

ANCAMAN CYBER PORNOGRAPHY TERHADAP ANAK-ANAK

Atem

Departemen Sosiologi Pascasarjana FISIP, Universitas Padjajaran Bandung

atemkornadi@gmail.com

ABSTRACT

The rapid developments of technology in Indonesia affect social life and safety of the community. The high penetration of internet users retain opportunities based crimes emergence of cyber space. Children are more at risk of becoming victims of crime in cyber space, one of which is the evils of pornography. This paper is going to examine and describe how the threat of pornography-related crimes in the cyber space. Children become vulnerable get sexually crime and pornography in the cyber space; it is related to cyber space security, control access to the internet, and the integration of legal products with technology that has not been good. The method used in this paper uses descriptive qualitative approach and study of literature.

Keywords: *Cyber Space, Cybercrime, Children, Pornography*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di Indonesia berpengaruh pada kehidupan sosial dan keamanan masyarakat. Tingginya penetrasi pengguna internet membuka peluang tersendiri munculnya kejahatan-kejahatan berbasis ruang cyber. Anak-anak lebih beresiko menjadi korban kejahatan di ruang cyber, salah satunya ialah kejahatan pornografi. Tulisan ini hendak mengkaji dan mendeskripsikan bagaimana ancaman kejahatan berbasis pornografi di ruang cyber. Anak-anak menjadi rentan mendapatkan kejahatan secara seksual dan pornografi di dalam ruang cyber, hal ini terkait keamanan ruang cyber, kontrol akses pada internet, dan integrasi produk hukum dengan teknologi yang belum baik. Metode yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan studi kepustakaan.

Kata kunci: *ruang cyber, cybercrime, anak-anak, pornografi*

PENDAHULUAN

Ancaman negara abad ke-21, tidak hanya didominasi oleh kekuatan militer suatu negara, namun kekuatan *non state actor* sangat menentukan. Ancaman di era glocalisasi tidak hanya ditujukan untuk menyerang instansi pemerintah atau militer melainkan dapat mengancam seluruh aspek kehidupan masyarakat, seperti ekonomi, politik, budaya, dan keamanan suatu negara. Beberapa ancaman keamanan dan pertahanan nasional dilakukan oleh *non state actor*, seperti *terrorism, insurgency,*

cyber crime, *human trafficking*, pembajakan di laut (*piracy*), jaringan narkoba (*drug trafficking*), bahkan termasuk pelanggaran terhadap hak asasi manusia (*human right*). Dalam konflik *asymmeric warfare*, dilakukan oleh *non state actor* sebagai pihak lemah (*weak*) melawan pemerintah (Kurnia, 2014).

Semakin berkembangnya pembangunan dunia beriringan dengan meningkatnya perkembangan teknologi yang terus-menerus dan telah menjadi bagian tak terlepas dari kehidupan manusia, semua aktivitas kehidupan manusia seakan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi termasuk tindakan-tindakan kejahatan. Teknologi yang semakin canggih tidak hanya dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif akan tetapi banyak yang menggunakan kehebatan teknologi untuk tindakan-tindakan negatif yang menimbulkan ancaman bagi pengguna teknologi, teknologi yang dimaksud ialah dalam hal pemanfaatan ruang maya (*cyber space*). Secara awam *cyber space* dikenal dengan istilah internet telah menjadi teman bagi kehidupan masyarakat sehari-hari, hal ini yang kemudian tidak hanya menimbulkan manfaat akan tetapi juga mengancam keamanan maupun hak asasi penggunaannya, salah satu ancaman yang sangat marak terjadi ialah ancaman pornografi. Media internet banyak digunakan pengguna untuk mengakses konten-konten porno yang tersedia luas di ruang *cyber* tersebut. kelompok yang paling berisiko ancaman konten pornografi tersebut ialah anak-anak.

Kebebasan anak-anak dalam mengakses internet dan tidak adanya pengawasan dari keluarga serta kurangnya pemahaman mengenai ancaman-ancaman yang bisa didapatkan dari ruang *cyber* membuat anak-anak rentan menjadi korban kejahatan-kejahatan seksual melalui media internet. Data survei menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet indonesia pada tahun 2014 berjumlah 38.191.873 dan pengguna *mobilephone* berjumlah 281.963.665 dari jumlah populasi penduduk 251.160.124 jiwa. Data tersebut menerangkan bahwa penetrasi penduduk indonesia dalam mengakses internet cukup besar dan sebagian diantaranya memiliki lebih dari satu *mobilephone* dimana saat ini adanya *smartphone* yang memungkinkan pengguna untuk mengakses internet lebih mudah. Hal ini semakin membuka peluang ancaman pornografi menyerang lebih mudah. Produksi dan penyebaran bahan pornografi secara terorganisir yang dilakukan oleh jaringan *phedofilia* yang melibatkan anak

