

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Tidak dapat disangkal bahwa setiap negara, baik negara maju maupun negara berkembang pastinya memiliki permasalahan kriminalitas yang diakibatkan oleh tindakan kejahatan, baik yang disebabkan oleh warga di negaranya sendiri maupun yang disebabkan oleh warga dari negara lain, hal tersebut sudah seperti hukum alam. Tindakan atau perbuatan yang dikategorikan sebagai kejahatan tersebut kemungkinan dapat bertambah banyak setiap tahunnya, dan menimbulkan korban yang semakin banyak pula apabila tidak ada penanganan yang tepat dari Negara.

Berkembangnya masa atau era dari waktu ke waktu, muncul lah era baru yang disebut dengan istilah Era Globalisasi, dimana pada era tersebut tindak kejahatan yang dilakukan manusia juga mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam masyarakat, kini kejahatan tidak hanya terjadi secara fisik atau dikenal juga dengan istilah tindak kejahatan konvensional tetapi dapat juga terjadi di dalam dunia maya.

Kini Era Globalisasi menjadi pemicu lahirnya era perkembangan teknologi dan internet yang memberikan pengaruh pada kehidupan masyarakat. Masing-masing negara pasti mengalami perkembangan teknologi tersebut dan merasakan pengaruhnya hingga menjadikan teknologi dan internet sebagai kebutuhan hidup, salah satunya yakni Indonesia. Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki tingkat kebutuhan teknologi dan internet yang cukup

tinggi, hal tersebut tentunya terjadi karena ada faktor tertentu yang membuat teknologi dan internet sangat dibutuhkan diantaranya yaitu sebagai media komunikasi tanpa batas jarak dan waktu, sebagai pendukung pekerjaan para pekerja di Indonesia contohnya menyusun jadwal kerja menggunakan aplikasi *microsoft excel*, sebagai media untuk mendapatkan informasi, dan masih banyak lagi.

Kenyataan bahwa kecanggihan teknologi dan internet karena adanya perkembangan teknologi di era globalisasi yang sangat membantu manusia dalam kehidupannya sehari-hari membuat manusia menjadi bergantung pada teknologi dan internet, sebab teknologi dan internet mampu menyediakan informasi yang tak terbatas, kemudian mampu menjadi media transaksi online sehingga dapat melakukan pembayaran dimanapun dan kapanpun, serta menjadi media yang dapat memberi manusia hiburan melalui aplikasi-aplikasi online seperti e-book untuk membaca buku, bermain *games*, streaming film, dan mendapatkan teman baru dari berbagai belahan dunia melalui aplikasi media sosial (seperti *facebook*, *Instagram*, *twitter*, dll).

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi dan internet, tingkah laku tiap individu dalam menggunakan teknologi dan internet tersebut juga mengalami perkembangan. Tingkah laku tiap individu yang menggunakan teknologi dan internet tentunya berbeda-beda, dan hal tersebut dapat memberikan efek kepada masyarakat lainnya, baik efek positif maupun efek negatif. Perkembangan tingkah laku dan teknologi tersebut harus

mendapatkan pemantauan baik dari pemerintah maupun khalayak agar tidak menimbulkan suatu hal yang dapat merugikan orang banyak.

Perkembangan perilaku tiap individu yang menggunakan teknologi dan internet tidak hanya mendapatkan dampak positif saja, namun juga dampak negatif. Adapun dampak positif perkembangan perilaku dalam menggunakan teknologi yaitu teknologi dan internet menjadi ruang informasi dan komunikasi tanpa batas jarak dan waktu. Sementara itu, dampak negatif dari perkembangan perilaku tersebut yaitu menimbulkan kejahatan dunia maya atau dikenal juga dengan sebutan *cyber crime*.

Meskipun *cyber crime* adalah jenis kejahatan yang dilakukan tidak secara langsung ditempat yang sudah ditargetkan, namun untuk melancarkan aksi guna memperoleh keuntungan pribadi dengan merugikan orang lain melalui *cyber crime*, pelaku tetap memerlukan sarana atau alat pendukung berupa komputer atau *gadget*, yang mana kedua objek tersebut adalah hasil dari perkembangan teknologi yang kini dimiliki oleh mayoritas penduduk Indonesia.<sup>1</sup>

Tidak menutup kemungkinan, dengan adanya perkembangan teknologi, tentu dapat menimbulkan dampak positif dan juga negatif tergantung pada setiap perilaku dan tujuan pengguna teknologi tersebut. Pada kenyataannya, teknologi kini banyak digunakan oleh individu ataupun kelompok yang tidak bertanggungjawab dengan menyalahgunakan kecanggihan teknologi dan

