella K,R. *The World of Cyber Crime: Carding Bheta Versinos,IKI-40000*

<sup>22</sup> Tubagus Ranny Rahman Nitibaskara, *Ketika Kejahatan Berdulat; Sebuah Pendekatan Kriminologi, Hukum dan Sosiologi*, (Peradaban, Jakarta, 2001)

pemanfaatan teknologi *internet*. Atau dapat dikatakan bahwa *cybercrime* sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan *internet* yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi.

Tindakan *cyber crime* dalam dunia maya mau tidak mau juga menuntut terbentuknya aturan hukum bagi kegiatan-kegiatan yang kita lakukan dalam dunia maya. Meski tidak ada aturan khusus tentang *cybercrime*, namun Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik juga turut memberi batasan dan tindakan hukum bagi pelaku tindak kriminal yang merugikan di dunia maya.

Pembentukan peraturan perundang-undangan di dunia *cyber* berpangkal pada keinginan masyarakat untuk mendapatkan jaminan keamanan, keadilan dan kepastian hukum. Sebagai norma hukum *cyber* atau *cyberlaw* akan menjadi langkah general preventif atau prevensi umum untuk membuat jera para calon-calon penjahat yang berniat merusak citra teknologi informasi Indonesia dimana dunia bisnis Indonesia dan pergaulan bisnis internasional.

Penegak hukum di Indonesia mengalami kesulitan dalam menghadapi merebaknya *cybercrime* khususnya kejahatan *e-commerce*. Banyak faktor yang menjadi kendala, oleh karena itu, dalam membrantas kejahatan dalam dunia maya ini (*cybercrime*) diperlukan penanganan yang serius serta melibatkan kerjasama internasional baik yang sifatnya regional maupun multilateral dan aparaturnya penegak hukum harus benar-benar menggali, menginterpretasi hukum-hukum positif yang ada sekarang ini yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku kejahatan *e-commerce*.

Pada tanggal 17 Juli 2014, Tifatul Sembiring selaku Menkominfo pada saat itu, mengesahkan Rancangan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif menjadi Peraturan Menteri No. 19 Tahun 2014. Ini artinya, pemerintah sudah mempunyai dasar hukum atas kewenangan pemblokiran situs-situs yang dianggap bermuatan negatif, seperti situs porno, situs perjudian, situs yang mengandung unsur SARA, dan lainnya.<sup>23</sup>

Pada tahun 2015, Pemerintah melakukan pemblokiran akses situs porno sebanyak 800 ribu situs porno terkait pornografi, tetapi masih terus muncul situs pornografi lainnya. Rudiantara mengatakan bila sekarang diblokir 100 situs maka besok dapat tumbuh 200 situs, begitu pula bila saat ini diblokir 500 situs maka bisa muncul 1.000 situs baru.<sup>24</sup>

Pada Tahun 2015 terkait kasus maraknya ISIS, Menteri Komunikasi dan Informatika Indonesia, Rudiantara membenarkan adanya pemblokiran situs-situs yang menyebarkan paham radikalisme. Pemblokiran dilakukan atas permintaan Badan Nasional Penanggulangan Terorisme guna mencegah maraknya paham radikalisme dan terorisme. Setidaknya ada 22 situs yang diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika.<sup>25</sup>

Menurut Tifatul Sembiring pemerintah punya dasar kuat untuk memblokir *internet* guna melindungi dampak pornografi bagi anak-anak. “Dasarnya adalah UU Pornografi dan UU ITE,” kata Tifatul Sembiring. UU No.

---

<sup>23</sup> Kompas resmi ini isi peraturan blokir konten tekno, [kompas.com/read/2014/1426022/](http://kompas.com/read/2014/1426022/) Kompas resmi. Isi peraturan blokir konten diakses 04 juni 2015. jam 11:45.

<sup>24</sup> Harianterbit, Menkominfo Klain Telah Blokir 800 Ratus Situs Porno, [www.harianterbit.com/m/nasional/12 Mei 2015/](http://www.harianterbit.com/m/nasional/12%20Mei%202015/). Diakses tanggal 04 juni 2015. jam 11:35.

