

BAB II

KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM MENANGGULANGI KASUS KEJAHATAN KESUSILAAN DI DUNIA MAYA (*CYBERSEX*)

A. Kebijakan pemerintah dalam menanggulangi kejahatan kesusilaan melalui dunia maya (*cybesex*)

Salah satu masalah *cybercrime* yang juga sangat meresahkan dan mendapat perhatian berbagai kalangan, adalah masalah *cybercrime* di bidang kesusilaan yang saat ini diseminarkan. Jenis *cybercrime* di bidang kesusilaan yang sering diungkapkan adalah *cyber Pornography* (khususnya *child sex pornography*) dan *cybersex*. Di Internet atau dunia maya (*virtual world*) sangat mudah ditemukan bahan-bahan pornografi atau yang berkaitan dengan masalah seksual.

1. Kebijakan departemen komunikasi dan informasi dalam menanggulangi *cybersex*

Masyarakat memiliki ketergantungan pada dunia *cyber* atau dunia internet, karena masyarakat dapat memperoleh informasi media untuk mengetahui seluk-beluk pemberitaan yang ada misalnya tentang permasalahan covid-19, gizi buruk, kelangkaan pekerjaan, pengangguran, kenaikan harga, dan seterusnya. Membangun kapasitas sosialisasi kebijakan dan diseminasi informasi sehingga kita bisa berharap pemerintah tidak terlambat dalam mengantisipasi masalah sosial yang terjadi di dalam dunia

cyber. Sesuai dengan visi dan misi dimana Depkominfo harus mewujudkan masyarakat informasi yang sejahtera melalui penyelenggaraan komunikasi dan informatika yang efektif dan efisien dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan meningkatkan, mendorong dan mengembangkan kapasitas layanan informasi dan pemberdayaan potensi masyarakat dalam rangka mewujudkan masyarakat berbudaya informasi.

Maka departemen komunikasi dan informasi mulai membuat dan mencanangkan kebijakan-kebijakan yang dapat membuat masyarakat mengetahui lebih dini mengetahui informasi-informasi terkini. Informasi yang dilemparkan pun melalui berbagai media, baik itu elektronik dan nonelektronik.

Departemen komunikasi dan informasi mulai membuat Undang-Undang ini dikarenakan, perkembangan teknologi yang semakin berkembang tiap harinya, sedangkan Indonesia sama sekali belum memiliki hukum telematika, hukum *cyber* yang mengatur tata cara penggunaan dan tindakan pidana dalam menggunakan teknologi ini. Apalagi masyarakat semakin merasakan dirugikan dengan kejadian yang tidak mengenakan selama teknologi ini berkembang, semakin banyak kejahatan, semakin banyak yang menyalahgunakan manfaat dari teknologi ini. Apalagi jika berhubungan langsung dengan suatu konten yang memuat hal-hal yang porno baik itu berupa gambar, kata-kata apalagi hasil rekaman yang memeing sengaja

diupload dan dijadikan bahan konsumsi untuk masyarakat Indonesia. Secara teknis penjelasan Pasal 27 ayat (1), (2), dan (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, hal-hal tersebut dapat dilakukan antara lain dengan cara melakukan komunikasi, mengirimkan, memancarkan atau sengaja berusaha mewujudkan hal-hal tersebut kepada siapapun yang tidak berhak untuk menerimanya dan atau dengan sengaja menghalangi agar informasi-informasi dimaksud tidak dapat diterima atau gagal diterima oleh yang berwenang menerimanya dilingkungan pemerintah.

Pada pasal 26 sudah sangat jelas dimana muatan pornografi itu dilarang keras di Indonesia, menyebarkan dan menonton hanya untuk kesenangan belaka merupakan hal yang tidak pantas dilakukan bagi masyarakat Indonesia yang cerdas ini. Sebaliknya jika kita menggunkana untuk hal yang bermanfaat maka hasilnya pun akan bermanfaat bagi masa depan bangsa kita.

