

**CYBER-BULLYING SEBAGAI SUATU KEJAHATAN
TEKNOLOGI INFORMASI DITINJAU DARI
UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK¹**

Oleh: Daryl Albert Reppy²

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kedudukan *Cyber Bullying* dalam kejahatan melalui teknologi informasi dan bagaimana bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku *Cyber Bullying* menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan menggunakan metode penelitian yuridis normative disimpulkan: 1. Fenomena *Cyber Bullying* merupakan kejahatan tradisional yang dilakukan dengan alat bantu komputer atau teknologi informasi yang menyerang nama baik seseorang. Dalam hukum Indonesia ini dapat dimasukkan kedalam delik penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. 2. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *Cyber Bullying* harus memenuhi unsur-unsur, yaitu: Adanya perbuatan melawan hukum (perbuatan pidana); Mampu bertanggungjawab; Memiliki salah satu bentuk kesalahan, yaitu sengaja (*dolus*) dan alpa (lalai); Tidak boleh ada alasan pemaaf. Dalam hukum Indonesia fenomena ini dapat dimasukkan kedalam delik penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Jika memenuhi unsur-unsur tersebut maka pelaku dapat diberi sanksi pidana sesuai Pasal 45 ayat (1) jo Pasal 27 ayat (3) UU ITE.

Kata kunci: *Cyber-Bullying*, kejahatan, teknologi informasi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cyber bullying merupakan aktivitas menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara disengaja, berulang-ulang dan terus-menerus mengandung permusuhan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan untuk melukai perasaan orang lain (kelompok atau individu). *Cyber bullying*

dapat dikategorikan sebagai *bullying* secara verbal karena pelaku melakukan tindakan *bullying* secara tidak langsung seperti mengejek, menghina, mengolok-olok, mencela, menyebarkan rumor, bahkan mengancam dengan menggunakan media elektronik. *Cyber bullying* yang berkepanjangan bisa mematikan rasa kepercayaan diri seseorang terutama pada anak atau remaja, membuat seseorang menjadi murung, depresi, selalu merasa bersalah atau gagal karena tidak mampu mengatasi sendiri gangguan yang menyimpannya. Bahkan ada pula korban *cyber bullying* yang berpikir untuk mengakhiri hidupnya karena tak tahan lagi diganggu.

Pemerintah Indonesia perlu untuk memberikan perlindungan bagi korban di dunia maya tersebut dengan mengesahkan ketentuan perundang-undangan yang ditujukan untuk melindungi kepentingan korban. Dan pada Maret 2008 disahkanlah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik oleh pemerintah. Filosofi mengenai disahkannya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik didasarkan pada pemikiran yang terdapat di dalam konsideran yang menyatakan: "Bahwa globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru". Di dalam undang-undang tersebut diatur mengenai beberapa terobosan dan perluasan dalam hal asas-asasnya beserta sanksi pidananya. Selain aturan pidana substantif, dalam undang-undang ini juga mengatur mengenai prosedur dan alat bukti yang mengalami perluasan, yaitu dimasukkannya alat bukti baru yang berkaitan dengan media elektronik.

Tindak kejahatan di dunia maya sangat tidak mudah diatasi dengan mengandalkan hukum

¹ Artikel Skripsi. Dosen Pembimbing : Dr. Rodrigo F. Elias, SH, MH; Dr. Ralfie Pinasang, SH, MH.

² Mahasiswa pada Fakultas Hukum Unsrat, NIM. 100711258

positif konvensional dalam hal ini Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP). Berbicara mengenai kejahatan, tidak dapat dilepaskan dari lima faktor yang saling kait mengkait, yaitu pelaku kejahatan, modus kejahatan, korban kejahatan, reaksi sosial atas kejahatan dan hukum. Hukum pidana memang menjadi salah satu instrumen penting dalam pencegahan dan penanggulangan kejahatan. Untuk membuat suatu ketentuan hukum yang dapat mengatasi perubahan yang cepat dan dinamis yang terjadi di dunia maya khususnya, seperti teknologi informasi ini bukanlah suatu perkara yang mudah.³ Sebenarnya dalam persoalan *cybercrime*, tidak ada kekosongan hukum, ini terjadi jika digunakan metode penafsiran yang dikenal dalam ilmu hukum. Lahirlah suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber (*cyber law*) secara internasional digunakan istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi. Demikian pula hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. 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 global (*internet*) dengan manfaat teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang sering kali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.⁴

