

**KONTEN ILEGAL (*ILLEGAL CONTENT*): SEBUAH TINDAK PIDANA
MENURUT UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK
(UU ITE)**

Indah Sari

indah.alrif@gmail.com

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

Abstract

Illegal Content is a criminal act related to illegal activities in the cyberspace. Electronic Crimes Act and Illegal Content are regulated in the Electronic Information and Transactions Law. Illegal Content is an action that involves inputting data or information to the Internet unethically, deceptive, violates the law or disturbs public order and considered as cybercrime. Many forms of it are fake news, defamation, pornography, or sharing information that classified as government secret, agitation, and propaganda against the present government, and so on. Illegal Content can also be explained as the activity of distributing (uploading, writing) false or prohibited content that can harm other people and violates the cyberlaw. The formulation of the problems in this writing is as follows: first, what is the difference between Illegal Content and Electronic Crimes Act according to Electronic Information and Transactions Law (ITE Law)? Second, what are the forms of Illegal Content according to Electronic Information and Transactions Law (ITE Law)? The kind of typing that the writer uses in this research is descriptive research (describing an object and taking simple conclusion from it) with secondary data and use statute approach, case approach, and conceptual approach. This kind of technique is collected by library research and the data will be analyzed qualitatively. The purpose of this writing is to differentiate between Illegal Content and Electronic Crimes Act and explain the forms of Illegal Content based on the Electronic Information and Transactions Law.

Keywords: *Cyberspace, Cybercrime, Cyberlaw, Electronic Information and Transactions Law, Illegal Content.*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus juga menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum dan

terjadinya beberapa tindak pidana dalam masyarakat. Tindak pidana dalam dunia siber di Indonesia di atur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi & Transaksi Elektronik (UU ITE). Dengan kehadiran UU ITE ini melahirkan rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum *cyber*, hukum telematika. Hukum siber atau *cyberlaw*, secara Internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi. Demikian juga dengan hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika.

Dengan berkembangnya dunia siber ini muncullah berbagai perbuatan melawan hukum yaitu berupa tindak pidana elektronik diantaranya adalah konten ilegal, Konten ilegal (*illegal content*) yang merupakan sebuah tindak pidana yang berhubungan dengan aktivitas ilegal. Mengenai konten ilegal ini perlu mendapat perhatian khusus dalam UU ITE. Hal ini didasarkan setidaknya ada dua hal, *pertama* perlunya perlindungan hukum seperti perlindungan yang diberikan dalam dunia nyata atau fisik (*realspace*). Dunia siber merupakan dunia virtual yang diciptakan melalui pengembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kevirtual dunia ini tidak menghilangkan fakta bahwa setidaknya sampai saat ini masyarakat yang ada dalam dunia siber adalah kumpulan orang-orang dari dunia fisik dan dampak dari berbagai jenis transaksi elektronik yang dilakukan dalam dunia siber dapat dirasakan langsung dan nyata dalam dunia fisik. *Kedua*, dengan adanya internet informasi dapat disebar dan diteruskan ke berbagai penjuru dunia dengan seketika serta dapat diakses dari berbagai negara (Awaludin & Nugraha Rizki, 2021). Terlebih lagi setiap orang dapat menggunakan nama lain selain nama diri yang sebenarnya di *cyberspace* baik secara anonim atau dengan nama alias. Informasi-informasi yang dikirimkan atau digandakan tersebut dapat tersimpan untuk jangka waktu yang sangat lama, jika tidak dapat dikatakan secara permanen. Teknologi mesin pencari (*search engines*) memudahkan banyak orang untuk mencari dan mendapatkan informasi yang mereka perlukan. Dengan internet, konten-konten yang dilarang dapat disebarluaskan tanpa

diketahui identitas aslinya. Bahkan dalam batas tertentu mesin pencari ini dapat memberikan informasi pribadi, seperti identitas seseorang, atau bahkan letak rumah seseorang. Dengan demikian, internet dapat menjadi sarana untuk menyebarkan informasi yang menimbulkan dampak luas dan tidak terbatas. Hal ini tentunya dapat menimbulkan kerugian bagi korban, baik secara materil maupun imateril.

Bertolak dari uraian di atas, maka menarik bagi penulis untuk meneliti lebih lanjut Konten Ilegal (*Illegal Content*) sebagai sebuah tindak pidana menurut Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Akhirnya penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah perbedaan antara Konten Ilegal (*Illegal Content*) dengan Tindak Pidana Elektronik menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
2. 2 Bagaimana bentuk-bentuk Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)?

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah: *pertama*, untuk mengkaji dan menganalisis lebih dalam lagi mengenai perbedaan antara Konten Ilegal (*Illegal Content*) dengan Tindak Pidana Elektronik menurut Undang-Undang tentang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE) *kedua*, untuk mengetahui dan menjelaskan bentuk-bentuk Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Adapun kegunaan dari penulisan ini adalah:

- a. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi dosen, mahasiswa, civitas akademika, praktisi hukum,

praktisi sistem informasi mengenai perbedaan antara Konten Ilegal (*Illegal Content*) dengan Tindak Pidana Elektronik menurut Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE)

- b. Tulisan ini dapat mendorong penelitian lebih lanjut untuk dapat mengembangkan kajian dan pengetahuan tentang perbedaan antara Konten Ilegal (*Illegal Content*) dengan Tindak Pidana Elektronik menurut Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE) dan untuk mengetahui bagaimana bentuk bentuk Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut Undang-Undang Nomor Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Adapun sistematika penulisan sebagai berikut: *pertama*, Pendahuluan yang berisikan latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penulisan, kegunaan penulisan serta sistematika penulisan, *kedua*, dimana penulis memaparkan kajian-kajian literatur yang terdiri dari *cyberspace*, *cybercrime*, *cyberlaw*, Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik (UU ITE), Tindak Pidana, Konten dan Bentuk-Bentuk Konten serta Konten Ilegal (*Illegal Contents*), *ketiga*, Metode Penelitian yang berisikan jenis penelitian, pendekatan penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data. *Keempat*, Pembahasan. Adapun di dalam pembahasan akan di paparkan perbedaan antara Konten Ilegal (*Illegal Content*) dengan Tindak Pidana Elektronik menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan bagaimana bentuk-bentuk Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)?