---

<sup>1</sup> Maskun, S.H., LL.M., 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) : Suatu Pengantar*, Jakarta : Prenada Media Group, hlm. 48

internet. Hal ini menjadi kelemahan dari perkembangan teknologi, internet, dan dunia maya karena kejahatan dunia maya (*cyber crime*) bersifat *borderless* yang artinya setiap orang dapat melakukan kejahatan dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan tempat dan waktu.<sup>2</sup>

Fungsi lain dari teknologi dan internet selain menjadi media yang memudahkan kegiatan manusia setiap harinya, keberadaan teknologi dan internet juga berfungsi untuk mengembangkan pembangunan nasional. Namun dibalik sisi positif layanan internet yang memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada setiap penggunanya, tentu saja ada sisi negatif yaitu ancaman keamanannya. Mengenai keamanan tersebut, Sutraman berpendapat bahwa : “Pengamanan sistem informasi berbasis internet perlu diperhatikan, karena jaringan internet yang bersifat publik dan global sehingga sangat rentan dari berbagai kejahatan.”<sup>3</sup>

Penjahat dunia maya dapat menyembunyikan identitas dan keberadaannya dengan memanfaatkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi. Pelaku *cyber crime* dikenal dengan istilah anonim atau *anonymous*, artinya data asli pelaku tidak ada yang mengetahui. Contohnya, terdapat suatu peristiwa *cyber crime* yaitu penipuan jasa titip beli barang *branded* luar negeri melalui *online* dengan jumlah transaksi yang besar.

---

<sup>2</sup> Muhammad Amirulloh, Ida Padmanegara, dan Tyas Dian Anggraeni, Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN) : Laporan Akhir Penulisan Karya Ilmiah “Kajian Eu Convention On Cybercrime Dikaitkan Dengan Regulasi Tindak Pidana Teknologi Informasi”, Jakarta, 2009, URL : [http://bphn.go.id/data/documents/kajian\\_eu\\_convention\\_on\\_cybercrime\\_dikaitkan\\_dengan\\_upaya\\_regulasi\\_tindak\\_pidana\\_teknologi\\_informasi.pdf](http://bphn.go.id/data/documents/kajian_eu_convention_on_cybercrime_dikaitkan_dengan_upaya_regulasi_tindak_pidana_teknologi_informasi.pdf), diakses pada tanggal 30 Juli 2021, pukul 08.47 WIB.

<sup>3</sup> Sutarman, 2007, Cybercrime: Modus Operandi dan Penanggulangannya, Laksbang Pressindo, Jogjakarta, hlm. 2

Unggahan gambar produk dalam webiste atau aplikasi jasa titip beli barang *branded online* tersebut terdapat keterangan bahwa produk berasal dari Australia karena penjual berada di Australia, sehingga pengiriman barang ke Jakarta akan memakan waktu yang cukup lama, namun sudah lewat dari ketentuan waktu yang dijanjikan dan diperkirakan oleh si penjual, barang yang dipesan tidak kunjung datang, padahal pembeli sudah melakukan transaksi secara lunas. Kemudian pembeli yang menjadi korban melaporkan kejadian tersebut ke kepolisian dan dibantu untuk melacak lebih lanjut lagi dengan bantuan polisi siber, ternyata lokasi si penjual berada di Banda Aceh. Dari peristiwa tersebut dapat diperhatikan bahwa pelaku *cyber crime* bisa memalsukan lokasi bahkan namanya sesuka hati.

Kejahatan siber (*cyber crime*) telah dianggap sebagai gejala sosial, sehingga munculnya pemahaman bahwa kejahatan siber merupakan konsekuensi dari perkembangan internet serta teknologi informasi dan komunikasi. *Cyber crime* adalah gejala sosial yang sudah mengarah pada ranah hukum pidana yang berarti dikategorikan sebagai kejahatan. *Cyber crime* bukan hanya dianggap sebagai masalah individual, lokal, ataupun nasional, melainkan sudah menjadi permasalahan global.<sup>4</sup>

Mengenai *cyber crime*, menurut Ian Walden, *cyber crime* dikenal juga dengan istilah *computer crime*, dimana terdapat 5 (lima) pengklasifikasian pada *computer crime* tersebut yakni: “berdasarkan teknologi (*technology-*