Saat ini Direktorat Jenderal Aplikasi Telematika, khususnya Direktorat Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten sedang membuat draft Peraturan Menteri tentang Isi Media dimana menyangkut pedoman perilaku dan standar penyediaan dan pemuatan konten multimedia. Mengingat konten memiliki peranan, pengaruh, dan dampak yang signifikan dalam penyelenggaraan jasa multimedia, baik terhadap penyelenggara jasa

multimedia itu sendiri maupun terhadap masyarakat pada umumnya dan pada khususnya anggota masyarakat yang merasa dirugikan oleh pembuatan, pengumuman, dan/atau penyebarluasannya. Dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, pada Pasal 3 menjelaskan aturan tentang konten-konten yang dilarang di *website* maupun situs di Indonesia. Sedangkan pada pasal 4, 5, dan 6, menjelaskan mengenai bagaimana pentingnya membina industri penyelenggara jasa multimedia agar senantiasa mampu menghadapi berbagai tantangan dan persoalan yang terjadi baik di tingkat dalam negeri maupun Internasional. Namun kita belum memiliki Undang-Undang untuk menutup *server* dari luar sehingga PJM atau *administrator*lah yang harus bekerja secara manual, demi terciptanya keamanan dan ketertiban dalam pengelolaan konten-konten multimedia di Indonesia.

B. Dampak negatif *cybersex*

Banyak akibat negatif yang ditimbulkan dari *cybersex*, bahkan ada yang sudah mengklasifikasikannya sebagai bentuk baru perzinahan. Perkembangan teknologi informasi mengakibatkan modus operandi delik kesusilaan mengalami perkembangan, semula hanya sebatas perbuatan kesusilaan atau *sex* secara fisik, namun kini telah berkembang ke arah non fisik

seperti *cybersex*. Tidak hanya diminati oleh kalangan dewasa, *cybersex* juga diminati oleh kalangan remaja. Pada tahun 2010, diketahui 96% anak berusia 10-17 tahun di Indonesia pernah membuka situs porno dengan durasi penggunaan internet rata-rata 64 jam setiap bulan,¹ *cybersex* dapat mendorong remaja mengalami penyimpangan perilaku seksual karena dapat merusak otak yang membuat pengaksesnya kecanduan dengan seks, mengembangkan keinginan seksual, dan masalah pengalaman fungsi seksual. Individu yang berada pada tahap kecanduan yang tinggi tidak merasa puas dengan apa yang dikonsumsinya dan pada akhirnya menimbulkan perilaku seksual yang menyimpang.

Tingginya keterpaparan remaja dengan sumber informasi seksual, seperti situs porno mempunyai pengaruh yang besar terhadap perilaku seksual berisiko remaja. Bahkan, tidak hanya kepada lawan jenis, pelaku *cybersex* juga dapat melampiaskan hasrat seksualnya kepada sesama jenis. Remaja yang kecanduan *cybersex* juga dapat mengalami penyakit kelamin Penyimpangan perilaku seksual lainnya yang muncul akibat *cybersex* adalah masturbasi. Tidak sedikit remaja yang melakukan masturbasi pada saat sedang melakukan kegiatan *cybersex*. Masturbasi yang umumnya dilakukan oleh pengguna *cybersex* dalam waktu lama dapat menimbulkan efek negatif pada fisik dan psikis individu, yaitu nyeri punggung dan selangkangan, gangguan peradangan,

¹ Azwar, S. 2003. Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h 5.

rasa letih sepanjang hari, kebocoran katup air mani, dan kesulitan untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan

C. Faktor pendorong terjadinya *cybersex*

Maraknya kejahatan kesusilaan melalui dunia maya (*cybersex*) di Indonesia bukanlah sebuah fenomena yang datang dengan sendirinya, melainkan karena berbagai faktor yang sifatnya multidimensional dan saling berkaitan satu dengan lainnya. Antara lain faktor penyebab terjadinya kejahatan kesusilaan melalui dunia maya (*cybersex*) adalah:

1. Faktor keluarga

Faktor keluarga mungkin termasuk faktor yang krusial karena keluarga yang tidak harmonis, pada usia anak biasanya kedekatan hubungan antar orang tua dan anak mampu menjaga anak dari perilaku yang menyimpang. Faktor ekonomi juga berperan dalam penyebab seseorang melakukan kejahatan kesusilaan. Terdapat beberapa macam dalam hal ini, seperti kemiskinan yang pada akhirnya menjadikan anak-anak atau anggota keluarga lain pada posisi yang harus turut serta mencari tambahan penghasilan, kebutuhan yang tidak tercukupi, kurang perhatian atau/ kasih sayang, dampak dari pengaruh salah pergaulan, dll. Beberapa hal tersebut seringkali menjadi faktor pemicu terjadinya kejahatan kesusilaan.

2. Faktor anonimitas dan kemudahan dalam mengakses.

Tingginya minat terhadap *cybersex* didukung oleh sejumlah faktor, Griffiths (2004) menyatakan bahwa *cybersex* digemari masyarakat karena faktor anonimitas dan minim hambatan. Secara lebih lengkap, Carnes, Delmonico, dan Griffin juga memaparkan sejumlah daya tarik *cybersex*, yaitu kemudahan dalam mengakses (*accessibility*), kesempatan untuk memisahkan diri (*isolation*), kebebasan mengakses tanpa perlu menunjukkan identitas (*anonymity*), terjangkau dari segi biaya (*affordability*), dan kebebasan untuk berfantasi (*fantasy*).² Sejumlah daya tarik tersebut tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Dengan faktor anonimitas ini membuat setiap orang tidak merasa khawatir jika ada orang yang mengenalnya mengetahui bahwa dia telah mengakses *cybersex* karena adanya faktor anonimitas ini membuat seseorang leluasa mengakses *cybersex* dengan sesuka hatinya karena identitas pelaku *cybersex* dapat di rahasiakan atau bahkan dapat menggunakan identitas palsu untuk mengakses *cybersex* tanpa perlu takut identitas aslinya diketahui orang lain.

Faktor bebas hambatan juga menjadi salahsatu pendorong seseorang mengakses *cybersex* karena kemudahan untuk mengakses *cybersex* dengan

² Carnes, P. J., Delmonico, D. L., & Griffin, E. J. 2001. In *The Shadows of The Net*. Center City: Hazelden Foundation. h, 78.

minim hambatan yang di dapatkan, karena di dalam dunia maya (*virtual*) sudah banyak platform yang mendukung seseorang mengakses *cybersex* dengan mudah. Selain minim hambatan dalam mengakses *cybersex*, setiap orang yang mengakses *cybersex* juga tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak karena untuk mengakses *cybersex* yang dibutuhkan hanyalah kuota internet dan perangkat elektronik saja, dengan mudah seseorang dapat mengakses *cybersex* dengan mudah, karena kebanyakan pelaku *cybersex* hanya berkencan melalui dunia maya (*virtual*) maka dari itu faktor pendorong terjadinya *cybersex* adalah karena faktor terjangkaunya mengakses *cybersex* dalam segi materi atau biaya.

3. Faktor psikologis

Tidak hanya dipicu oleh kecanggihan internet, dorongan biologis, dan ruang lingkup yang juga kecanduan *cybersex* juga bisa salah satu faktor terjadinya *cybersex*, namun *cybersex* juga dapat dipicu oleh sejumlah faktor risiko.³ Young memaparkan ada empat faktor risiko yang menyebabkan individu terlibat dalam *cybersex*, yaitu masalah emosi, masalah interpersonal, kambuh dari kecanduan seks, dan kesempatan mengekspresikan perasaan seksual yang tersembunyi.