sebagai korbannya tampaknya sudah lama terjadi. Pada tahun 2001 ketika situs porno di Texas terbongkar, dua pelaku yang menjadi buron adalah orang Indonesia. Pada tahun 2006, Polda Metro Jaya menangkap Peter W Smith, warganegara Australia yang mengaku sejak tahun 2000 telah mencabuli 50 anak dari Indonesia, India dan Vietnam. (Shalahuddin, dan Budiawati, 2011). Kejahatan-kejahatan anak yang semakin marak terjadi tidak lagi dibatasi oleh jarak, akses terjadinya kejahatan seksualitas anak yang semakin mudah harus bentengi dengan pengawasan dan keamanan yang baik dan ketat baik oleh orang tua hingga perlindungan negara.

METODE

Metode yang digunakan dalam karya tulis ini ialah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Yakni penulis menggambarkan dan menganalisis topik-topik yang di menjadi permasalahan dalam karya tulis ini melalui tinjauan-tinjauan pustaka atau sumber-sumber bacaan diantaranya buku-buku, jurnal ilmiah, makalah maupun artikel-artikel online dan penelitian-penelitian terdahulu serta analisis permasalahan dan kasus yang terjadi atau pernah terjadi mengenai topik yang ditulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kejahatan Ruang Cyber Semakin Beragam

Data survey telah menunjukkan tingginya tingkat penetrasi pengguna internet di Indonesia. Tidak dipungkiri bahwa semakin banyaknya perangkat pintar yang beredar di Indonesia dengan berbagai jenis dan tipe semakin memudahkan masyarakat untuk mengakses internet. Sebagian orang-orang bahkan memiliki lebih dari satu smartphone ataupun perangkat yang dapat mengakses internet, hal ini menjadi pemicu bagi oknum-oknum untuk melakukan tindak kejahatan berbasis ruang maya (*cybercrimes*). *Cybercrimes* sendiri secara umum dapat dikatakan sebagai tindak kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media berbasis internet.

Saat ini internet dimanfaatkan oleh orang-orang untuk mengintegrasikan berbagai fitur maupun aplikasi demi kepentingan usaha atau jasa, seperti perbankan, e-marketing, aplikasi *startup*, aplikasi sosial media dan beragam situs yang dapat diakses dengan mudah. Beragamnya kegunaan internet ini juga turut mengundang

oknum-oknum untuk melakukan tindakan kejahatan. Secara garis besar, ada beberapa tipe *cybercrime*, seperti dikemukakan Philip Renat dalam suplemen BisTek Warta Ekonomi No. 24 edisi Juli 2000, hlm.52 dalam (<http://perpustakaan.kaltimprov.go.id>) yaitu, (a). *Joy computing*, yaitu pemakaian komputer orang lain tanpa izin. Hal ini termasuk pencurian waktu operasi komputer. (b) *Hacking*, yaitu mengakses secara tidak sah atau tanpa izin dengan alat suatu terminal. (c) *The Trojan Horse*, yaitu manipulasi data atau program dengan jalan mengubah data atau instruksi pada sebuah program, menghapus, menambah, menjadikan tidak terjangkau dengan tujuan untuk kepentingan pribadi pribadi atau orang lain. (d) *Data Leakage*, yaitu menyangkut bocornya data ke luar terutama mengenai data yang harus dirahasiakan. Pembocoran data komputer itu bisa berupa berupa rahasia negara, perusahaan, data yang dipercayakan kepada seseorang dan data dalam situasi tertentu. (e) *Data Diddling*, yaitu suatu perbuatan yang mengubah data valid atau sah dengan cara tidak sah, mengubah *input* data atau *output* data. (f) *To frustate data communication* atau penyalahgunaan data komputer dan (g) *Software piracy* yaitu pembajakan perangkat lunak terhadap hak cipta yang dilindungi.