---

<sup>4</sup> Abdul Sakban, S.H., M.H., dan Sahrul, S.H., M.H., 2019, Pecegahan Cyber Bullying Di Indonesia, Yogyakarta: CV. Budi Utama, hlm. 9

*based*), motivasi (*motivation-based*), hasil (*outcome-based*), komunikasi (*communication-based*), dan informasi (*information-based*)". Ian Walden juga berpendapat bahwa tindak pidana terbagi menjadi 3 (tiga) kategori, yakni: "*computer related crime, content related crime, dan integrity offences*".<sup>5</sup>

Pengaturan mengenai kejahatan dari dunia maya (*cyber crime*), dimulai pada era 1977 dimana pada masa tersebut terbentuknya komite eksklusif, dimana komite tersebut memiliki tugas dalam menelaah permasalahan kejahatan dunia maya. seiring perkembangannya zaman hingga pada tanggal 23 November 2001 terbentuknya *Convention On Cybercrime* atau yang biasa di singkat sebagai COC dan telah di sepakati oleh *Group of Eight* atau dikenal dengan G-8 (koalisi delapan negara termaju di dunia), yakni: Amerika Serikat, Uni Eropa, Jerman, Jepang, Perancis, Italia, Kanada, dan Britania Raya) dan menjadikan *Convention on Cybercrime (COC)* sebagai instrumen hukum internasional yang dapat menjadi pilar bagi seluruh negara di dunia untuk menyusun suatu peraturan baru perihal penanganan *cyber crime* yang merupakan kejahatan baru setelah berkembangnya teknologi di dunia. salah satu negara yang telah melahirkan hukum untuk menangani *cyber* adalah Indonesia telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Ian Walden, 2007, *Computer Crime and Digital Investigations*, Oxford University Press, United Kingdom, hlm. 103

<sup>6</sup> Sinta Jurnal Universitas Udayana, Bali, URL : [https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen\\_dir/ac3ade0193788e76375c1eaf16ab8600.pdf](https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen_dir/ac3ade0193788e76375c1eaf16ab8600.pdf), diakses pada tanggal 30 Juli 2021, pukul 13.12 WIB

Bentuk *cyber crime* terdiri dari 7 (tujuh) bentuk sebagaimana yang diutarakan Didik M. Arief dan Elisatris Gultom dalam bukunya yang berjudul *Aspek Hukum Teknologi Informasi*, yakni: “*Unauthorized access to computer system and service, Illegal contents, Data forgery, Cyber espionage, Cyber sabotage and extortion, Offence againts intellectual property, Infringements of privacy*”.<sup>7</sup> Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi dan perilaku setiap penggunaannya, bentuk kejahatan dalam dunia maya pun ikut bertambah. *Cyber bullying* adalah salah satu wujud dari adanya perkembangan perilaku dan teknologi yang dapat merugikan orang banyak.

Melalui *European Journal of Contemporary Education*, Tosun berpendapat bahwa “*cyber bullying* biasanya terjadi melalui e-mail, SMS, dan telepon. Walaupun mayoritas korban *cyber bullying* mengungkapkan kepada orang lain terkait pengalaman mereka di *bully* dari media sosial”, namun mayoritas orang-orang yang ada di sekitar korban tidak peduli dan *cyber bullies* (penindas dunia maya) tidak akan mengatakan atau menceritakan ke orang lain mengenai perbuatan mereka yang menyakiti orang lain.

Fakta lainnya yang diungkapkan oleh Tosun adalah bahwa biasanya para korban tidak mengenal si penindas dunia maya (*cyber bullies*) dan lebih memilih untuk mengabaikan *cyber bullying* tersebut,<sup>8</sup> namun tidak sedikit juga

---

<sup>7</sup> Didik M. Arief dan Elisaris Gultom, 2005, *Cyberlaw : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung: Refika Aditama, hlm. 9

<sup>8</sup> Nilgun Tosun, *European Journal of Contemporary Education : Cyber Bullying and Victims Experiences of Pre-Service Teachers*, URL : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1095977.pdf>, Vol. 15, Turkey, 2016, diakses pada tanggal 31 Juli 2021, pukul 11.55 WIB.

korban yang memilih untuk mengangkat perbuatan *cyber bullying* tersebut ke proses hukum atas sepengetahuan orang tua nya.