<sup>25</sup> Kompas, pemblokiran Situs-situs radikal dianggap hidupkan kembali orde baru, [nasional.kompas.com/01 april 2015/](http://nasional.kompas.com/01%20april%202015/). Diakses tanggal 04 juni 2015. jam 11:45.

44/2008 tentang Pornografi memang memberikan kewenangan kepada Pemerintah untuk memblokir penyebaran materi pornografi termasuk lewat *internet*. Hal itu diatur di Pasal 18. Sedangkan UU No. 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 ayat (1) melarang penyebarluasan materi asusila melalui *internet*. Pelanggaran atas aturan ini diancam sanksi penjara/pidana dari 6 (enam) bulan sampai 12 tahun penjara, dan sanksi denda dari Rp 250 juta sampai Rp 6 Milyar. Menilik UU ITE di atas, yang diancam diputus ijin, bahkan masuk penjara adalah *ISP*. Sehari sebelum memasuki bulan Ramadan, Kemkominfo memanggil enam *ISP* terbesar yakni Indosat, Indosat Mega Media (IM2), XL Axiata, Telkomsel, *Bakrie Telecom* dan PT Telkom dan untuk melakukan uji coba blokir situs porno. Pemberitahuan baru disampaikan dua hari sebelumnya. Menurut Tifatul Sembiring, keenam *provider* sepakat dukung blokir situs porno.

Selain itu, pencegahan akses juga dilakukan dengan menerapkan sistem *filter* untuk memblok atau membuang laman yang mengandung kata-kata kunci tertentu. Dalam beberapa kasus, praktik ini dilakukan secara bervariasi, terdapat kasus-kasus dimana pemerintah memblok laman dan penyedia jasa, seperti dalam kasus pemblokiran *YouTube* mesin pencarian di Cina. Dalam beberapa hal praktik ini melibatkan pihak perantara pada saat penyedia jasa yang „dipaksa“ melakukan pemblokiran pada penggunanya. Pola pemblokiran jenis ini berlangsung pula di Indonesia, perintah datang dari Kementerian Komunikasi dan Informatika kepada para penyedia layanan (*ISP*). Beberapa contoh, seperti dalam kasus RIM di Indonesia kewajiban melakukan pemblokiran oleh penyedia jasa dimasukkan

sebagai bagian dari perijinan beroperasi Khusus di Indonesia, sebetulnya belum adanya ketentuan yang secara detail mengatur mekanisme dan tata cara pemblokiran konten. Indonesia juga belum memiliki suatu badan khusus yang independen, yang diberikan mandat untuk melakukan pemblokiran konten internet. Undang-Undang Dasar Pasal 28 A - J tahun 1945 tentang HAM dan juga Pasal 19 Kovenan Hak Sipil dan Politik, Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 44 tahun 2008 tentang ponografi, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik (ITE), Undang-Undang Nomor 28 Peraturan Menteri Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, terbatas hanya memberikan mandat yang terkait dengan konten-konten yang dianggap melawan hukum, namun lupa untuk memasukkan kebijakan kontrol terhadap konten.

#### **D. Politik Kriminal dan Penanggulangan Kejahatan Berbasis Konten Media Elektronik**

Sebelum dibahas lebih jauh mengenai konsep kebijakan, kita perlu mengkaji terlebih dahulu mengenai konsep kebijakan atau dalam bahasa Inggris sering kita dengar dengan istilah *policy*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kebijakan diartikan sebagai rangkaian konsep dan asas yang menjadi garis besar dan dasar rencana dalam pelaksanaan suatu pekerjaan, kepemimpinan, dan cara bertindak (tentang pemerintahan, organisasi, dsb); pernyataan cita-cita, tujuan, prinsip dan garis pedoman untuk manajemen dalam usaha mencapai sasaran. Carl J Federick sebagaimana dikutip Leo Agustino (2008:7) mendefinisikan kebijakan sebagai serangkaian tindakan/kegiatan yang diusulkan seseorang, kelompok atau

pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu dimana terdapat hambatan-hambatan (kesulitan-kesulitan) dan kesempatan-kesempatan terhadap pelaksanaan usulan kebijaksanaan tersebut dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Pendapat ini juga menunjukkan bahwa ide kebijakan melibatkan perilaku yang memiliki maksud dan tujuan merupakan bagian yang penting dari definisi kebijakan, karena bagaimanapun kebijakan harus menunjukkan apa yang sesungguhnya dikerjakan daripada apa yang diusulkan dalam beberapa kegiatan pada suatu masalah.