Berdasarkan desain Deklarasi ASEAN tanggal 20 Desember 1997 di Manila yang membahas mengenai jenis-jenis tindakan *cybercrime* yang meliputi: (1) *Cyber Terrorism* (*National Police Agency of Japan* (NPA) Adalah sebagai serangan elektronik melalui jaringan komputer yang menyerang prasarana yang sangat penting dan berpotensi menimbulkan suatu akibat buruk bagi aktifitas social dan ekonomi suatu Bangsa; (2) *Cyber Pornography*, Penyebaran *abbscene materials* termasuk pornografi, *indecent exposure* dan *child pornography*; (3) *Cyber Harrasment*, Pelecehan seksual melalui email, website atau *chat program*; (4) *Cyber Stalking*, *Crime of stalking* melalui penggunaan komputer dan internet; (5) *.Hacking*, Penggunaan *programming abilities* dengan maksud yang bertentangan dengan hukum; (6) *Carding* (*credit card fund*), *Carding* muncul ketika orang yang bukan pemilik kartu kredit menggunakan kartu kredit tersebut sebagai perbuatan melawan hukum (Hius, dkk, 2014).

Anak-Anak Rentan Menjadi Korban Pornografi

Perkembangan pengguna internet di Indonesia yang selalu mengalami peningkatan dan semakin mudah diakses oleh semua kalangan membuka peluang

yang lebar praktek-praktek pornografi dan porno aksi, dimana yang sangat beresiko ialah anak-anak, karena pola pikir dan pemahaman mengenai mengenai hal ini masih sangat kurang, anak-anak lebih menerima apa yang mereka lihat secara langsung tanpa adanya filterisasi. Komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) menyatakan saat ini Indonesia dalam keadaan darurat pornografi dan kejahatan online pada anak. Menurut KPAI, sejak 2011-2014, jumlah anak korban pornografi dan kejahatan online telah mencapai 1.022 anak. Dari jumlah tersebut, diuraikan bahwa yang menjadi korban pornografi secara offline sebanyak 28% yang dimaksud pornografi secara offline ialah materi seperti foto atau gambar. Adapun kasus pornografi anak secara online mencapai 21% , prostitusi anak online 20%, objek CD porno sebanyak 15% dan anak korban kekerasan seksual online sebesar 11 persen sementara itu sebanyak 24% anak memiliki materi pornografi. (cnn.indonesia.com).

Kejahatan pornografi terhadap anak-anak yang dilakukan melalui internet juga merupakan salah satu bentuk kekerasan seksual pada anak. Sebagai contoh kasus kejahatan seksual online yang dialami anak-anak dihimpun penulis melalui media online dan media sosial berikut: Diberitakan dalam harian online tempo.co (Edisi 16 April 2014) seorang manajer ditangkap karena menyebarkan sepuluh ribu pornografi anak. Direktorat Tindak Pidana Khusus Ekonomi Badan Reserse Kriminal Mabes Polri mengungkapkan kasus pornografi anak di Facebook dan Kaskus. Kasus yang terjadi di Surabaya, Jawa Timur itu, menimpa enam anak di bawah umur. Pelaku, dijerat dengan Pasal 29 Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang pornografi dan Pasal 27 ayat 1 *juncto* Pasal 52 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Adapun para korban terdiri atas empat siswi pelajar sekolah dasar serta satu siswi dan satu siswa pelajar sekolah menengah. Untuk menjerat korban, Pelaku memakai nama akun dokter palsu. Kasus yang disebutkan hanya sebagian kecil dari banyaknya kasus-kasus lain yang masih belum terungkap, dan kasus tersebut telah memberikan gambaran betapa rentannya anak-anak mengalami kejahatan pornografi yang juga termasuk pelecehan seksual secara online.

Belum Terjaminnya Keamanan Ruang Cyber Bagi Anak-Anak

Menjaga anak-anak dari bahaya *cyber pornography* adalah hal yang cukup menantang, diperlukan peran dari berbagai pihak tidak hanya orang tua namun juga

dari negara, lembaga-lembaga terkait masalah perlindungan dan lainnya. Banyaknya kejahatan di ruang cyber yang menimpa anak-anak merepresentasikan masih rendahnya *cyber security* di Indonesia. Saat ini salah satu usaha menjaga keamanan dalam mengakses ruang *cyber* ialah melalui UU ITE, adapun pasal-pasal yang terkandung didalamnya meliputi:

1. Pasal pornografi di internet (*cyberporn*).
2. Pasal perjudian di internet (*gambling on line*).
3. Pasal penghinaan dan atau pencemaran nama baik melalui media elektronik.
4. Pasal pemerasan dan atau pengancaman melalui media elektronik.
5. Penyebaran berita bohong dan penghasutan melalui media elektronik.
6. Profokasi melalui media elektronik.