Perundungan siber (*cyber bullying*) adalah suatu tindakan seseorang maupun kelompok yang menggunakan sosial media untuk melontarkan kata-kata yang tidak pantas untuk merendahkan seseorang atau kelompok lainnya, dimana dari perundungan yang dilakukan tersebut dapat berupa verbal maupun non-verbal, namun hal tersebut dilakukan di dunia maya.<sup>9</sup>

Perundungan di dunia maya (*cyber bullying*) biasanya terjadi pada 8 (delapan) media yang banyak di lakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab, yakni: pesan teks, *video call*, panggilan telepon, *e-mail*, *chat room*, *instant messaging* (IM), aplikasi/situs media sosial, dan website.<sup>10</sup> Namun, aplikasi/situs media sosial dianggap sebagai penyebab utama terjadinya *cyber bullying*.

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “pengguna aktif internet di Indonesia sebanyak 143,26 juta jiwa dari total 262 juta jiwa penduduk Indonesia. Artinya sebesar 64% orang Indonesia sudah menggunakan internet. Dari jumlah pengguna internet tersebut, sebesar 80% adalah remaja berusia 13-18 tahun. Angka tersebut terbilang sangat tinggi, sebab Indonesia adalah negara dengan pengguna

---

<sup>9</sup> Sinta Jurnal Universitas Udayana, Bali, URL : [https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen\\_dir/ac3ade0193788e76375c1eaf16ab8600.pdf](https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen_dir/ac3ade0193788e76375c1eaf16ab8600.pdf), diakses pada tanggal 30 Juli 2021, pukul 13.29 WIB

<sup>10</sup> Monica Hidajat et al, Jurnal Article : Dampak Media Sosial Dalam Cyber Bullying, Bina Nusantara University (BINUS), Jakarta, 2015, URL : <https://journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/view/2289/1708>, diakses pada tanggal 31 Juli 2021, pukul 10.07 WIB.



internet terbanyak ke-9 dari 214 negara di dunia”.<sup>11</sup> Satu diantara aplikasi dalam jaringan internet yang paling sering diakses adalah media sosial.

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat 91% pengguna internet yang mengakses media sosial.<sup>12</sup> Melalui media sosial setiap orang dapat berinteraksi dan berbagi informasi tanpa harus bertatap muka. Walaupun media sosial dan aplikasi dalam jaringan internet lainnya telah membantu banyak hal bagi penggunanya, akan tetapi ternyata media sosial juga memiliki sifat yang merusak.

Menurut pendapat Gonzales, media sosial menyebabkan terjadinya *cyber bullying*. Media sosial sebagai media atau alat yang dirancang dengan tujuan komunikasi, kemudian disalahgunakan dengan merugikan orang lain. Proses pencegahan *cyber bullying* memerlukan ukuran yang jelas untuk menghindari kemungkinan kerusakan yang ada. Pertama adalah memaksakan disiplin diri di antara pengguna media sosial. Ketika membuat akun media sosial, maka pengguna perlu memahami kegunaannya, tujuan, kemampuan, kemungkinan efek yang ada. *Cyber bullying* terjadi karena kekurangan pengetahuan yang ada.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Febrizal Antama, Mukhtar Zuhdy, Heri Purwanto, Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan : Faktor Penyebab Cyberbullying Yang Dilakukan Oleh Remaja di Kota Yogyakarta, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Vol.1 No.2, 2020, URL : <https://journal.umy.ac.id/index.php/jphk/article/download/9256/5807>, diakses pada tanggal 31 Juli 2021, pukul 20.02 WIB.

<sup>12</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Laporan Survei Presentasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia, Polling Indonesia, 2019, hlm. 20

<sup>13</sup> Reginald H. Gonzales, Social Media as a Channel and its Implications on Cyber Bullying, De La Salle University, Manila, Filipina, pp. 1-7, DLSU Research Congress 2014, URL : <https://docplayer.net/22587680-Social-media-as-a-channel-and-its-implications-on-cyber-bullying.html>, diakses pada tanggal 31 Juli 2021, pukul 21.06 WIB.

Pada umumnya mayoritas pelaku *cyber bullying* adalah orang dewasa dengan kisaran umur 19 (sembilan belas) sampai 20 (dua puluh) tahun keatas. Namun, karena perkembangan tingkah laku manusia seiring berkembangnya masa atau era, *cyber bullying* tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, tapi juga dilakukan oleh anak-anak dan remaja yang masih dibawah umur dengan kisaran umur 8 (delapan) sampai 17 (tujuh belas) tahun. Media sosial merupakan aplikasi yang sering ditemukannya tindakan *cyber bullying* orang lain seperti menghina, berkomentar kasar, dan bahkan mengedit foto menjadi suatu gambar yang tidak layak untuk dilihat, yang mana pemilik dari akun-akun *cyber bullying* tersebut ternyata adalah anak-anak dan remaja yang masih dibawah umur.