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik mengkaji dan menganalisis lebih dalam masalah tersebut dengan judul: *Cyber-Bullying sebagai suatu Kejahatan Teknologi Informasi Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun*

2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kedudukan *Cyber Bullying* dalam kejahatan melalui teknologi informasi?
2. Bagaimanakah bentuk pertanggungjawaban pidana pelaku *Cyber Bullying* menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

C. Metode Penulisan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh penulis, maka metode penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif. Metode penelitian hukum normatif atau metode penelitian hukum kepustakaan adalah metode atau cara yang dipergunakan di dalam penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka yang ada.⁵ Tahapan pertama penelitian hukum normatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendapatkan hukum obyektif (norma hukum), yaitu dengan mengadakan penelitian terhadap masalah hukum. Tahapan kedua penelitian hukum normatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendapatkan hukum subjektif (hak dan kewajiban).

PEMBAHASAN

A. Kedudukan *Cyber Bullying* Dalam Kejahatan Melalui Teknologi Informasi

Melihat jaman sekarang teknologi informasi mempunyai peran yang sangat penting bagi masyarakat. Karena internet memudahkan kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi dengan seseorang bahkan sampai seluruh dunia. Internet mengubah konsep jarak dan waktu secara drastis seolah-olah dunia menjadi kecil dan tidak terbatas. Setiap orang bisa berhubungan, berbicara, dan berbisnis dengan orang lain yang berada ribuan kilometer dari tempat dimana ia berada hanya dengan berkomunikasi melalui komputer atau telepon genggam (*handphone*).

Hubungan yang terjalin antara setiap individu di dalam dunia maya juga menghasilkan kejahatan antar individu maupun

³ Budi Suhariyanto, *Op.,Cit.*, hal. 4.

⁴ Penjelasan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Paragraf 3.

⁵ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Cetakan ke-11, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009, hal. 13-14.

kelompok masyarakat, bahkan terkadang permasalahan yang tadinya hanya terjadi di dunia nyata kemudian dibawa ke dunia maya yang merupakan sarana interaksi sosial masa kini. Kejahatan melalui teknologi informasi atau yang biasa disebut *cybercrime* merupakan kejahatan yang dilakukan dengan alat bantu komputer atau internet.

Berdasarkan motif kegiatan:⁶

a. *Cybercrime* sebagai tindakan murni kriminal

Kejahatan yang murni merupakan tindak kriminal merupakan kejahatan yang dilakukan karena motif kriminalitas. Kejahatan jenis ini biasanya menggunakan internet hanya sebagai sarana kejahatan. Contoh kejahatan semacam ini adalah *Carding*, yaitu pencurian nomor kartu kredit milik orang lain untuk digunakan dalam transaksi perdagangan di internet. Juga pemanfaatan media internet (*webserver*, *mailing list*) untuk menyebarkan material bajakan. Pengirim e-mail anonim yang berisi promosi (*spamming*) juga dapat dimasukkan dalam contoh kejahatan yang menggunakan internet sebagai sarana. Di beberapa negara maju, pelaku *spamming* dapat dituntut dengan tuduhan pelanggaran privasi.

b. *Cybercrime* sebagai kejahatan "abu-abu"

Pada jenis kejahatan di internet yang masuk dalam wilayah "abu-abu", cukup sulit menentukan apakah itu merupakan tindak kriminal atau bukan mengingat motif kegiatannya terkadang bukan untuk kejahatan. Salah satu contohnya adalah *probing* atau *portscanning*. Ini adalah sebutan untuk semacam tindakan pengintaian terhadap sistem milik orang lain dengan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari sistem yang diintai, termasuk sistem operasi yang digunakan, port-port yang ada, baik yang terbuka maupun tertutup, dan sebagainya.