Berdasarkan uraian di atas akhirnya penulis tertarik untuk mengkaji dan mendalami mengenai “**KONTEN ILEGAL (ILLEGAL CONTENT): SEBUAH TINDAK PIDANA MENURUT UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE)**”.

KAJIAN LITERATUR

Cyberspace, Cyberlaw dan Cybercrime

Cyberspace

Seiring dengan semakin populernya Inter-Net sebagai ‘*the network of the network*’, masyarakat penggunaanya (*internet global community*) seakan-akan mendapatkan suatu dunia baru yang dinamakan *cyberspace* sebagaimana yang di populerkan oleh William Gibson dalam Novel sci-fi nya “*Neuromancer*” yang merupakan kayalan tentang adanya alam lain pada saat teknologi telekomunikasi dan informasi bertemu (FH UI Online.tt). Howard Rheingold menyatakan, *cyberspace* adalah sebuah “ruang imajiner” atau “maya” yang bersifat artifisial, dimana setiap orang melakukan apa saja yang biasa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru (Yasraf Amir Piliang, tt). Berkaitan dengan *cyber space* ini Agus Raharjo mengatakan, *cyberspace* sesungguhnya merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer (*computer mediated communication*). Dunia ini menawarkan realitas baru dalam kehidupan manusia yang disebut dengan realitas virtual (maya) (Agus Raharjo, 2002:91). Realitas alam baru yang terbentuk oleh medium internet ini pada perkembangannya menciptakan masyarakat baru sebagai warganya yang dalam istilah pengguna dan pemerhati internet lazim disebut dengan *nitizen*. Pada gilirannya, realitas baru yang terbentuk oleh medium internet ini membawa perubahan paradigma dalam kehidupan umat

manusia. Kehidupan manusia tidak lagi merupakan aktifitas yang bersifat fisik dalam dunia nyata (*real*) belaka akan tetapi menjangkau juga aktivitas non fisik yang dilakukan secara virtual. Dengan internet, *nitizen* dapat menjelajahi *cyberspace* tanpa dapat dihalangi oleh sekat-sekat teritorial negara. Aktivitas apapun dilakukan di *cyber* seakan terlepas dari yurisdiksi nasional suatu negara.

Cyberlaw

Cyberlaw merupakan istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan TI. Istilah lain adalah Hukum TI (*Law of TI*), Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan Hukum Mayantara. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membutuhkan pengaturan hukum yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi tersebut. Hanya saja hingga saat ini banyak negara yang belum memiliki perundang-undangan khusus di bidang teknologi informasi, baik dalam aspek pidana maupun perdata.

Ruang lingkup dari *cyberlaw* adalah:

1. Hak cipta, hak merek, pencemaran nama baik (*defamation*), *hate speech* (fitnah, penistaan dan penghinaan).
2. Serangan terhadap fasilitas komputer (*hacking*, *viruses*, *illegal access*), pengaturan sumber daya internet IP (*address*, *domain name*)
3. Kenyamanan individu (*privacy*), tindakan kriminal yang biasa menggunakan TI sebagai alat.
4. Isu prosedural (yurisdiksi, pembuktian, penyidikan), transaksi elektronik dan digital, pornografi.
5. Perlindungan konsumen, pemanfaatan internet dalam aktifitas keseharian (*e-commerce*, *e-government*, *E-education*, *e-medics*).

Contoh *cyberlaw* di Amerika adalah:

- a. *Us Child Online Protection Act (COPA): adults verification required on porn site*
- b. *Us Child Pornography Protection ACT: extend law to include computer-based child porn*
- c. *Us Child Internet Protection Act (CIPA): requires schools and libraries to filter*
- d. *US New Laws and Rulemaking: spam, deceptive, tactics mouse-trapping .*

Cybercrime

Kejahatan di dunia maya atau *Cybercrime* adalah tindak pidana kriminal yang dilakukan pada teknologi internet (*Cyberspace*), baik yang menyerang fasilitas umum maupun kepemilikan pribadi. *Cybercrime* dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. *The Prevention of Crime and The Treatment of Offenders* di Havana, Cuba pada Tahun 1999 dan di Wina, Austria tahun 2000, menyebutkan ada 2 istilah yang dikenal:

1. *Cyber crime* dalam arti sempit disebut *computer crime*, yaitu perilaku illegal/melanggar yang secara langsung menyerang sistem keamanan komputer dan/atau data yang diproses dari komputer.
2. *Cyber crime* dalam arti luas disebut *computer related crime*, yaitu perilaku illegal/melanggar yang berkaitan dengan sistem komputer atau jaringan.

Dalam Tenth United Nations Congress on the Prevention of Crime and the Treatment of Offenders yang diselenggarakan di Vienna, 10-17 April 2000, dibahas kategori *cybercrime*. *Cybercrime* dapat dilihat secara sempit maupun secara luas, yaitu:

- (a) *Cybercrime in a narrow sense ("computer crime"): any illegal behavior directed by means of electronic operations that targets the security of computer systems and the data processed by them;*
- (b) *Cyber crime in a broader sense ("computer-related crime"): any illegal behavior committed by means of, or in relation to, a computer system or network, including such crimes as illegal possession, offering or distributing information by means of a computer system or network.*

Dari penjelasan-penjelasan tersebut, *cybercrime* dapat berupa kejahatan baru yang tidak diatur dalam undang-undang pidana konvensional, dan juga dapat berupa kejahatan konvensional yang menggunakan sarana komputer atau sistem komputer.