Wery dan Billieux mengungkapkan bahwa faktor psikologis turut menjadi faktor risiko yang mendorong individu untuk melakukan *cybersex*, di

³ Gunarsa, S.D. 2000. Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia. h, 11.

antaranya stres, suasana hati buruk dan regulasi diri yang rendah. Faktor lain yang turut berperan dalam mengarahkan perilaku remaja, khususnya untuk melakukan *cybersex* adalah kecerdasan moral.⁴ Seseorang yang terjerumus pada penyimpangan perilaku seperti *cybersex* dikarenakan rendahnya kecerdasan moral individu sebagai akibat kurangnya penanaman kecerdasan moral sejak dini. Kecerdasan moral adalah kapasitas mental untuk menentukan bagaimana prinsip manusia yang seharusnya diterapkan pada nilai, tujuan, dan tindakan individu, atau dengan kata lain bahwa kecerdasan moral adalah kemampuan untuk membedakan kebenaran dari kekeliruan sebagaimana yang didefinisikan oleh prinsip universal.⁵

Prinsip universal adalah keyakinan mengenai tingkah laku manusia yang lazim di seluruh budaya di dunia, seseorang yang mempunyai kecerdasan moral yang tinggi akan menunjukkan perilaku yang selaras dengan kebenaran dan menghindari perilaku yang tidak diterima masyarakat pada umumnya. Menurut Lennick dan Kiel memaparkan bahwa kecerdasan moral terdiri atas empat dimensi, yaitu integritas (*integrity*), tanggung jawab (*responsibility*), tindakan memaafkan (*forgiveness*), dan kasih sayang atau mempedulikan orang lain (*compassion*).

⁴ Djubaidah, S., Ellyawati, R., Winarti, S. 2001. Studi tentang perilaku seksual pada Pengguna Layanan *Cybersex*. *Jurnal Psikologi. Fenomena*. Volume VI.

⁵ Chaplin, J. P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih bahasa : Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h.67.

Integritas (*integrity*) merupakan tanda bahwa individu cerdas secara moral. Ketika seseorang bertindak dengan integritas, akan terjadi harmoni antara perilaku individu dengan prinsip universal manusia. Namun, saat ini banyak remaja yang membenarkan perbuatan-perbuatan yang mereka ketahui salah karena perbuatan tersebut juga dilakukan oleh orang lain yang ditemuinya termasuk *cybersex*.

Tanggung jawab (*responsibility*) seorang individu juga harus memiliki sifat bertanggung jawab, yang dimaksud bertanggung jawab adalah dimana ketika seseorang dapat mempertanggung jawabkan apa yang telah diperbuatnya.

Tindakan memaafkan (*forgiveness*) merupakan prinsip yang penting karena tanpa adanya toleransi terhadap kesalahan dan pengakuan terhadap kekeliruan diri, individu akan cenderung menjadi keras dan tidak mampu membangun hubungan yang baik dengan orang lain.

Kasih sayang (*compassion*) merupakan hal yang penting. Seseorang yang memiliki kasih sayang atau kepedulian terhadap orang lain (*compassion*) akan melakukan sesuatu yang terhormat dan membuat orang lain menghormati individu tersebut karena perbuatannya. Seseorang akan menghindari perbuatan yang membuatnya tidak dihormati atau tidak dihargai orang lain. Hal tersebut tidak ditemui pada orang yang terlibat *cybersex* karena perbuatan

yang mereka lakukan tersebut tidak selaras dengan norma dan mendorong remaja pada perilaku yang menyimpang.