Sedangkan berdasarkan sasaran kejahatan, *cybercrime* dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori seperti berikut ini:

1) *Cybercrime* yang menyerang individu (*Against Person*)

Jenis kejahatan ini, sasaran serangannya ditujukan kepada perorangan atau individu yang memiliki sifat atau kriteria tertentu sesuai tujuan penyerangan tersebut. Beberapa contoh kejahatan ini antara lain:

a. *Pornografi*

Kegiatan yang dilakukan dengan membuat, memasang, mendistribusikan, dan menyebarkan material yang berbau pornografi, cabul, serta mengekspos hal-hal yang tidak pantas.

b. *Cyberstalking* atau *Cyber bullying*

Kegiatan yang dilakukan untuk mengganggu atau melecehkan seseorang dengan memanfaatkan komputer, misalnya dengan menggunakan *e-mail* yang dilakukan secara berulang-ulang seperti halnya teror di dunia *cyber*. Gangguan tersebut bisa saja berbau seksual, religius, dan lain sebagainya.

c. *Cyber-Tresspass*

Kegiatan yang dilakukan melanggar area privasi orang lain seperti misalnya *Web Hacking*, *Breaking* ke PC, *Probing*, *Port Scanning* dan lain sebagainya.

2) *Cybercrime* menyerang hak milik (*Againts Property*)

Cybercrime yang dilakukan untuk mengganggu atau menyerang hak milik orang lain. Beberapa contoh kejahatan jenis ini misalnya pengaksesan komputer secara tidak sah melalui dunia *cyber*, pemilikan informasi elektronik secara tidak sah/pencurian informasi, *carding*, *cybersquatting*, *hijacking*, *data forgery* dan segala kegiatan yang bersifat merugikan hak milik orang lain.

3) *Cybercrime* menyerang pemerintah (*Againts Government*)

Cybercrime Againts Government dilakukan dengan tujuan khusus penyerangan terhadap pemerintah. Kegiatan tersebut misalnya *cyber terrorism* sebagai tindakan yang mengancam pemerintah termasuk juga *cracking* ke situs resmi pemerintah atau situs militer.

Jika kita melihat *cyber bullying* termasuk kejahatan tradisional yang menyerang individu yaitu sasaran serangannya ditujukan kepada perorangan atau individu yang memiliki sifat

⁶<https://balianzahab.wordpress.com/cybercrime/modus-modus-kejahatan-dalam-teknologi-informasi/>

atau kriteria tertentu sesuai tujuan penyerangan tersebut. Sesuai dengan contoh kasus *cyber bullying* yang penulis uraikan di latar belakang tersebut.

Menurut hemat penulis *cyber bullying* adalah kejahatan yang dilakukan oleh seseorang dengan cara mengintimidasi target atau korban secara berulang-ulang dan sengaja melalui media teknologi informasi atau internet bertujuan untuk merusak nama baik atau kehormatan seseorang yang bertentangan dengan asas-asas hukum. Selain itu, menurut pengertian moral, tindakan pencemaran nama baik adalah suatu perbuatan yang merugikan orang lain dan bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat, dimana setiap orang berhak untuk bebas dari penyiksaan atau perlakuan yang merendahkan derajat martabat manusia sesuai dengan bunyi Pasal 28G ayat (2) UUD 1945.

Dengan melihat kejahatan melalui teknologi informasi perbuatan berupa provokasi, fitnah, penghinaan, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional lainnya banyak dijumpai di internet. kejahatan-kejahatan tersebut perlu dikriminalisasi karena kerugian yang diderita korban dapat lebih serius dan penyebarannya lebih cepat serta luas dibandingkan dengan perbuatan yang dilakukan secara manual,⁷ misalnya penghinaan atau pencemaran nama baik. Selain itu dalam hasil Kongres PBB ke-10 di Wina, juga disimpulkan bahwa kejahatan tradisional yang menggunakan komputer termasuk dalam ruang lingkup *cybercrime*.⁸

Alat-alat yang biasa digunakan dalam *cyber bullying* menurut Sheri Bauman:⁹

a. *Instant Message (IM)*

Instant Message (IM) ini meliputi e-mail dan akun tertentu di internet yang memungkinkan penggunanya mengirimkan pesan atau teks ke pengirim lainnya yang memiliki ID *website* tersebut.