Dari beberapa pengertian di atas, *cyber crime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.

Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia diatur dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Yang Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Lahirnya rezim hukum baru (UU ITE) yang dikenal dengan hukum telematika dapat dikatakan sebagai sebuah respon positif. Hukum Telematika atau

cyberlaw, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula Hukum Telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media dan hukum telematika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*) dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi, baik dalam lingkup lokal maupun dalam global (*internet*) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan Undang-Undang pertama di Indonesia yang secara khusus yang mengatur tindak pidana siber. Undang-Undang ini memiliki secara khusus dalam pembentukan dan pengundangannya. Rancangan UU ITE mulai dibahas sejak Maret 2003 oleh Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi dengan nama Rancangan UU Informasi Komunikasi dan Transaksi Elektronik. Pada tanggal 21 April 2008, Undang-Undang ini disahkan dan proses pengundangannya berlaku selama 5 Tahun. Undang-Undang ITE terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal ini merupakan Undang-Undang yang relative baru baik dari segi waktu pengundangannya dan juga segi materi yang diatur. Dua muatan besar yang diatur dalam UU ITE ialah mengenai pengaturan transaksi elektronik yang mengenai tindak pidana siber. Materi UU ITE tersebut merupakan implementasi dari beberapa prinsip ketentuan Internasional, yaitu *UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce*,

UNCITRAL Model Law on Electronic Signature, Convention on Cybercrime, EU Directives on Electronic Commerce, dan EU Directives on Electronic Signature. Ketentuan-ketentuan tersebut adalah instrumen Internasional dan Regional yang banyak diterapkan oleh negara-negara Eropa, Amerika dan Asia.

Ada beberapa kelebihan yang diperoleh dengan menyatukan materi-materi tersebut dalam satu Undang-Undang. *Pertama*, penyatuan itu menghemat waktu karena jika tiap materi diatur dalam Undang-Undang sendiri, akan membutuhkan waktu yang lama untuk di bahas di DPR. *Kedua*, para pemangku kepentingan dapat melihat keseluruhan materi secara holistik dan keterkaitan materi-materi tersebut secara komprehensif. Substansi pengaturan tindak pidana siber dalam UU ITE mencakup hukum pidana materil, yaitu kriminalisasi perbuatan-perbuatan yang termasuk kategori tindak pidana siber, pedoman yang digunakan ialah *Convention on Cybercrime*. Undang-Undang ini juga memuat hukum pidana formil yang khusus untuk menegakkan hukum pidana siber. Sehingga UU ITE juga membahas bagian-bagian yang dikategorikan sebagai tindak pidana siber dan membahas hukum acaranya.

Adapun sistematika UU ITE adalah sebagai berikut:

1. Bab I berisi ketentuan umum
2. Bab II berisi asas dan tujuan
3. Bab III berisi informasi, dokumen dan tanda tangan elektronik
4. Bab IV berisi penyelenggaraan sertifikasi elektronik dan sistem elektronik
5. Bab V berisi transaksi elektronik
6. Bab VI berisi nama domain, hak kekayaan intelektual, dan perlindungan hak pribadi,

7. Bab VII berisi perbuatan yang dilarang
8. Bab VIII berisi penyelesaian sengketa
9. Bab IX berisi peran pemerintah dan peran masyarakat
10. Bab X berisi penyidikan
11. Bab XI berisi ketentuan pidana
12. Bab XII berisi ketentuan peralihan
13. Bab XIII berisi tentang ketentuan penutup

Tindak Pidana

Untuk istilah tindak pidana dalam pustaka hukum berbahasa Inggris digunakan istilah "*crime*" atau "*offence*". Sesuai pembagian perilaku menjadi *commission* dan *omission*, juga tindak pidana terdiri atas *criminal act* atau *criminal commission* dan *criminal omission*. Sehingga istilah "*crime*" atau "*offence*" merupakan padanan dari istilah "tindak pidana"

Di sisi lain istilah tindak pidana menunjukkan pengertian gerak-gerik tingkah laku dan gerak-gerik jasmani seseorang. Hal-hal tersebut terdapat juga seseorang untuk tidak berbuat, akan tetapi dengan tidak membuatnya dia, dia telah melakukan tindak pidana. Mengenai kewajiban untuk berbuat tetapi dia tidak berbuat, yang di dalam undang-undang ditentukan pada pasal 164 KUHP, ketentuan dalam pasal ini mengharuskan seseorang untuk melaporkan kepada pihak yang berwajib apabila akan timbul kejahatan, ternyata dia tidak melaporkan, maka dia dapat dikenakan sanksi.

Tindak pidana adalah perbuatan yang oleh aturan hukum dilarang dan diancam dengan pidana, dimana pengertian perbuatan disini selain perbuatan yang bersifat aktif (melakukan sesuatu yang sebenarnya dilarang oleh hukum) juga perbuatan yang bersifat pasif (tidak berbuat sesuatu yang sebenarnya di-

haruskan oleh hukum). Adapun unsur-unsur tindak pidana yaitu:

a. Unsur Objektif

Unsur yang terdapat di luar si pelaku. Unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan di mana tindakan-tindakan si pelaku itu harus dilakukan. Terdiri dari:

1. Sifat melanggar hukum

2. Kualitas dari si pelaku

Misalnya keadaan sebagai pegawai negeri di dalam kejahatan jabatan menurut Pasal 415 KUHP keadaan sebagai pengurus atau komisaris dari suatu perseroan terbatas di dalam kejahatan menurut Pasal 398 KUHP.