Setiap pengguna media sosial harus dapat mengontrol dirinya dan memperhatikan etikanya dalam menggunakan media sosial. Sebagaimana pendapat yang diutarakan oleh Gonzales mengenai beretika dalam media sosial, bahwa setiap pengguna harus memahami kegunaannya, tujuan, kemampuan, dan kemungkinan dampak yang akan didapatkan saat membuat akun media sosial.

Pengguna media sosial di Indonesia, khususnya pengguna yang masih anak remaja dibawah umur, dalam realitanya masih banyak yang tidak tujuan, kegunaan, dan potensi dampak yang akan didapatkannya ataupun yang diberikannya kepada orang lain melalui penggunaan media sosial. Minimnya edukasi pengguna terhadap hal dasar tersebut menjadikan etika bermedia sosial seorang pengguna buruk, karena mereka berspekulasi bahwa mereka dapat

melakukan apa pun sesuka mereka di media sosial dengan tanpa batasan dan tanpa rasa khawatir karena mereka tidak mengenal satu sama lain dengan orang-orang yang mereka ikuti dan/atau perhatikan di media sosial tersebut.

Sama halnya dengan pengguna yang masih anak-anak, dalam menggunakan media sosial mereka tidak memikirkan dampak apa yang akan mereka dapatkan atau yang mereka berikan kepada orang lain, tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial memang memberikan kemudahan untuk aktivitas manusia, namun di balik kemudahan tersebut ada ancaman berbahaya yang dapat mereka dan orang lain alami dengan menyalahgunakan media sosial jika tidak berhati-hati.

Perihal penyalahgunaan media sosial oleh anak-anak dan remaja di bawah umur, membuat penulis sadar bahwa pengawasan dari orang tua atau wali anak tersebut sangat diperlukan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti *cyber bullying*. Namun, ada hal lain yang perlu juga untuk diperhatikan pada realitanya yaitu para orang tua tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang internet, teknologi, hukum, dan media sosial. Minimnya pengetahuan orang tua mengenai internet, teknologi, hukum, dan media sosial dapat menjadi penghambat dalam memantau anak-anaknya saat menggunakan internet dan media sosial.

Menjadi salah satu pengguna media sosial tentunya harus bertanggung jawab dalam segala hal yang dilakukan di media sosial. Jika seorang pengguna media sosial menyalahgunakan akun media sosialnya, besar kemungkinan pengguna yang menyalahgunakan media sosial tersebut dapat diproses ke

ranah hukum oleh pihak yang telah dirugikan atau disakiti untuk bertanggung jawab atas perbuatannya, dan hal tersebut juga berlaku bagi pengguna media sosial yang masih dibawah umur atau anak-anak.

Tidak sedikit orang tua di Indonesia yang masih tidak mengetahui bahwasannya dalam penggunaan media, sang anak harus benar-benar diberikan pengawasan karena bisa saja anak melakukan suatu perbuatan di media sosialnya dimana perbuatan tersebut adalah tindak pidana, contohnya seperti *cyber bullying*. Untuk itu perlunya pengawasan dari orang tua, karena dalam menggunakan media sosial memerlukan kehati-hatian. Mengenai penyalahgunaan media sosial yang berujung menjadi tindak pidana sudah diatur sedemikian rupa dalam Pasal 45 Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan ITE) jo. Pasal 27 UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE.

Barangsiapa yang terbukti melakukan tindakan dengan unsur sebagaimana yang dijelaskan dalam UU ITE tersebut, maka pengguna dapat dijerat oleh korban menggunakan UU ITE tersebut, tidak terkecuali penggunanya anak-anak. Adapun tindakan anak remaja di media sosial pada era modern ini yang dapat berujung menjadi tindak pidana jika seseorang atau korban melaporkannya yaitu: berkomentar jahat, menghina, dan mengedit foto orang lain tanpa izin. Orang tua juga harus mengetahui bahwa anak-anak dapat diberikan hukuman/sanksi pidana apabila melanggar hukum dengan sistem atau proses peradilan yang berbeda dengan sistem peradilan orang dewasa.