Menurut Ealau dan Pewiit (1973) kebijakan adalah sebuah ketetapan yang berlaku, dicirikan oleh perilaku yang konsisten dan berulang baik dari yang membuat atau yang melaksanakan kebijakan tersebut. Menurut Titmuss (1974) mendefinisikan kebijakan sebagai prinsip-prinsip yang mengatur tindakan dan diarahkan pada tujuan tertentu dan menurut Edi Suharto (2008:7) menyatakan bahwa kebijakan adalah suatu ketetapan yang memuat prinsip-prinsip untuk mengarahkan cara bertindak yang dibuat secara terencana dan konsisten dalam tujuan tertentu.<sup>26</sup>

Menurut Muladi, kebijakan penanggulangan kejahatan atau politik kriminal (*criminal policy*) adalah suatu kebijakan atau usaha rasional untuk menanggulangi kejahatan. Politik kriminal ini merupakan bagian dari politik penegakan hukum dalam arti luas (*law enforcement policy*), yang seluruhnya merupakan bagian dari politik sosial (*social policy*), yaitu suatu usaha dari masyarakat atau negara untuk meningkatkan kesejahteraan warganya.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup><http://wahyudianto-eko.blogspot.ac.id/2011/01/teori,kebijakan.html> diakses 29/01/2016. 12:09

<sup>27</sup>Muladi dan Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Hukum Pidana*, (Bandung: Alumni,1992). hal. 1.

Kebijakan penanggulangan kejahatan dengan menggunakan hukum pidana (penal), menurut Muladi dilakukan dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:<sup>28</sup>

1. Tahap formulasi, tahap penegakan hukum *in abstracto* oleh badan pembuat undang-undang, tahap disebut juga sebagai tahap kebijakan legislatif.
2. Tahap aplikasi, tahap penerapan hukum pidana oleh aparat-aparat penegak hukum mulai dari kepolisian sampai pengadilan, tahap disebut juga sebagai tahap kebijakan yudikatif.
3. Tahap eksekusi, tahap pelaksanaan hukum pidana secara konkrit oleh aparat-aparat pelaksana pidana, tahap disebut juga sebagai kebijakan eksekutif atau administratif.

Dari tahapan tersebut, maka kebijakan melalui hukum pidana dimulai dari perumusan suatu undang-undang (hukum pidana), kemudian undang-undang (hukum pidana) tersebut diaplikasikan melalui “sistem peradilan pidana” (*criminal justice system*).

Mardjono Reksodiputro berpendapat bahwa sistem peradilan pidana merupakan suatu sistem yang terdapat di dalam masyarakat untuk menanggulangi masalah kejahatan, dengan komponen-komponen (sub sistem) yang terdiri dari kepolisian, kejaksaan, pengadilan dan lembaga pemasyarakatan. Barda Nawawi Arief berpendapat, jika dilihat dari sudut pandang *criminal policy*, maka upaya penanggulangan *cybercrime* tentunya tidak dapat dilakukan secara parsial melalui sarana penal semata, namun harus didukung pula oleh pendekatan

---

<sup>28</sup>Muladi, *Kapita Selekta Sistem Peradilan Pidana*, op.cit, hal.9.

integral/sistematik melalui sarana non-penal seperti: pendekatan teknologi (*techno prevention*), pendekatan budaya/kultural, pendekatan moral/edukatif dan pendekatan global (kerjasama internasional).<sup>29</sup>