Aturan hukum ini belum sepenuhnya dapat menjamin perlindungan bagi pengguna internet dari ancaman kejahatan ruang *cyber*. Ketika undang-undang dibentuk, disepakati dan disahkan pada implementasinya banyak kemungkinan tidak terjangkau karena kurangnya pemahaman dan keahlian baik dalam merencanakan, memprediksi ataupun menganalisis masalah tersebut. Ada faktor yang bisa berpengaruh, seperti manusia atau aparat yang memiliki keterbatasan untuk memperkirakan kejadian-kejadian dimasa mendatang dalam dunia virtual, ketersediaan alat yang mampu mendeteksi secara cepat jejak-jejak kejahatan di ruang *cyber* dan lain-lain. Keterbatasan-keterbatasan inilah yang masih menjadi pekerjaan rumah di Indonesia untuk menciptakan ruang cyber yang aman dari kejahatan pornografi dan kejahatan lainnya berbasis cyber terhadap anak-anak.

Pembahasan

Kejahatan di Ruang Cyber

Istilah '*Cyber space*' pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson, seorang penulis fiksi ilmiah sebagai "...was a consensual hallucination that felt and look like a physical space but actually was a computer-generated construct representing abstract data" (Gibson 1984; Emelia, 2013). Lebih lanjut menurut Emelia (2013) *Cyber space* sama dengan virtual space yang berarti ruang maya, suatu lokasi imajiner

tempat aktivitas elektronik dilakukan. Atau bisa juga diartikan sebagai proses menjadi sebuah masyarakat virtual yang terbentuk melalui komunikasi yang terjalin dalam sebuah jaringan komputer (interconnected networks). Sedangkan menurut Mihr (2013) *Cyberspace is a borderless public space in which citizens, regardless of their citizenship, nationality, ethnicity, political orientation, gender or otherwise background communicate and interact. Through new technologies, Cyberspace offers an environment that consists of many participants with the ability to affect and influence each other.* Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat artikan bahwa cyber space merupakan dimana ruang tempat terjadinya interaksi dan komunikasi tanpa interaksi fisik secara langsung dan tanpa batas yang teintegrasi melalui teknologi.

Ruang cyber yang mana lebih dikenal dengan istilah internet semakin mainstream digunakan baik sebagai media komunikasi ataupun media publik. Sebagian penduduk dunia termasuk Indonesia sudah banyak menggunakan internet sebagai bagian aktivitas kehidupan sehari-hari mulai aktivitas umum hingga bisnis atau e-commerce. Jumlah penetrasi pengguna internet yang semakin sering berselancar akan memberikan pengaruh-pengaruh pada pengguna ruang cyber itu sendiri yang kemudian berbagai tindakan yang diluar kendali dapat terjadi yakni kejahatan diruang cyber (*cybercrime*).

Kejahatan Cyber menurut Davis (2012) adalah “ *A crime committed or facilitated via the Internet is a cybercrime. Cybercrime is any criminal activity involving computers and networks. It can range from fraud to unsolicited emails (spam). It can include the distant theft of government or corporate secrets through criminal trespass into remote systems around the globe*”. Kejahatan di ruang cyber telah menjadi isu kejahatan internasional, di Indonesia sendiri kejahatan di ruang cyber merupakan kejahatan nasional yang mana yurisdiksi hukum sulit untuk diterapkan. Kurangnya kemampuan maupun keahlian aparat penegak hukum untuk menangani permasalahan-permasalahan yang terjadi di ruang cyber membuat kejahatan ini semakin berkembang pesat, ditambah lagi kejahatan ini sangat mudah dilakukan.

Sebuah teori menyatakan, *crime is product of society its self*, yang dapat diartikan bahwa masyarakat itu sendirilah yang menghasilkan kejahatan. Kejahatan yang terjadi sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet ini sering disebut juga dengan *cybercrime* (Wahid, 2010). Menurut Gibson “*cybercrime is not a legal term of art. As such, it carries with it a certain degree of contextual mutability, including ‘cyberspace’ crime*. Sedangkan menurut Wall *cyber crime “the transformation of criminal or harmful behaviour by networked technology”* (Fafinski et all, 2010).

Beragam tipe-tipe kejahatan berbasis cyber seperti yang telah disebutkan dibagian hasil sebelumnya, *cyber pornography* menjadi salah satu kejahatan yang banyak terjadi. Kejahatan pornografi di rang maya ini tidak hanya menyerang para pengguna internet dikalangan dewasa namun juga anak-anak. anak-anak menjadi lebih beresiko mengalami tindak kejahatan *cyber* pornografi karena begitu mudah dirayu atau dimanipulasi oleh pelaku. Kejahatan pornografi ini menyangkut hal pembuatan, menyalur atau mendistribusikan produk-produk pornografi secara virtual. Kasus pornografi yang pernah terjadi di Indonesia seperti kasus video asusila vokalis band peterpan dan pada tahun 2015 mencul kasus mengenai prostitusi online yang menyeret nama-nama artis ternama indonesia. kasus-kasus seperti ini hanya sebagian kecil yang ditemukan, tidak dipungkiri banya kejahatan serupa yang masih belum dapat dijangkau yang mengancam keamanan ruang dan privasi ruang cyber.