3. Kausalitas

Yakni hubungan antara suatu tindakan sebagai penyebab dengan suatu kenyataan sebagai akibat.

b. Unsur Subjektif

Unsur yang terdapat atau melekat pada diri si pelaku, atau yang berhubungan dengan diri si pelaku dan termasuk di dalamnya segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Unsur ini terdiri dari

1. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*)

2. Maksud pada suatu percobaan, seperti ditentukan dalam pasal 53 ayat (1) KUHP

3. Macam-macam maksud seperti terdapat dalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, dan sebagainya.

4. Merencanakan terlebih dahulu, seperti tercantum dalam Pasal 340 KUHP, yaitu pembunuhan yang direncanakan terlebih dahulu.

5. Perasaan takut seperti terdapat di dalam Pasal 308 KUHP.

Konten dan Bentuk-Bentuk Konten

Apa itu konten? Secara ringkas konten adalah informasi yang diberikan oleh sebuah *brand* dan juga individu dengan cara tertentu demi tujuan tertentu. Membuat konten di era digital ini semakin mudah dan murah, bahkan ada yang gratis. Selain itu, bisa juga memiliki *website* dan akun media sosial dalam sekejap. Bila dilihat secara bahasa, sebenarnya konten berasal dari kata bahasa Inggris (*content*) yang bermakna isi atau kandungan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) terbaru, konten artinya suatu informasi yang tersedia pada media atau produk elektronik. Kata ini termasuk pada kata nomina. Setelah teknologi dan internet berkembang pesat, maka muncul istilah konten digital. Namun, konten sejatinya tidaklah sebatas pada dunia digital, sebab tayangan televisi dan siaran radio merupakan sebuah konten juga. Para ahli memiliki pengertian tersendiri untuk konten. Salah satunya dari Simarmata pada tahun 2011. Beliau berkata bahwa konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan-laporan, dan lain-lain. Sedangkan menurut Charlene Burke, konten adalah sesuatu yang mengisi sebuah ruang. Ruang itu bisa berarti apa saja. Mulai dari *platform online*, hati, pikiran, dan lainnya.

Jenis Konten Berdasarkan Format:

1. Jenis Konten Tulisan

Jenis konten berupa tulisan atau teks biasanya bisa ditemukan di halaman buku, halaman *website* atau *blog* perusahaan. Kemudian pada *caption post* di berbagai platform media sosial.

Umumnya, jenis konten tulisan berisi teks yang disesuaikan dengan

keinginan dan tujuan pembuatan konten dari pemilik *blog* atau *website*.

2. Jenis Konten Visual

Jenis konten lainnya adalah konten visual. Visual biasanya merupakan seni rupa dua dimensi yang memiliki fungsi untuk menyampaikan konteks tertentu. Setiap pemilik bisnis bebas menyebarkan konten visual selama tidak melanggar undang-undang.

Netizen membagikan konten visual dengan tujuan *sharing* terkait keseharian mereka. Sedangkan *content creator* lebih banyak membagikan foto keseharian dan promosi *brand*. Kontennya berupa gambar yang biasanya dibuat dengan visualisasi menarik.

3. Jenis Konten Audio

Konten audio adalah konten berbentuk suara yang bisa kita dengarkan. Dari suara tersebut kita akan menangkap konteks yang bisa disampaikan. Konten audio bisa dinikmati sambil melakukan perjalanan dan melakukan aktivitas kesibukan sehari-hari.

4. Jenis Konten Audio Visual

Jenis konten audio visual adalah salah satu jenis konten yang terbilang kompleks. Mengapa? Sebab mencampurkan audio dan video secara bersamaan dalam sebuah karya. Jenis konten ini umumnya ditayangkan pada *platform streaming* atau media sosial. Bisa juga tayang di televisi. Melalui konten audio visual, audiens bisa menangkap informasi dengan lebih terstruktur.

5. Infografis

Berasal dari bahasa Inggris: *infographic* (*information and graphic*), berarti gambar berisi informasi. *Infografis* merupakan

gabungan gambar dan teks. Laman *House of Infographics* mendefinisikan *infografis* sebagai “bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Tautan adalah ciri khas konten media online atau halaman website berupa anchor text dan URL halaman *website* tertentu. Tautan yang diklik akan menampilkan halaman yang berbeda dengan yang sedang dibuka pengguna internet.

6. Elektronik Book (E-book)

Electronic Book (E-book) atau buku elektronik adalah buku berbentuk file/berkas yang bisa diunduh dan dibuka pada perangkat komputer, ponsel, atau laptop. Berbeda dengan buku biasa *E-book* digunakan sebagai konten berbentuk kertas berisi teks/tulisan dan gambar, *E-book* biasanya berbentuk file dengan format *Portable Document File (PDF)*.

7. Konten Digital

Konten digital adalah konten yang disajikan melalui media digital. Biasanya ketika sebuah bisnis memilih media promosi, maka akan dipilih media promosi seperti *website* dan media sosial. Sehingga bisnis tersebut bisa menyajikan konten digital

Konten Ilegal/Illegal Content

Pada dasarnya konten merupakan informasi yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Pornografi dan judi dapat menimbulkan kecanduan. Pembuatan informasi elektronik khususnya pornografi dapat atau bahkan sering melanggar hak asasi manusia. Selain itu penyebaran konten dapat membuat opini publik. Rusaknya kehormatan dan nama baik seseorang akibat opini publik yang

terbentuk melalui penyerangan terhadap kehormatan atau nama baik orang tersebut merupakan alasan diaturnya ketentuan penghinaan dalam *cyberspace*. Kerusuhan antar suku, agama ras, dan golongan (SARA) dapat terjadi akibat penyebarluasan informasi sensitif tentang SARA.