4. Faktor rendahnya pengetahuan agama

Adanya pengaruh negatif identitas keberagamaan (*religious identity*) atau biasanya disebut dengan rendahnya nilai agama yang tertanam dalam setiap orang dan kejjikan moral (*moral disgust*) terhadap *cybersex*. Individu yang mengidentifikasi nilai-nilai agama ke dalam dirinya akan cenderung menjauhi *cybersex*. Demikian halnya dengan individu yang mempunyai kepekaan terhadap kejjikan moral (*moral disgust*), yaitu emosi moral yang berkaitan dengan pelanggaran terhadap etika kesucian, menunjukkan keterlibatan dalam *cybersex* yang rendah. Sebaliknya, individu yang identifikasi nilai agamanya lemah dan kepekaan terhadap kejjikan moral yang rendah menunjukkan keterlibatan dalam *cybersex* yang tinggi.

5. Faktor teknologi

Teknologi juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam pemahaman mengenai kejahatan terutama terhadap aliran-aliran dalam kriminologi yang menitik beratkan pada faktor manusia, baik secara lahir maupun psikologis. Kejahatan sebenarnya telah ada sejak awal zaman, hingga sekarang. Seiring dengan perkembangan zaman bentuk-bentuk kejahatanpun semakin bervariasi. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor

yang dapat menimbulkan kejahatan. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka jenis jenis kejahatan semakin berkembang dan bervariasi. Banyak kejahatan-kejahatan baru yang bermunculan dengan semakin berkembangnya teknologi, khususnya teknologi internet. Kejahatan kesusilaan di dunia maya (*cybersex*) adalah salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kejahatan ini bahkan sudah menjadi perhatian dunia internasional. Kejahatan kesusilaan di dunia maya atau *cybersex* merupakan salah satu sisi gelap dari kemajuan teknologi yang mempunyai dampak negatif sangat luas bagi seluruh bidang kehidupan modern saat ini.

Cybersex adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. *Cybersex* sebenarnya bukan hanya menggunakan kecanggihan teknologi komputer akan tetapi juga memanfaatkan teknologi informasi dalam pengoperasiannya.

6. Faktor Covid-19

Penyebaran COVID-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia, dapat menjadi peluang bagi pelaku kejahatan kesusilaan di dunia maya (*cybersex*) melakukan aksinya. Hal itu dikarenakan, saat wabah ini terjadi, aktivitas masyarakat menggunakan internet menjadi meningkat. Tinggal di rumah dan

hanya mengandalkan komunikasi dan informasi secara online, memang membuat masyarakat rawan menjadi pelaku tindak kesusilaan di dunia maya (*cybersex*). Lonjakan hampir 3 ribu persen ini merupakan angka pertumbuhan antara traffic sebelum WFH (15 Februari s/d 15 Maret) dengan traffic setelah WFH (16 Maret s/d 14 April). Di Indonesia dan negara lain, masyarakat yang menjadi pelaku tindak kesusilaan di dunia maya (*cybersex*) tidak sekali-dua kali terjadi, karena pada dasarnya seseorang yang sudah melakukan kegiatan kesusilaan di dunia maya (*cybersex*) akan melakukan kegiatan itu berulang-ulang kali.

Selain meningkatnya penggunaan internet di dalam faktor *Covid-19* ini terdapat juga himbauan pemerintah untuk dirumah saja, di antara yang biasa dilakukan dalam physical distancing ialah tetap berada di rumah. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan agar warga melakukan karantina mandiri minimal selama 14 hari demi menghentikan penyebaran virus corona penyebab COVID-19.

Anjuran pemerintah untuk tetap di rumah sebisa mungkin selalu dipatuhi agar penyebaran virus corona tidak makin meluas. Di sisi lain, tak sedikit orang yang merasa jenuh lantaran harus tetap berada di rumah. Terlebih lagi bagi mereka yang dalam sehari-hari kerap melakukan kegiatan di luar rumah untuk bertemu dengan banyak orang. Untuk sebagian orang mereka melakukan *cybersex* di karenakan larangan untuk ke tempat

keramaian sehingga beberapa orang memilih melampiaskan nafsunya melalui kegiatan *cybersex*.