Cyber Pornography dan Anak- Anak

Cyber pornography merupakan salah satu kejahatan yang terjadi di dunia maya, yang mana adanya aktivitas memuat, mengakses ataupun penyebarluasan konten-konten pornography di media internet. Sebagaimana yang diungkapkan Neill Barrett dikutip dalam (Raharjo, 2007) bahwa menurutnya. Internet adalah medium baru atau medium yang relatif baru dan sebagai- mana layaknya semua media, media ini juga menjadi media yang tumbuh cepat untuk pornografi seperti halnya film dan video. Hasil survei lembaga riset pasar e-Marketer, pada tahun 2014 populasi pengguna internet Indonesia menempati urutan keenam dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia yakni mencapai 83, 7 juta orang, jumlah ini akan terus meningkat setiap tahunnya, dan diperkirakan pada tahun 2017 pengguna internet

Indonesia diprediksi akan mengejar Jepang yang berada di posisi kelima (<http://kominfo.go.id>). Mudah-mudahan akses terhadap konten pornografi menjadi salah satu penyebab utama kejahatan seksual terhadap anak di Indonesia. Sebanyak 647.622 situs pornografi telah ditapis oleh nawala, namun jumlahnya kian meningkat. Direktur Eksekutif DNS, nawala, M mengatakan saat ini banyak anak menjadi korban pornografi karena media sosial yang kurang populer. Beberapa anak menjadi korban pornografi karena penggunaan media sosial yang lebih tersembunyi seperti whisper dan secret yang bisa berbentuk aplikasi. Aplikasi seperti ini yang jarang terjaring sehingga anak-anak yang tanpa pengawasan dengan leluasa memanfaatkan teknologi ini untuk melakukan interaksi-interaksi yang mengundang kegiatan-kegiatan porno maupun pornografi.

Di media onlineliputan6.com, (Edisi 29 April 2015) pernah memberitakan bahwa sekitar 18.000-anak di Indonesia jadi korban bisnis seks online. Koordinator nasional ECPAT (jaringan nasional yang koncern pada penghapusan eksploitasi anak) Indonesia, menjelaskan bahwa bisnis seks *online* anak sudah terjadi cukup lama di Indonesia. Bisnis seks online sebelumnya hanya terfokus pada satu layanan saja, kini merambat ke jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter, blog, serta layanan pesan seperti SMS, BBM, WhatsApp, hingga LINE di mana penggunanya didominasi kaum remaja. Sebagai contoh, seorang turis asal Singapura melakukan hubungan seks *online* dengan anak di Batam, di mana hubungan seks ini benar-benar dilakukan via online melalui fasilitas *video call skype*. Lebih lanjut berdasarkan data dari National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC), memperlihatkan jumlah anak yang mengalami eksploitasi seksual *online* pada 2012 mencapai 18,747 orang.

Angka ini telah menempatkan Indonesia menjadi salah-satu negara terbesar di dunia yang banyak mengakses konten pornografi. Jumlah eksploitasi seksual *online* anak tersebut menggambarkan bahwa begitu mudahnya anak-anak terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang mengancam kehidupan mereka. Ini menunjukkan pula perhatian maupun perlindungan kejahatan seksualitas pada anak masih sangat rendah, sehingga anak-anak menjadi sangat rentan tereksplorasi dan menjadi objek pornografi. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), selama tahun 2015 ini, telah lebih dari 100 kasus prostitusi dengan melibatkan anak-anak yang diadakan

masyarakat ke KPAI. Dari 100 aduan yang diterima KPAI, terbagi dalam beberapa modus prostitusi seperti anak korban kejahatan seksual online 39 pengaduan, anak pelaku kejahatan seksual online 17 pengaduan, anak korban pornografi dari media sosial 26 pengaduan, serta anak pelaku kepemilikan media pornografi HP/video 18 pengaduan (www.metro.news.viva.co.id). Selain itu, KPAI juga menemukan 19 pengaduan yang masuk ke dalam bagian *trafficking* dan *eksploitasi*, terkait kasus anak sebagai korban prostitusi online. Kejadian-kejadian ini semakin menambah kasus-kasus kejahatan seksual yang mengancam keselamatan anak Indonesia dalam mengakses internet, ditambah lagi saat ini terdapat 647.622 situs pornografi yang dengan bebas dapat diakses di ruang *cyber*.