Illegal Content sendiri diartikan adalah tindakan yang memasukan data atau informasi ke dalam internet yang dianggap tidak benar, tidak etis dan melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contohnya, pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain, hal-hal yang berhubungan dengan pornografi atau pemuatan suatu informasi yang merupakan rahasia negara, agitasi dan propaganda untuk melawan pemerintah yang sah dan sebagainya. *Illegal Content* menurut pengertian di atas dapat disederhanakan pengertiannya menjadi: kegiatan menyebarkan (mengunggah, menulis) hal yang salah atau di larang atau dapat merugikan orang lain. Yang menarik dari hukuman atau sanksi untuk beberapa kasus seseorang yang terlibat dalam *Illegal Content* ini ialah hanya penyebar atau yang melakukan proses unggah saja yang mendapat sanksi sedangkan yang mengunduh tidak mendapatkan hukuman apa-apa selain hukuman moral dan perasaan bersalah setelah mengunduh file yang tidak baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian (tipologi penelitian) atau metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dilihat dari segi sifatnya, penelitian ini adalah penelitian deskriptif, artinya penelitian yang menggambarkan objek tertentu dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan atau melukiskan secara sistematis fakta-fakta atau karakteristik populasi tertentu

dalam bidang tertentu secara faktual dan cermat. Penelitian ini bersifat deskriptif karena penelitian ini semata-mata menggambarkan suatu objek untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum.

Pendekatan penelitian (*approach*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), pendekatan perbandingan (*comparative approach*)

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari bahan hukum primer dan sekunder. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan secara studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari dan memperoleh data sekunder adalah berupa studi dokumen. Alat pengumpulan data berupa studi dokumen tersebut dilakukan agar dapat mengetahui sebanyak mungkin pendapat atau konsep para ahli yang telah melakukan penelitian dan penulisan tentang Konten Ilegal/*Illegal Content* sebagai sebuah Tindak Pidana di dunia maya. Kemudian metode analisis data yang dipergunakan adalah metode analisis *kualitatif*. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat menyeluruh dan merupakan satu kesatuan bulat (*holistic*), yaitu meneliti data yang diperoleh secara mendalam dari berbagai segi

PEMBAHASAN

Adapun hasil pembahasan yang penulis paparkan dalam penulisan ini adalah yang berkaitan dengan perbedaan konten ilegal (*illegal content*) dengan tindak pidana elektronik menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan kemudian membahas lebih lanjut bentuk bentuk konten ilegal (*illegal content*) menurut

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Bentuk-Bentuk Tindak Pidana menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Tindak pidana adalah perilaku (*conduct*) yang oleh undang-undang pidana yang berlaku (hukum pidana positif) telah dikriminalisasi dan oleh karena itu dapat dijatuhi sanksi pidana bagi pelakunya. Oleh karena tindak pidana adalah perilaku (*commission dan omission*) yang telah dinyatakan sebagai tindak pidana oleh undang-undang pidana, maka sekalipun pada umumnya tindak pidana adalah kejahatan atau perilaku jahat, tidak mustahil perilaku yang sekalipun oleh masyarakat dirasakan atau dinilai bukan merupakan suatu kejahatan atau perilaku jahat tetapi dapat pula ditetapkan sebagai tindak pidana (dikriminalisasikan) oleh undang-undang.

Di dalam UU ITE terdapat dua puluh tindak pidana ITE yaitu:

1. Tindak Pidana ITE yang melarang 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 kesusilaan (Pasal 45 ayat (1) jo 27 ayat (1))
2. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian (Pasal 45 ayat (2) jo 27 ayat (2))
3. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik (Pasal 45 ayat (3) jo 27 ayat (3))
4. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman (Pasal 45 ayat (4) jo 27 ayat (4))
5. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik (Pasal 45A ayat (1) jo 28 ayat (1))
6. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA) (Pasal 28 ayat (2) jo 45A ayat (2)).
7. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi (Pasal 29 jo 45B)
8. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apa pun (Pasal 30 ayat (1) jo 46 ayat (1))
9. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun

- dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik (Pasal 30 ayat (2) jo 46 ayat (2)).
10. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui atau menjebol sistem pengamanan (Pasal 30 ayat (3) jo 46 ayat (3)).
 11. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan /atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain (Pasal 31 ayat (1) jo 47)
 12. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apapun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan (Pasal 31 ayat (2) jo 47)
 13. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik (Pasal 32 ayat (1) jo 48 ayat (1))
 14. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem orang lain yang tidak berhak (Pasal 32 ayat (2) jo 48 2)
 15. Tindak Pidana ITE yang melarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik yang mengakibatkan terbukanya suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya (Pasal 32 ayat (3) jo 48 ayat (3)).
 16. Tindak Pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.
 17. Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:
 18. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27

- sampai dengan Pasal 33 (Pasal 34 ayat (1) huruf a jo 50).
19. Sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat di akses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33 (Pasal 34 (Pasal 34 ayat (1) huruf b) jo 50).
 20. Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-oleh data yang otentik (Pasal 35 jo 51 ayat 1).
 21. Tindak pidana ITE yang melarang Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain (Pasal 36 jo 51 ayat (2). Norma yang dirumuskan dalam pasal 36 jo 51 ayat (2) ini dapat juga di pandang sebagai dasar/alasan pemberatan pidana pada tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam rumusan Pasal 27 sampai Pasal 34 tersebut.
 22. Tindak pidana yang melarang setiap orang dengan sengaja melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 36 di luar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada di wilayah Yurisdiksi Indonesia (Pasal 37).

Konten Ilegal (*Illegal Content*): Tindak Pidana Berhubungan Dengan Aktivitas Ilegal.