Proses kebijakan kriminal tersebut dimulai dari pembuat undang-undang yang menyediakan aturan-aturan hukum pidana serta wewenang maupun pembatasan dalam pelaksanaan aturan hukum tersebut. Selanjutnya kepolisian dan kejaksaan, yang merupakan pelaksana hukum, menentukan kebijakan penyidikan dan penuntutan. Kemudian pengadilan sebagai penguji kebijakan penyidikan dan penuntutan menentukan apakah seseorang dapat dipidana atau tidak berdasarkan hasil penyidikan dan penuntutan tersebut, serta dalam menuntukan bentuk pidananya yang akan dijatuhkan (*strafmaat*). Pada akhirnya lembaga pemasyarakatan yang berperan sebagai pelaksana pidana yang dijatuhkan pengadilan, mempunyai kebijakan sendiri dalam "merawat" terpidana (*strafexecutive*) dan mengusahakannya kembali ke masyarakat pada waktunya (re-sosialisasi).<sup>30</sup>

Menurut Muladi, sebagai salah satu bagian dari keseluruhan kebijakan penanggulangan kejahatan, penegakan hukum pidana bukan merupakan satu-satunya tumpuan dan harapan untuk dapat menyelesaikan atau menanggulangi kejahatan secara tuntas, karena pada hakektanya kejahatan itu merupakan

---

<sup>29</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara: Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia*, op.cit., hal 183.

<sup>30</sup> Mardjono Reksodiputro, *Hak Asasi Manusia Dalam Sistem Peradilan Pidana: Kumpulan Karangan Buku Ketiga*, (Jakarta: Pusat Pelayanan Keadilan dan Pengabdian Hukum Universitas Indonesia, 2007), hal. 94

“masalah kemanusiaan” dan “masalah sosial” yang tidak dapat diatasi semata-mata dengan hukum pidana.<sup>31</sup>

Menyusul laporan pemblokiran vimeo, kami melakukan tes pengukuran jaringan dari dalam Indonesia. Data dikumpulkan dengan melakukan permintaan *HTTP* disinkronkan dari Indonesia dan dari lokasi laboratorium di *University of Toronto* menggunakan *software* pengukuran yang disesuaikan, ditulis dengan *Python*, dalam model *client-server*. Jaringan laborator bertindak sebagai *baseline* dan terletak di sebuah lokasi yang tidak menyensor jenis konten yang diuji oleh *software* tersebut.

Selama tes klien mencoba untuk mengakses daftar *URL* yang telah ditentukan secara bersamaan di Indonesia (“lapangan”) dan dalam jaringan kontrol (“laboratorium”). Pengujian dilakukan pada daftar *URL* yang terdiri dari *URL* situs-situs lokal sensitif yang spesifik untuk konteks sosial, politik, dan budaya Indonesia, termasuk konten dari vimeo.

Ada sejumlah titik data yang dikumpulkan untuk setiap upaya mengakses *URL*: *HTTP header* dan kode status, *IP address*, halaman utama, *traceroute* dan *packet captures*. Sebuah proses gabungan dari analisis otomatis dan manual berupaya untuk mengidentifikasi perbedaan dalam hasil yang kami lihat antara lapangan dan laboratorium untuk mengisolasi kasus pemblokiran. Karena upaya untuk mengakses situs dari lokasi geografis yang berbeda dapat mengembalikan titik data yang berbeda untuk alasan yang tidak berbahaya (seperti domain menyelesaikan ke *IP address* yang berbeda untuk *load balancing*, atau

---

<sup>31</sup> Muladi, *Kapita Selektta Sistem Peradilan Pidana*, op.cit, hal. 7

menampilkan konten dalam bahasa yang berbeda tergantung dari mana permintaan tersebut berasal), inspeksi manual dari hasil tersebut sering diperlukan untuk memverifikasi apakah tidak dapat diaksesnya disebabkan oleh disengaja diblokiran atau kesalahan jaringan biasa.

Pengujian dilakukan pada *ISP* Telkom Indonesia dari 13 Mei-20 Mei 2014. Sebanyak 191 URL unik diuji selama periode ini, dengan masing-masing URL diuji 10 kali. Sebanyak 86 dari 191 URL ditemukan diblokir selama setidaknya satu tes. Upaya untuk mengakses 86 URL ini melihat adanya *lookup DNS* ke *IP* yang salah (118.98.97.100) yang diarahkan ke <http://internet-positif.org/site.block?d=STRING>, di mana "*STRING*" adalah pengkodean *base64* yang diblokir domain.