Kebijakan dan Keamanan Ruang Cyber

Di Indonesia sendiri kejahatan dunia maya diatur dalam Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun demikian karena *Cyber crime* merupakan kejahatan dengan dimensi *high-tech*, dan adanya kendala aparat penegak hukum belum sepenuhnya memahami apa itu *cyber crime*, atau dengan kata lain kondisi kemampuan sumber daya manusia khususnya aparat penegak hukum masih lemah dan sarana prasarana yang belum mendukung, serta kejahatan *cyber crime* yang terjadi belum mendapatkan penanganan khusus, maka penegakan hukum *cybercrime* masih relatif sulit untuk ditangani. (Suhendar, 2013). Menurut Mihr (2013) *cybersecurity is the collection of tools, policies, the different security concepts, security safeguards, guidelines, risk management approaches, actions, trainings, best practices, assurance and technologies that can be used to protect the cyber environment and users' assets at any time at any place in this wide space*. Keahlian aparat keamanan Indonesia masih belum sepenuhnya mampu mengontrol terjadinya kejahatan-kejahatan di ruang *cyber* khususnya dalam kejahatan seksualitas yang mengancam anak-anak Indonesia. keamanan konten-konten yang ramah anak masih belum terlindungi dengan baik, dengan kata lain kejahatan-kejahatan masih mudah beroperasi dan aparat keamanan mengalami kesulitan untuk menangani maupun menyelesaikan kejahatan dalam ruang *cyber* tersebut.

Menjaga anak-anak agar tetap aman dari pengaruh maupun kejahatan pornografi bukanlah hal yang mudah saat ini, banyak aktor yang harus terlibat, salah satunya ialah peran keluarga dalam mengawasi penggunaan internet bagi anak-anak mereka. Keluarga wajib menyaring konten-konten yang dapat mengganggu atau mengarahkan anak-anak ke hal-hal negatif apalagi yang berbau pornografi.

Kententuan hukum yang diatur dalam pasal Undang-Undang ITE seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, masih dirasakan tertinggal dibanding modus operasi para pelaku kejahatan yang semakin kreatif dalam melakukan tindakan-tindakan kriminal dalam ruang *cyber*, yang membuat aturan-aturan hukum indonesia masih memiliki banyak keterbatasan, seperti yang dikemukakan oleh Arief dalam (Suhendra, 2013) yakni: (1) Saat ini kejahatan yang semakin kompleks, berada di luar jangkauan hukum pidana; (2) Hukum pidana hanya merupakan bagian kecil (subsistem) dari sarana kontrol sosial yang tidak mungkin mengatasi masalah kejahatan sebagai masalah kemanusiaan dan kemasyarakatan yang sangat kompleks (sebagai masalah sosio-psikologis, sosio-politik, sosio-ekonomi, dan sosio-kultural; (3) Penggunaan hukum pidana dalam menanggulangi kejahatan hanya merupakan *kurieren am symptom*, oleh karena itu hukum pidana hanya merupakan pengobatan simptomatik dan bukan pengobatan kausatif; (4) Sanksi hukum pidana merupakan *remedium* yang mengandung sifat kontradiktif/ paradoksal dan mengandung unsur-unsur serta efek sampingan yang negatif; (5) Sistem pidanaan bersifat *fragmentair* dan individualpersonal, tidak bersifat struktural/fungsional; (6) Keterbatasan jenis sanksi pidana dan sistem perumusan sanksi pidana yang bersifat kaku dan imperatif; dan (7). Bekerjanya/ berfungsinya hukum pidana memerlukan sarana pendukung yang lebih bervariasi dan memerlukan biaya tinggi.

Keterbatasan-keterbatasan inilah yang mungkin menjadi kendala dalam mengatasi tindakan-tindakan kejahatan dalam ruang *cyber*, hukum pidana yang berlaku untuk mengatasi kejahatan ini juga akan menjadi rumit ketika permasalahan yang dilapangan ternyata sangat kompleks dan penegak hukum menjadi kurang tepat mengantisipasi terjadinya permasalahan tersebut. Tidak hanya masalah hukum akan tetapi juga keahlian para penyidik yang terkadang belum mampu atau kurangnya pengetahuan teknis dalam menangani kasus-kasus *cybercrime*, bukti-bukti yang diperlukan sulit didapatkan dan lain-lain.