Berdasarkan survei kuesioner yang ditujukan penulis untuk masyarakat Kota Medan, mayoritas responden mengatakan bahwa masih banyak orang tua di Indonesia ini yang memiliki anggapan bahwa anak-anak tidak akan bisa diberikan hukuman/sanksi pidana karena mereka masih di bawah umur, anak-anak tidak dapat dimintai pertanggungjawaban karena belum memahami apa yang telah mereka perbuat. Beberapa orang tua justru menyepelekan segala sesuatu yang telah dilakukan oleh sang anak di media sosial, meskipun anaknya melakukan kesalahan dalam menggunakan media sosial tersebut.

Tindakan orang tua yang menyepelekan bahaya media sosial tersebut perlu diubah melalui edukasi, agar sang anak dapat belajar bertanggung jawab atas segala perbuatannya dalam bersosialisasi di dunia maya. Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan ITE) jo. Pasal 27 UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE merupakan peraturan yang mengatur perihal tindakan kejahatan di dunia maya (cyber crime), dimana peraturan tersebut bagi siapa saja yang melakukan perbuatan yang memenuhi unsur pidana sebagaimana yang tercantu dalam UU ITE tersebut, tidak terkecuali anak dibawah umur.

Meskipun pelaku adalah anak remaja yang masih dibawah umur, tidak menutup kemungkinan mereka juga dapat diproses ke ranah hukum di persidangan pengadilan. Tetapi, dalam proses persidangan tersebut, para aparat penegak hukum diwajibkan memenuhi persyaratan khusus sebagaimana yang

diatur dalam Undang-Undang No. 11 tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (SPPA).<sup>14</sup>

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan dengan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peran *restorative justice* dalam penyelesaian tindak pidana *cyber bullying* oleh anak ditinjau dari Undang-Undang ITE dan Undang-Undang Sistem Peradilan Pidana Anak ?
2. Bagaimanakah upaya preventif yang dapat dilakukan guna mencegah tindakan *cyber bullying* ?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terlampir di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui peran *restorative justice* dalam penyelesaian tindak pidana *cyber bullying* oleh anak ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan Undang-Undang Sistem Peradilan Anak.
2. Mengetahui upaya preventif yang dapat dilakukan guna mencegah tindakan *cyber bullying*.

---

<sup>14</sup> Suryadi, S.Ag., S.H., M.Si., Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN) : Legal Smart Chanel, URL : <https://lsc.bphn.go.id/konsultasiView?id=381>, diakses pada tanggal 3 Agustus 2021, pukul 09.16 WIB.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang terlampir di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1.4.1. Ditinjau dari manfaat teoritis**

Dengan adanya penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan *cyber bullying*. Penulis juga mengharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan untuk meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga mengembangkan ilmu peserta didik terkait media sosial dan *cyber bullying*.

##### **1.4.2. Ditinjau dari manfaat praktis**

Dengan adanya penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat, khususnya orang tua dan anak remaja tentang dampak penyalahgunaan media sosial yang berujung melakukan tindak pidana *cyber bullying* dan upaya yang dapat dilakukan guna mencegah tindakan *cyber bullying*.

#### **1.5. Sistematika Penelitian**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan perihal yang menjadi latar belakang penelitian, perumusan masalah-masalah yang diidentifikasi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini mengemukakan mengenai konteks teoritis dan konteks konseptual dari berbagai variabel yang selanjutnya akan dibahas dalam skripsi ini. Konteks teoritis yang ada pada penelitian ini secara keseluruhan akan menjelaskan mengenai teori pengertian teknologi dan internet, sejarah perkembangan teknologi informasi komunikasi (selanjutnya disebut sebagai TIK), sejarah perkembangan internet, aplikasi-aplikasi di internet, pengertian dan ruang lingkup *cyber crime*, bentuk *cyber crime*, aturan hukum *cyber crime*, pengertian *cyber bullying*, bentuk *cyber bullying*, pengertian penegakan hukum dan penegakan hukum pidana, dan juga pengertian anak.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memapakan jenis penelitian yang akan digunakan pada penulisan skripsi, pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data yang akan digunakan, dan metode analisis data. Selain dari pada itu, dalam bab ini juga akan membahas mengenai skripsi atau karya tulis ilmiah lainnya yang pernah menuliskan skripsi dengan topik yang sama atau memiliki kemiripan dengan penelitian.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan secara rinci hasil dari penelitian dan analisis penelitian dari rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan oleh penulis mengenai penegakan hukum tindak pidana *cyber bullying* oleh anak dan upaya preventif yang dapat dilakukan guna mencegah tindakan *cyber bullying*.



## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menyampaikan kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis dari hasil penelitian dan analisis penelitian, yang ditutup dengan saran dari penulis mengenai rumusan masalah yang diteliti.