Yang termasuk dalam Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut UU ITE adalah Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan, atau pencemaran nama baik, dan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana yang termuat dalam Pasal 27 UU ITE, Dalam Pasal 28 UU ITE juga di atur mengenai ilegal konten, yaitu perbuatan yang menyebarkan berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, serta perbuatan menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA. Selain itu, dalam Pasal 29 UU ITE diatur konten ilegal mengenai pengiriman ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Perbuatan-perbuatan yang dikriminalisasikan dalam Pasal 27 UU ITE adalah perbuatan-perbuatan yang pada dasarnya telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Demikian juga dengan perbuatan penyebaran muatan yang ditujukan menimbulkan rasa kebencian berdasarkan SARA sebagaimana di atur dalam Pasal 28 ayat (2) UU ITE. Akan tetapi, karakteristik-karakteristik dunia siber seperti yang digambarkan di atas menyebabkan pembentuk Undang-Undang merasa perlu penyesuaian agar nilai perlindungan yang diberikan di dunia siber seperti yang telah diberikan dalam dunia fisik. Sedangkan kedua konten yang lain (Pasal 28 ayat (1) UU ITE dan Pasal 29 UU ITE) memang tidak di atur dalam KUHP tetapi di pandang perlu untuk di atur dalam UU ITE.

1. Pasal 27 ayat (1) Kesusilaan
“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektro-

nik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.”

Perbuatan yang dilarang menurut Pasal 27 ayat (1) UU ITE ialah “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan”. Pada dasarnya konten merupakan informasi yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang, pornografi, khususnya pornografi anak adalah contoh dari konten yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang dan masyarakat. Tidak hanya itu saja cukup sering produksi dan distribusi konten pornografi melanggar hak asasi manusia.

2. Pasal 27 ayat (2) Perjudian

“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 Perjudian.”

Perbuatan yang dilarang berdasarkan pasal ini adalah “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Larangan permainan judi dengan menggunakan Sistem Elektronik (judi online) sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat dipertimbangkan dalam berbagai sisi. Salah satu pertimbangannya ialah dari segi dampak sosial perjudian. Permainan judi dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi

materil dan immateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.

3. Pasal 27 ayat (3) Penghinaan/Pencemaran Nama Baik

“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.”

Unsur muatan “penghinaan dan/atau pencemaran nama baik” yang diatur dalam Pasal 27 ayat (3) juga mengaju kepada KUHP khususnya pada Bab XVI tentang Penghinaan. Pasal 310 dan 311 KUHP memberikan dasar pemahaman atau esensi mengenai penghinaan atau pencemaran nama baik, yaitu tindakan menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan maksud untuk diketahui umum. Oleh karena itu perbuatan mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diaksesnya dalam pasal ini haruslah dimaksudkan untuk menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan maksud untuk diketahui umum. Orang tersebut haruslah pribadi kodrati (*naturlijk persoon*) dan bukan pribadi hukum (*rechts persoon*). Pribadi hukum tidak mungkin memiliki perasaan terhina atau nama baiknya tercemar mengingat pribadi hukum merupakan abstraksi hukum. Meskipun pribadi hukum di presentasikan oleh pengurus atau wakilnya yang resmi, tetapi delik penghinaan hanya dapat ditujukan pada pribadi kodrati, sama seperti pembunuhan atau penganiayaan. Tidak mungkin pribadi hukum dapat di bunuh atau dianiaya secara harfiah.

4. Pasal 27 ayat (4) Pemerasan atau Pengancaman

Pasal ini menyatakan *“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 pemerasan dan/atau pengancaman”*

Konten Ilegal yang diatur Pasal 27 ayat (4) UU ITE adalah konten pemerasan dan/atau pengancaman. UU ITE tidak mengatur ruang lingkup pemerasan dan pengancaman yang dimaksud karena ruang lingkup tersebut telah diatur dalam KUHP, tindak pidana pemerasan telah diatur dalam Pasal 368 KUHP dan tindak pidana pengancaman diatur dalam Pasal 369 KUHP. Dalam Pasal 368 KUHP yang di maksud dengan pemerasan (*affpersing*) ialah *“dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, memaksa seseorang dengan kekerasan atau ancaman kekerasan untuk memberikan barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang itu atau orang lain atau supaya membuat utang maupun menghapuskan piutang”*

Sedangkan dalam Pasal 369 KUHP yang dimaksud dengan pengancaman (*afdreging*) ialah *“dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan cara melawan hukum, dengan ancaman pencemaran nama baik dengan lisan maupun tulisan, atau dengan ancaman akan membuka rahasia, memaksa seseorang memberikan barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang itu atau orang lain,*

atau supaya membuat utang atau menghapuskan piutang”.

Dari kedua pasal tersebut, esensi dari pemerasan atau pengancaman adalah memaksa seseorang untuk memberikan atau menyerahkan barang demi keuntungan orang lain. Paksaan tersebut haruslah bertentangan dengan hukum, dan berdasarkan kedua pasal tersebut, yang dimaksud dengan memaksa adalah “melakukan tekanan pada orang lain, sehingga orang lain itu melakukan sesuatu yang berlawanan dengan kehendak sendiri. Cara melakukan paksaan tersebut dapat berupa (1) kekerasan secara fisik, (2). mengancam akan melakukan kekerasan secara fisik sebagai mana yang diatur dalam pasal 368 KUHP, atau (3) berupa ancaman akan mencemarkan nama atau membuka rahasia orang yang bersangkutan seperti yang diatur dalam Pasal 369 KUHP. Akan tetapi, dalam hubungannya dengan Pasal 27 ayat (4) UU ITE, Pasal 368 KUHP dan pasal 369 KUHP harus mendapatkan pemaknaan konstektual melalui penyesuaian dengan karakteristik-karakteristik dunia siber, sebagai contoh bentuk pemerasan yang dimaksud dalam pasal 386 KUHP ialah adanya paksaan yang dapat berupa “kekerasan” atau “ancaman kekerasan. Mengingat dunia siber ialah dunia virtual maka dalam pemaknaan “pemerasan” Pasal 27 ayat (4) UU ITE ialah adanya paksaan dalam bentuk “ancaman akan melakukan kekerasan”, dan tidak termasuk kekerasan fisik, pemerasan dengan menempelkan belati di leher atau menodongkan pisau di kepala korban hanya terjadi di dunia fisik. Akan tetapi, ancaman akan membunuh seseorang melalui email tidak berarti bahwa hal

tersebut tidak bisa sama kualitas atau akibatnya dengan pisau yang yang ditodongkan di punggung seseorang.