Begitupun terkait kejahatan pornografi yang menarik anak-anak menjadi korban eksploitasi dan pelecehan seksual, peran hukum dalam pencegahan (preventif) tidak begitu dapat mengambil andil, hukum akan terasa perannya ketika kejahatan-kejahatan itu telah terjadi, namun itu akan sangat terlambat ketika anak-anak telah menjadi korban oleh karenanya diperlukan usaha pencegahan yang lebih dominan diberbagai elemen perlindungan anak, baik lembaga-lembaga perlindungan anak, dan bahkan keluarga memiliki peran yang sangat penting mencegah terjadinya ancaman pornografi pada anak, dalam UU juga belum dengan jelas mengatur bagi perbuatanan mendapat pornografi anak, karena hal ini berkaitan dengan produksi atau pendistribusian pornografi anak yang semakin meningkat apabila penerima itu atau peminat semakin bertambah.

Sehingga diperlukan penyaringan informasi bagi anak terutama dalam hal penggunaan teknologi dengan kriteria informasi yang layak untuk anak yakni, seperti yang dikutip dalam (Hartomo, 2002) bahwa kriteria informasi layak anak ialah sebagai berikut: (1) Informasi yang bebas pelanggaran hak anak dan tidak mengandung unsur kekerasan, ancaman, pornografi dan perjudian yang mudah di tiru anak-anak, (2) Informasi yang tidak mengandung unsur antisosial, provokatif dan mistik yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak; (3) Informasi yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membedakan mana yang baik dan yang tidak baik; (4) Informasi yang dapat mengembangkan kreatifitas dan potensi sesuai dengan tingkat usia dan kematangan anak; (5) Informasi yang mengandung nilai-nilai buday, budi pekerti dan kearifan lokal; (6) Informasi yang mudah diakses dan dipahami oleh anak sesuai dengan tingkat usia dan kematangan; (7) Informasi yang akurat berdasarkan fakta dan dapat dipertanggungjawabkan; dan (8) Informasi yang disampaikan dengan bahasa yang sederhana, sopan santun, dan beretika.

Informasi-informasi tersebut dapat dijadikan landasan bagi keluarga untuk melakukan penyaringan informasi atau menyediakan informasi bagi anak-anak mereka, keluarga harus didorong untuk mewujudkan ketahanan keluarga dengan melakukan pengawasan orang dalam mengakses informasi-informasi tersebut, memblokir situs-situs yang dapat mengancam anak, membatasi penggunaan internet dan melakukan pendidikan karakter dan internet positif bagi anak, setidaknya dengan adanya usaha-usaha preventif tersebut dapat mengantisipasi terjadinya resiko

kekerasan maupun kejahatan seksual kepada anak dalam ruang *cyber*. Usaha-usaha keluarga juga harus didukung dengan menyusun kebijakan-kebijakan tentang peran keluarga dalam pencegahan pornografi. Masyarakat umum juga perlu terlibat, karena peran masyarakat sangat penting dalam upaya perlindungan anak dari penggunaan media-media virtual tersebut baik dalam pengawasan, memberikan pelayanan maupun melakukan advokasi perlindungan anak.

PENUTUP

Simpulan

Perkembangan teknologi dan informasi memang bukan hal yang dapat dihindari, seiring dengan perkembangan zaman. Masifnya pengguna teknologi internet di Indonesia membawa angin segar bagi kemajuan teknologi bangsa akan tetapi disisi lain menjadi bumerang sendiri yang dapat mengancam dan menghancurkan generasi emas Indonesia. Beberapa kasus yang telah dipaparkan sebelumnya telah memperlihatkan bagaimana efek negatif penyalahgunaan media internet untuk kepentingan prostitusi dan kejahatan-kejahatan yang melibatkan anak-anak sebagai korban. Hal ini yang perlu menjadi titik tinjauan bagi semua pihak untuk cerdas mengontrol penggunaan teknologi informasi terutama internet dan media sosial. Secara umum dapat dilihat bahwa anak-anak di Indonesia masih sangat rentan menjadi obyek pornografi dan menjadi sasaran eksploitasi seksual di ruang *cyber*, yang mana kasus-kasus kejahatan seksual di ruang *cyber* masih kerap terjadi. Kondisi keamanan, hukum serta aparat dan penegak hukum masih belum sepenuhnya menjamin keamanan bagi anak-anak pengguna internet, serta konten, maupun informasi yang tersaji dalam ruang *cyber* belum sepenuhnya dapat dikontrol. Hal ini berarti usaha preventif masalah kejahatan pornografi anak dalam ruang *cyber* masih belum berjalan dengan baik.