b. *Chatroom*

Chatroom merupakan salah satu fasilitas website tertentu dimana pengguna yang memiliki ID disana dapat bergabung dalam

satu kelompok chatting. Disini pelaku *Cyberbullying* dapat mengirimkan kata-kata gertakan dimana orang lain dalam group chatting tersebut dapat membaca dengan mudah, dan korban merasa tersudutkan.

c. *Trash Poling Site*

Beberapa pelaku *Cyberbullying* membuat poling tertentu dengan tema yang diniatkan untuk merusak reputasi seseorang.

d. *Blog*

Blog merupakan website pribadi yang bias dijadikan buku harian atau diary. Di sini pelaku *bullying* bebas memposting apa saja termasuk konten yang mengintimidasi seseorang.

e. *Bluetooth Bullying*

Praktiknya dengan mengirimkan gambar atau pesan yang mengganggu kepada seseorang melalui koneksi Bluetooth yang sedang aktif.

f. *Situs Jejaring Sosial*

Situs jejaring social yang berisi banyak fitur banyak disalahgunakan pelaku *bullying* dengan memposting status, komentar, posting dinding, testimony, foto, dan lain-lain yang mengganggu, mengintimidasi, menyinggung, dan merusak citra seseorang.

g. *Game Online*

Cyberbullying juga banyak ditemukan pada game online. *Cyberbullying* dapat terjadi pada software game di PC dengan koneksi internet seperti Nintendo, Xbox 360, dan Playstation 3. *Cyberbullying* ini dilakukan pada pemain yang kalah yang biasanya pemain baru dan muda.

h. *Mobile Phone*

Telepon selular merupakan alat yang sering digunakan oleh Cyberbully dalam menjalankan aksinya, fitur yang digunakan dalam mengintimidasi adalah mengirimkan pesan teks atau sms (Short Message Service), gambar, ataupun video yang mengganggu korban.

B. Bentuk Pertanggungjawaban Pidana Pelaku *Cyber Bullying* Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1. Adanya perbuatan melawan hukum (perbuatan pidana)

Unsur kesalahan tidak terlepas dari subjek atau pelaku yang melakukan tindak pidana.

⁷ Widodo, *Op.cit.*, hal. 98

⁸ *Ibid.*, hal. 98

⁹ *Alat yang dipergunakan dalam cyberbullying* diakses dari <https://mycyberbullying.wordpress.com/2014/05/25/alat-yang-dipergunakan-dalam-cyberbullying/> pada tanggal 25 Mei 2014.

Tindak pidana atau *strafbaar feit* berbeda dengan perbuatan pidana. Menurut Moeljatno:¹⁰ Apakah istilah "perbuatan pidana" itu dapat kita samakan dengan istilah Belanda *strafbaar feit*? Untuk menjawab ini perlu kita ketahui dahulu apakah artinya *strafbaar feit*. Simons menerangkan, bahwa *strafbaar feit* adalah kelakuan (*handeling*) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan dengan orang yang mampu bertanggung jawab.

Dapat ditarik kesimpulan dari pernyataan di atas adalah bahwa setiap perbuatan yang dilakukan oleh subyek hukum yang adalah orang dan badan hukum sebagai penunjang hak dan kewajiban harus dapat ditentukan apakah melanggar hukum atau tidak bahkan harus juga ditentukan tentang bagaimana tatacara pemidanaannya. Van Hamel merumuskan sebagai berikut: *Strafbaar feit* adalah kelakuan orang (*menselijke gedraging*) yang dirumuskan dalam *web*, yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana (*Strafwwaardig*) dan dilakukan dengan kesalahan.¹¹ Sehingga setiap perbuatan yang mengandung unsur perbuatan Pidana yang bertentangan dengan hukum harus dipidana atau dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2. Mampu Bertanggungjawab

Pertanggungjawaban pidana mensyaratkan pelaku mampu bertanggungjawab. Hubungan pelaku dengan tindakan ditentukan oleh kemampuan bertanggungjawab dari pelaku. Pada hakikatnya pelaku harus menginsyafi hakikat tindakan yang dilakukan hal ini berkaitan erat dengan kesengajaan atau kealpaan.