5. Pasal 28 ayat (1): Berita bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen

Pasal ini menyatakan “*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong yang menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik*”

Pengaturan mengenai penyebaran berita bohong dan menyesatkan ini sangat diperlukan untuk melindungi konsumen yang melakukan transaksi komersial secara elektronik. Perdagangan secara elektronik dapat dilaksanakan dengan mudah dan cepat. Idealnya, transaksi harus didasarkan pada kepercayaan antara pihak yang bertransaksi (*mutual trust*). Kepercayaan ini diasumsikan dapat diperoleh apabila para pihak yang bertransaksi mengenal satu sama lain yang didasarkan pada pengalaman transaksi terdahulu atau hasil diskusi secara langsung sebelum transaksi dilakukan. Dari segi hukum, para pihak perlu membuat kontrak untuk melindungi kepentingan mereka dan melindungi mereka dari kerugian-kerugian yang mungkin muncul di kemudian hari. Kontrak berisi hak dan kewajiban masing-masing pihak yang bertransaksi. Selain itu, kontrak ini juga biasanya diakhiri dengan pilihan hukum dan/atau yurisdiksi hukum yang dapat diterima oleh para pihak apabila terjadi sengketa atau perselisihan. Hal ini menjadi ketentuan yang sangat penting apabila transaksi tersebut dilakukan oleh para pihak yang berbeda kewarganegaraan.

Akan tetapi, dalam dunia siber, para pihak bertransaksi tidak perlu bertemu satu dengan yang lain. Dalam suatu transaksi elektronik, tiap orang dapat menggunakan nama orang lain untuk merepresentasikan dirinya. Hal-hal ini memudahkan penipu menawarkan produk atau memberikan informasi di internet yang belum tentu sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Informasi seperti ini dapat menyesatkan konsumen dan menimbulkan kerugian baginya. Inilah yang menjadi dasar pengaturan dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE.

6. Pasal 28 ayat (2) Muatan Sara
“*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras dan antargolongan (SARA).*”

Pasal ini dimaksudkan untuk meng-kriminalisasi penggunaan internet untuk menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan kebencian yang berdasarkan suku, agama, ras dan antar golongan (SARA) yang dapat menimbulkan perang saudara dan merusak integrasi bangsa. Indonesia terdiri dari lebih 300 (tiga ratus) suku/etnis dan 6 (enam) agama yang diakui. Oleh karena itu, isu SARA adalah isu yang sensitif dan dapat menimbulkan disintegrasi bangsa. Sejak bangsa Indonesia merdeka, telah terjadi beberapa kerusuhan yang berdasarkan SARA, seperti kerusuhan Sampit 2001, Kerusuhan Temanggung 2010 dan Kerusuhan Ambon 2011. Pasal 28 ayat (2) UU ITE ditujukan untuk

mencegah terjadinya kerusuhan atau pertikaian yang didasarkan pada SARA. Oleh karena itu, pasal ini diatur sebagai delik formil. Artinya yang dilarang oleh UU ITE adalah tindakan penyebarannya, tanpa perlu menunggu dampak negatif yang dimaksud (kebencian atau permusuhan antar SARA) karena apabila diatur sebagai delik materil, dikhawatirkan akan menimbulkan banyak korban dan perselisihan yang berkepanjangan.

Salah satu pertanyaan yang penting ialah siapakah yang dapat menentukan bahwa suatu informasi memang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan yang dimaksud? Dalam pemeriksaan baik ditingkat penyidikan, penuntutan, maupun di persidangan aparat penegak hukum perlu memeriksa secara seksama konten yang dipermasalahkan secara gramatikal maupun kontekstual, maksud pembuat menyebar konten tersebut, kronologis sebelum dan sesudah konten disebarkan dan mungkin akibat yang timbul, serta pandangan ahli atau pakar terkait mengenai semua itu, seperti ahli bahasa, pakar agama, budayawan, antropolog, ahli komunikasi atau bahkan psikolog atau psikiater. Tidak hanya terhadap orang yang menyebarkan informasi yang dipermasalahkan, tetapi terhadap orang yang menerima informasi tersebut juga perlu ditelaah hal-hal yang telah disebutkan di atas. Aparat penegak hukum juga perlu memeriksa, antara lain persepsi orang yang membaca maupun kondisi psikis atau mental orang yang menerima informasi. Tujuannya ialah agar aparat penegak hukum dapat memperoleh pemahaman yang lebih

objektif sehingga dapat menentukan ada tidaknya kesalahan pembuat konten.

7. Pasal 29 Ancaman Kekerasan atau Menakut-nakuti.

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.”

Mungkin materi pasal 29 UU ITE terlihat mirip dengan pengaturan dengan pasal 28 ayat (4) UU ITE karena ada unsur “ancaman kekerasan”. Akan tetapi sebenarnya, satu perbedaan substansial antara kedua pasal yang dimaksud ialah bahwa ancaman kekerasan yang diatur Pasal 29 UU ITE ditujukan kepada satu pribadi yang bukan dalam rangka memperoleh keuntungan ekonomis (mendapatkan suatu barang, mendapatkan utang, atau menghapus hutang) sebagaimana yang diatur dalam Pasal 28 ayat (4) UU ITE yang mengacu pada Pasal 368 KUHP .

