

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah perkembangan internet tidak dapat dipisahkan dari terjadinya perangdingin antara Uni Soviet dan Amerika Serikat seusai perang dunia II. Perangdingin tersebut berimplikasi dengan semakin giatnya kedua negara mengembangkan teknologi. Upaya pengamanan informasi dan sistem komunikasi telah mengantarkan terjalannya kerja sama antar kalangan militer dan universitas di Amerika. Licklider dan W. Clark adalah orang pertama yang membuat paper dengan judul *online man computer communication*. Dengan paper tersebut, Licklider kemudian menjadi orang pertama yang memimpin Computer Reseach Program pada Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Departemen Pertahanan Amerika Serikat dalam upaya untuk membuat jaringan komputer yang bisa saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya telah melakukan suatu eksperimen 20 tahun yang lalu, eksperimen itu disebut ARPAnet yang diharapkan tetap berfungsi, meskipun terjadi gangguan pada sebuah jaringan tersebut. Pada saat hampir bersamaan, LAN berbasis Ethernet mulai dikembangkan. Pada umumnya, LAN tersebut menggunakan UNIX yang dilengkapi perangkat lunak jaringan IP. Pada saat itu, banyak organisasi yang membangun jaringannya sendiri menggunakan protokol komunikasi seperti yang disebut oleh

ARPAnet sebagai IP. Hal tersebut memungkinkan komputer pada suatu LAN dapat mengakses fasilitas ARPAnet. Jaringan tersebut makin banyak dan disempurnakan, sehingga terbentuk internet seperti yang ada sekarang.¹

Seiring dengan perkembangan kebutuhan masyarakat di dunia, teknologi informasi (*information technology*) memegang peran penting, baik dimasa kini maupun dimasa mendatang. Teknik informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan besar bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada dua hal yang membuat teknologi informasi menjadi begitu penting dalam memacu pertumbuhan ekonomi dunia. *Pertama*, teknologi informasi mendorong permintaan atas produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan internet dan sebagainya. *Kedua*, adalah memudahkan transaksi bisnis terutama bisnis keuangan disamping bisnis-bisnis lainnya.²

Internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru kepada kehidupan manusia, internet juga telah mengubah jarak dan waktu menjadi tak terbatas. Dengan medium internet orang dapat melakukan berbagai aktivitas yang dalam dunia nyata sulit dilakukan, karena terpisah jarak, menjadi lebih mudah. Suatu realitas yang berjarak berkilo-kilo meter dari tempat kita beradadengan medium internet dapat dihadirkan dihadapan kita. Kita dapat melakukan transaksi bisnis, ngobrol, belanja, balajar dan berbagai aktivitas lain layaknya dalam kehidupan nyata. Realitas atau alam baru yang

¹ Maskun, 2013, *Kejahatan Siber Cyber Crime*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Hlm 88-89

² Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*, Jakarta: PT RajaGrafindoPersada, Hlm 1-2

terbentuk oleh medium internet ini pada perkembangannya menciptakan masyarakat baru sebagai warganya yang dalam istilah pengguna dan pemerhati internet lazim disebut *netizen*. Pada gilirannya, realitas baru yang terbentuk oleh medium internet ini membawa perubahan paradigma dalam kehidupan umat manusia. Kehidupan manusia tidak lagi hanya merupakan aktivitas yang bersifat fisik dalam dunia nyata (real) belaka akan tetapi menjangkau juga aktivitas non-fisik yang dilakukan secara virtual. Di "alam baru" ini, bagi kebanyakan netter tidak ada hukum. Mereka beranggapan bahwa tidak ada satupun hukum suatu negara yang berlaku dan seakan-akan ini menjadi suatu jawaban dari impian untuk melampaikan kebebasan berkomunikasi dan mengemukakan pendapat tanpa mengindahkan lagi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan internet, netizen dapat menjelajahi cyber space tanpa dihalangi oleh sekat-sekat teritorial negara. Internet telah membuat manusia-manusia (sebagai pengguna) mampu menjelajah ruang maya ke mana-mana, berkomunikasi dengan beragam informasi global, memasuki jagad perbedaan dan lintas etnis, agama, politik, budaya, dan lain sebagainya. Manusia diajak bercengkrama, berdialog, dan mengasah ketajaman nalar dan psikologisnya dengan alam yang hanya tampak di layar, namun sebenarnya mendeskripsikan realitas kehidupan manusia.³

Perkembangan internet ternyata membawa sisi negatif, dengan membuka peluang munculnya tindakan-tindakan anti sosial yang selama ini dianggap tidak

³ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Bandung: PT Refika Aditama, Hlm 32-33

mungkin atau tidak terpikirkan akan terjadi. Sehingga lahirlah suatu tindak kejahatan baru sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet yang biasa disebut dengan *cyber crime*.⁴ Akan tetapi kejahatan *cyber crime* sering disebut juga dengan istilah kejahatan telematika.