Belum lama ini, *Trust+Positif* yang dikelola oleh Kemenkominfo menginstruksikan penyedia jasa layanan *internet* untuk memblokir *vimeo*, sebuah situs berbagi video yang masuk ke dalam daftar negatif, masuknya *vimeo* ke dalam daftar tersebut penopang oleh argumentasi bahwa *vimeo* mengandung konten-konten yang bermuatan pornografi. Seperti halnya tindakan *over blocking* yang dilakukan atas atensi dari kominfo sebelumnya, pemblokiran terhadap *vimeo* konten memicu kontroversi di masyarakat, yang menilai Kominfo tidak cermat dalam mengambil tindakan. Kominfo tidak melakukan telaah secara mendalam mengenai muatan konten *vimeo* dan tidak mempertimbangkan implikasi negatif apabila *vimeo* diblokir. Sementara beberapa situs yang dibuat untuk mengedarkan konten pornografi justru dibiarkan saja oleh Kominfo, sedangkan *vimeo* yang banyak digunakan pengguna *internet* untuk berbagi karya cipta visual justru lebih

diblokir. Masyarakat sendiri banyak berpendapat bahwa kemanfaatan yang mereka peroleh melalui *Vimeo* justru lebih banyak daripada kerugiannya.<sup>32</sup> *Vimeo* menjadi salah satu media berbagai yang efektif, dengan ribuan jenis konten yang termuat didalamnya, pemblokiran terhadap *vimeo* dinilai sebagai solusi yang tidak proporsional dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Kebijakan pemblokiran merupakan salah satu bentuk penanggulangan atas tindakan kejahatan berbasis konten media. Suatu Kebijakan pemerintah sudah selayaknya dipantau oleh masyarakat. Terkait munculnya pro dan kontra yang terjadi atas kebijakan pemblokiran ini diperlukan analisis yang mendalam. Untuk menganalisis masalah konsep kebijakan untuk tindakan pemblokiran dalam penanggulangan kejahatan berbasis konten media secara mendalam maka diperlukan beberapa landasan teoritis yang relevan dengan permasalahan yang dibahas.

Gangguan terhadap penegakan hukum mungkin terjadi, apabila ada ketidakserasian antara “tritunggal” nilai, kaidah dan pola perilaku. Gangguan tersebut terjadi apabila terjadi ketidakserasian antara nilai-nilai yang berpasangan, yang menjelma didalam kaidah-kaidah yang bersimpang siur, dan pola perilaku tidak terarah yang mengganggu kedamaian pergaulan.<sup>33</sup> Tahap formulasi, tahap penegakan hukum *in abstracto* oleh badan pembuat undang-undang, tahap disebut juga sebagai tahap kebijakan legislatif.<sup>34</sup> Akibat situasi itu, undang-undang ITE dikenal sebagai instrumen hukum yang mengatur segala aspek teknologi informasi

---

<sup>32</sup>[http://432208\\_Ringkasan\\_hasil\\_kajian\\_ELSAM-Assesment\\_UU\\_ITE.pdf](http://432208_Ringkasan_hasil_kajian_ELSAM-Assesment_UU_ITE.pdf) diakses 20 November 2015, 09:39.

<sup>33</sup> Soerjono Soekanto I, *op.cit.*, hal. 7.

<sup>34</sup> Muladi, *Kapita Selektta Sistem Peradilan Pidana*, *op.cit.*, hal.9.

dan komunikasi di Indonesia, di dalamnya termuat ketentuan tentang informasi dan dokumen elektronik, transaksi elektronik, penyelenggaraan sertifikasi elektronik, serta hak kekayaan intelektual dan perlindungan pribadi, penyadapan, sanksi pidana dan sanksi administratif, serta banyak aspek-aspek lain yang berkenaan dengan para pelaku dan objek dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi. Jika ditinjau secara keseluruhan, peraturan yang termaktub dalam UU ITE nampak sangat dipaksakan karena memadukan banyak norma hukum yang pengaturannya dapat dilakukan dalam instrument hukum terpisah. Konsekuensinya, aspek-aspek peraturan dalam UU ITE nampak kurang koheren antara satu dengan yang lainnya, terlepas dari itu banyaknya aspek yang berusaha diatur membuat pendalaman norma hukumnya menjadi dangkal dan berkutat pada tataran permukaannya saja.