Menurut Moeljatno, "dalam menjelaskan arti kesalahan, kemampuan bertanggung jawab dengan singkat diterapkan sebagai keadaan batin yang normal dan sehat." Moeljatno menambahkan:¹²

1. Kemampuan untuk membedakan antara perbuatan yang baik dan yang buruk; yang sesuai hukum dan yang melawan hukum; dan

2. Kemampuan untuk menentukan kehendaknya menurut keinsafan tentang baik dan buruknya perbuatan tadi.

Artinya dalam hal kesalahan seharusnya subyek dalam hal ini dengan keadaan yang sebaik-baiknya harus bisa membedakan mana hal yang bertentangan dengan hukum atau tidak. Atau setidaknya menurut pandangan umum hal tersebut merupakan hal yang pantas atau tidak pantas.

Bagian pertama merupakan faktor akal (*intellectual factors*) yaitu dapat membedakan antara perbuatan yang diperbolehkan dan yang tidak. Yang kedua adalah faktor perasaan atau kehendak (*volitional factor*), yaitu dapat menyesuaikan tingkah lakunya dengan keinsafan atas nama yang diperbolehkan dan mana yang tidak.¹³ Melihat dari uraian di atas seharusnya dalam menjamin kepastian hukum dalam suatu negara harus bisa memberikan edukasi secara berlanjut kepada masyarakat sehingga dapat meminimalisir perbuatan-perbuatan yang mengandung unsur pidana.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menentukan masalah kemampuan bertanggungjawab dihubungkan dengan Pasal 44 yang menentukan sebagai berikut:¹⁴

- a. Barangsiapa melakukan perbuatan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan padanya, disebabkan karena jiwanya cacat dalam tubuhnya (*gebrekkige ontwikkeling*) atau terganggu karena penyakit (*ziekelijke storing*), tidak dipidana;
- b. Jika ternyata bahwa perbuatan tidak dapat dipertanggungjawabkan padanya disebabkan karena jiwanya cacat dalam tubuhnya atau terganggu karena penyakit, maka hakim dapat memerintahkan supaya orang itu dimasukkan ke dalam rumah sakit jiwa, paling lama satu tahun sebagai waktu percobaan; dan
- c. Ketentuan tersebut dalam ayat 2 hanya berlaku bagi Mahkamah Agung, Pengadilan Tinggi, dan Pengadilan Negeri.

3. Memiliki salah satu bentuk kesalahan, yaitu sengaja (*dolus*) dan lalai (*culpa*)
Syarat berikutnya yang harus terpenuhi

¹⁰ Moeljatno, *Op.Cit.*, hal. 24

¹¹ *Ibid.*, hal. 33

¹² Moeljatno, *Op.Cit.*, hal. 178

¹³ *Ibid.*, hal. 178

¹⁴ Lihat selengkapnya dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

adanya kesalahan. Dasar seseorang untuk dapat dipidana adalah ada kesalahan. Sekalipun seseorang telah melakukan perbuatan pidana atau perbuatan yang terlarang dan tercela terhadap seseorang tersebut tidak dapat dijatuhi pidana apabila orang tersebut tidak mempunyai kesesalahan. Kesalahan yang terbagi atas kesengajaan yang disebut dengan *dolus* atau kealpaan yang disebut juga dengan *culpa*. Andy hamzah menjelaskan bahwa secara tradisional dikenal tiga jenis sengaja, yaitu:¹⁵

1. Sengaja sebagai maksud (*opzet als oogmerk*)
2. Sengaja dengan kesadaran tentang kepastian (*opzet met bewustheid van zekerheid of noodzakelijkheid*).
3. Sengaja dengan kesadaran kemungkinan sekali terjadi (*opzet met waarschijnlijkbewustzijn*). Secara tradisional, penulis-penulis hukum pidana seperti Noyon-Lanemeijer, Jonkers dan lain-lain menyamakan sengaja bentuk ini dengan "sengaja dengan kesadaran kemungkinan terjadi" (*opzet met mogeljkheidsbewustzijn*) atau disebut juga bersyarat (*voorwaardelijk opzet*) atau *dolus eventualis*.