Beberapa literatur disebutkan bahwa apa yang disebut dengan kejahatan telematika (konvergensi), itu pula disebut dengan kejahatan *cyber*. Hal ini didasari pada argumentasi bahwa *cyber crime* merupakan kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh sistem telekomunikasi baik itu *dial up system*, menggunakan jalur telepon, ataukah *wireless system* yang menggunakan antena khusus yang nirkabel. Konvergensi antara komputer dan sistem telekomunikasi sebagaimana di ataslah yang disebut dengan telematika. Sehingga jika menyebutkan kejahatan telematika, maka yang dimaksud juga adalah *cyber crime*. Akan tetapi di sisi lain, beberapa pakar tetap berpendapat bahwa baik kejahatan komputer, kejahatan *cyber*, maupun kejahatan telematika adalah kejahatan yang sama dengan penamaan berbeda.⁵

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat maka hadir sebuah tren baru dikalangan masyarakat yaitu tren media sosial seperti, Facebook, Twitter, Blog, Path, BBM, dll. Tren media sosial sendiri membawa perubahan yang sangat radikal dalam berkomunikasi. Hal ini dapat dilihat melalui telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) yang setiap orang bisa memilikinya. Celakanya, apresiasi

⁴ Ibid, Hlm39

⁵ Maskun, Op.cit, Hlm45

sebagian orang terhadap etika ber-media sosial sangat rendah karena tidak ada regulasi yang langsung meng-intervensi.

Indonesia sendiri telah memiliki suatu aturan yang mengatur tentang kejahatan dunia maya (*cyber crime*) yakni UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sayangnya sosialisasi UU ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) Nomor 19 Tahun 2016 juga tidak merata sehingga banyak orang yang tidak mengetahui isi pasal dalam UU tersebut yang bisa menjerat perbuatan yang melawan hukum. Salah satu pasal yaitu Pasal 27 Ayat 3 disebutkan: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.” Sanksi pidana bagi yang melakukan Pasal 27 Ayat 3 diatur di Pasal 45 Ayat 1: Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Perbuatan yang sesuai dengan pasal 27 ayat 3 merupakan perbuatan yang melawan hukum dengan sanksi pidana yang juga disebut sebagai kriminal. Pasal 27 Ayat 3 inilah yang dipakai banyak kalangan untuk melaporkan tulisan dan status di media sosial.

Sayangnya sosialisasi terkait dengan aturan main agar tetap pada koridor hukum juga kurang. Akibatnya, sebagian orang tidak memahami dampak hukum jika memakai media sosial sebagai tempat menuliskan sesuatu yang merugikan pihak lain, seperti menyebarkan fitnah, memutarbalikkan fakta, menyebarkan kabar bohong, dll.

Sehingga semakin banyak orang yang melakukan kejahatan melalui media sosial tidak terkecuali diprovinsi Gorontalo. Di kepolisian daerah (POLDA) Gorontalo sendiri tercatat dari tahun 2015 sampai dengan desember 2017 telah terjadi 47 kasus dimana 11 kasus sudah terselesaikan,3 kasus telah di SP3,30 kasus diselesaikan melalui jalur damai dan sisanya masih dalam penyelidikan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Pasal 27 Ayat 3 UU Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Terhadap Pengguna Media Sosial Facebook Studi Kasus POLDA Gorontalo”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Efektivitas pasal 27 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Apa saja Faktor-faktor yang menghambat pasal 27 Ayat (3) Undang-Undang nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan dan Transaksi elektronik?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari jawaban atas permasalahan-permasalahan diatas, yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas pasal 27 ayat (3) undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi

elektronik terhadap penggunaan media sosial facebook. Lebih spesifiknya penelitian ini diharapkan dapat menjabarkan jawaban atas permasalahan dan gambaran tentang implikasi dari penerapan pasal 27 ayat (3) undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik terhadap fungsi perlindungan dalam penyelesaian kasus pelanggaran penggunaan media sosial facebook di Indonesia khususnya diprovinsi Gorontalo.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai guna, khususnya dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu hukum, dal hal penanganan kasus pelanggaran penggunaan media sosial facebook.
- b. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak untuk dapat menentukan peranya dalam penyelesaian kasus pelanggaran penggunaan media sosial facebook yang akan dating.