Rekomendasi

Pemerintah sebagai perumus regulasi dan penetapan kebijakan harus tanggap terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan kejahatan pornografi dan meresponnya melalui tindakan tegas dan kebijakan yang tidak setengah-setengah. Hukuman diberlakukan tidak hanya untuk para distributor konten atau produk berbau

pornografi namun juga para penerima atau bagi yang mendapatkan materi pornografi anak. Tidak kalah penting ialah peran keluarga sebagai pengontrol utama bagi anak-anak untuk mengakses konten internet yang aman dan sehat. Begitu juga para penegak hukum atau aparat keamanan negara harus melakukan pengembangan diri dan penguatan keahlian untuk menangani kejahatan-kejahatan pornografi yang terjadi dalam ruang virtual tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Davis, J. H 2012. *Cybercrimes*. USA. National Crime Prevention Council.
- Emelia.F. (2013). Peran Media Dalam Cyberspace, Informational, Politics dan Public Sphere. *Jurnal Hubungan Internasional*. (Online). Vol, VI, No. 1, (<http://journal.unair.ac.id/>) diakses 20 September 2016;
- Fafinski, S, Dutton ,W. H. and Margetts, H. (2010). *Mapping and Measuring Cybercrime*. OII Forum Discussion Paper No 18. Oxford Internet Institute University of Oxford, United Kingdom, 22 Januari
- Hartomo, W (2002). *Program Dan Kebijakan Perlindungan Anak Terkait Dengan Penggunaan Media Digital*. Deputi Bidang Perlindungan Anak, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Hius, J. J, Saputra, J, dan Nasution, A. (2014). Mengenal Dan Mengantisipasi Kegiatan Cybercrime Pada Aktifitas Online Sehari-Hari Dalam Pendidikan, Pemerintahan Dan Industri Dan Aspek Hukum Yang Berlaku. *Prosiding Snikom*. Banda Aceh, 24 Mei
- Kurnia E. (2014). *Kebijakan Strategi Keamanan Cyber Nasional Dalam Menghadapi Perang Cyber (Cyber Warfare)*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mihr, A. (2013). *Public Privacy Human Rights in Cyberspace*. Working Paper, Netherlands. Utrecht University, Desember
- Raharjo, A. (2007). Kajian Yuridis Terhadap Cyberporn Dan Upaya Pencegahan Serta Penanggulangan Penyebarannya Di Internet. *Jurnal Hukum Respublica*, (Online). Vol 7 No. 1, (<http://fh.unsoed.ac.id/>) Diakses 20 September 2016
- Shalahuddin, O dan Budiyawati, H. (2011) *Laporan Studi Mengenai Eksploitasi Seksual Komersial Terhadap Anak Di Empat Kota (Pontianak, Bandar Lampung, Bandung Dan Surabaya)* Yogyakarta.
- Suhendar, A. (2013). *Optimalisasi Penegakan Hukum Terhadap Cyber Crime Dapat Meningkatkan Stabilitas Keamanan Nasional*. Esai Blok III. Jakarta. Lembaga Ketahanan Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sumber Internet:

- Keminfo. G (2014). Riset kominfo dan Unicef mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet. Diakses pada tanggal 24 September 2016 Jam 13:24 dari http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VjLo-bWAnZc
- Kominfo.G. (2014). Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia. Diakses pada tanggal 22 September 2016 pukul 19:23 dari https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media
- Linggasari, Y. (2015). Anak menjadi kejahatan online. Diakses tanggal 27 September 2016 dari <http://www.cnnindonesia.com/nasional/20150210171810-20-31101/ada-1022-anak-menjadi-korban-kejahatan-online/>
- _____. (2014). Kejahatan di Bidang Komputer. Diakses tanggal 28 Desember 2016 dari <http://perpustakaan.kaltimprov.go.id/berita-583-kejahatan-di-bidang-komputer-kejahatan-di-bidang-komputer.html>
- Prawira, A.E. (2015). *Anak Anak Indonesia Jadi Korban Seks Online*. Diakses Tanggal 27 September 2016 dari <http://health.liputan6.com/read/2222640/18000-an-anak-indonesia-jadi-korban-bisnis-seks-online?page=2>
- Soares,S. (2014) Kasus Pornografi Anak Online Ini Modus Tersangka. Diakses tanggal 27 September 2016 dari <http://nasional.tempo.co/read/news/2014/04/17/063571393/kasus-pornografi-anak-online-ini-modus-tersangka>
- Wicaksono, B. A. dan Simbolon, F. P. (2015) Prostitusi online juga jerat anak-anak. Diakses tanggal 24 September 2016 dari <http://metro.news.viva.co.id/news/read/624874-prostitusi-online-juga-jerat-anak-anak>