Pembentukan Pasal 29 UU ITE dengan mempertimbangkan perlindungan hak asasi manusia dan mempertimbangkan karakteristik *cyberspace*. Perlindungan terhadap privasi merupakan bagian penting dari pengaturan pasal 29 UU ITE. Sebagaimana diatur dalam Konstitusi bahwa setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi serta atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. Ancaman kekerasan dapat menimbulkan rasa tidak aman atau membuat seseorang menjadi takut untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu atau meng-

ekspresikan diri apa adanya. Demikian juga dengan perbuatan menakut-nakuti.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penulisan ini adalah menjawab dua rumusan masalah di atas yaitu: apakah perbedaan antara Konten Ilegal (*Illegal Content*) dengan Tindak Pidana Elektronik menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan bagaimana bentuk-bentuk Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Tindak pidana adalah perilaku (*conduct*) yang oleh undang-undang pidana yang berlaku (hukum pidana positif) telah dikriminalisasi dan oleh karena itu dapat dijatuhi sanksi pidana bagi pelakunya. Oleh karena tindak pidana adalah perilaku (*commission dan omission*) yang telah dinyatakan sebagai tindak pidana oleh undang-undang pidana. Tindak Pidana secara umum di atur di KUHP. Di dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik diatur tentang Tindak Pidana Elektronik yang terdiri dari 20 bentuk Tindak Pidana yang terdapat pada Bab VII Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berisi perbuatan-perbuatan yang dilarang.

Konten Ilegal (*Illegal Content*) merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas ilegal sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Yang termasuk dalam Konten Ilegal menurut UU ITE adalah Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan, atau

pencemaran nama baik, dan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana yang termuat dalam Pasal 27 UU ITE. Dalam Pasal 28 UU ITE juga di atur mengenai ilegal konten, yaitu perbuatan yang menyebarkan berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, serta perbuatan menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA. Selain itu, dalam Pasal 29 UU ITE diatur konten ilegal mengenai pengiriman ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Terdapat 7 bentuk Konten Ilegal (*Illegal Content*) menurut Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yaitu: (1). Pasal 27 ayat (1) Kesusilaan yang mengatur dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang mengandung muatan yang melanggar kesusilaan. (2). Pasal 27 ayat (2) tentang Perjudian. Dalam pasal ini diatur tentang pelaku perjudian, muatan perjudian. (3). Pasal 27 ayat (3) Penghinaan/Pencemaran Nama Baik. Di dalam pasal ini diatur tentang muatan-muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. (4) Pasal 28 ayat (1) tentang Pemerasan/Pengancaman. (5) Pasal 28 ayat (1) Berita Bohong dan menyesatkan yang merugikan konsumen yang berisi tentang urgensi pengaturannya serta batasan-batasan berita bohong dan menyesatkan. (6) Pasal 28 ayat (2) tentang muatan SARA. Pasal ini berisi muatan menyebarkan informasi yang menimbulkan kebencian berdasarkan SARA. (7) Pasal 29 tentang ancaman kekerasan atau menakut-nakuti. Pasal 29 ini muncul disebabkan ingin memberikan perlindungan HAM dan pertimbangan karakteristik *cyberspace*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Chazawi, Adami dan Ferdian, Ardi. 2023. *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik (Edisi Revisi Kedua)*. Media Nusantara Creative. Malang
- Ibrahim, Jhonny. 2007. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Cetaka ketiga. Bayu Media Publishing Malang-Jawa Timur.
- Mamudji, Sri, et al. 2005. *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*. Cet 1. Badan Penerbit FH UI. Depok
- Maskun. 2022. *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Cetakan Ketiga. Kencana, Jakarta.
- Marzuki, Peter Muhammad Marzuki. 2013. *Penelitian Hukum*. ed Revisi. Cet 8. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta.
- Prasetyo, Teguh. 2017. *Hukum Pidana* Edisi Revisi. Rajawali Pers. Depok.
- Remy Syahdeini, Sutan. 2009. *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*. Pustaka Utama Grafiti. Jakarta.
- Sitompul, Josua, 2021. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. PT Tatanusa. Jakarta
- Wahid, Abdul. Labib, Mohammad. 2010. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Cetakan Kedua. Refika Aditama. Bandung.
- Yurizal, 2018. *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cyber Crime*. Cetakan 1. Media Nusa Creative. Malang.

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang diubah dengan UU No 19 tahun 2016 Tentang Perubahan UU Nomor 11Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Artikel Jurnal

- Agustian, Rio Armanda dan Manik, Jeanne Dare Noviyanti. 2021. Tindak Pidana Elektronik Dalam Kerangka Hukum Positif. *Progresif: Jurnal Pertahanan*. XVI/No.1 Nomor 1. Juni 2021. hal 92-111.
- Awaludin, M., & Nugraha Rizki, M. (2021). Penerapan Technology Acceptance Model Pada Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Sistem Tata Surya Terhadap Anak - Anak. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(1), 147–172.

Sari, Indah, 2020. Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Dalam Hukum Pidana Dan Hukum Perdata, *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*. Vol 11 No1. September. 2020. Fakultas Hukum Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. Jakarta

Gani, A.G. 2018, Cybercrime (Kejahatan Berbasis Komputer), *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, Vol 5, No 1, DOI: <https://doi.org/10.35968/jsi.v5i1.18>

Sumber Rujukan dari Website

Apa itu Konten? (Pengertian Menurut Ahli, Contoh dan Jenis)

<https://sasanadigital.com/apa-itu-konten/>.Diakses tanggal 3 November 2023

Pengertian Illegal Content

<https://124b23-8-epik.weebly.com/illegal.content.html> .Diakses tanggal 3 November 2023