Jadi, dapat dikatakan, bahwa sengaja kepastian terjadi itu pembuat yakin bahwa akibat yang dimaksudkannya tidak akan tercapai tanpa terjadinya akibat yang tidak dimaksud. Menurut teori kehendak, apabila pembuat juga menghendaki akibat atau hal-hal yang turut serta mempengaruhi terjadinya akibat yang terlebih dahulu telah dapat digambarkan sebagai suatu akibat yang tidak dapat dielakkan terjadinya maka orang itu melakukan sengaja dengan kepastian terjadi (*opzet bij noodzakeljkheids atau zekerheidsbewustzijn*), Sedangkan apa yang disebut sengaja dengan kemungkinan terjadi (*opzet met mugeljkheidsbewustzijn*) atau sengaja bersyarat (*voorwaardelijk opzet*) menurut hazewinkel-suringa,¹⁶ terjadi jika pembuat tetap melakukan yang dikehendakinya walaupun ada kemungkinan akibat lain yang sama tidak diinginkannya terjadi.

4. Tidak Boleh Adanya Alasan Pemaaf

Golongan yang termasuk atau dapat dikategorikan sebagai alasan pemaaf antara

lain:

- a. Tidak mampu bertanggung jawab karena jiwanya cacat dalam pertumbuhan atau terganggu karena penyakit (Pasal 44 ayat (1) KUHP);
- b. Daya paksa (Pasal 48 KUHP); dan,
- c. Pembelaan terpaksa yang melampaui batas (Pasal 49 ayat (2) KUHP).

Tindak pidana pencemaran nama baik melalui media elektronik dirumuskan dalam Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menentukan: "setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau dapat membuat diaksesnya suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik".

Masing-masing unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Setiap orang; menurut Pasal 1 butir 21 Undang-Undang ITE, "orang adalah orang perseorangan, baik warga Negara Indonesia, warga Negara asing, maupun badan hukum." dalam penerapan Pasal ini dan Pasal-Pasal lain yang akan dibahas, harus diperhatikan Pasal 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menegaskan bahwa undang-undang tersebut berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum yang diatur dalam undang-undang tersebut baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun diluar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.
2. Dengan sengaja dan tanpa hak; unsur sengaja termasuk unsur subjektif, unsur yang diliputi oleh sengaja adalah unsur perbuatan menyerang, objeknya berupa kehormatan atau nama baik, unsur dengan melakukan perbuatan tertentu. Leden Marpaung memberikan pengertian sengaja dalam hal ini yaitu "apabila si pelaku menyadari atau mengetahui kata-kata diucapkan dan apabila pelaku mengetahui kata-kata tersebut merupakan kata-kata menista."¹⁷ Artinya pelaku dalam melakukan suatu perbuatan berada dalam kondisi yang sebaik-baiknya dan dalam keadaan sadar

¹⁵ Moeljanto, *Op.,Cit.*, hal. 20

¹⁶ Andi Hamzah, *Op.Cit.*, hal. 116

¹⁷ Leden Marpaung I, *Op.Cit.*, hal. 14

atau dalam keadaan yang mampu bertanggung jawab.

3. Mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau dapat membuat dapat diaksesnya: Kamus lengkap bahasa Indonesia mengartikan bahwa "mendistribusikan adalah menyalurkan sesuatu kepada".¹⁸ Joshua Sitompul menjelaskan bahwasannya yang dimaksudkan dengan mendistribusikan adalah mengirimkan informasi atau dokumen elektronik kepada beberapa pihak atau tempat melalui atau dengan sistem elektronik. Tindakan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan *email*, *SMS* atau *MMS* kepada banyak penerima.¹⁹ Unsur lainnya yang berupa perbuatan mentransmisikan yang dimaksudkan adalah mengirimkan atau meneruskan informasi atau dokumen elektronik dari satu pihak atau tempat ke satu orang atau ke tempat lain. Dalam mendistribusikan mengandung makna mentransmisikan, tetapi perbedaannya adalah esensi dari mendistribusikan ialah menyebar luaskan informasi atau dokumen elektronik, sedangkan mentransmisikan hanya terbatas dari satu pengirim kepada satu penerima. Tindakan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan pesan (seperti *email*, *SMS*, atau *MMS*) kepada seorang penerima, atau meneruskan pesan kepada penerima lain.²⁰

4. Memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik: Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, kata memuat diartikan sebagai "memuat; berisi; mengandung; membawa dengan wadah atau tempat."²¹ Dapat diartikan kata memuat yaitu maksud dari perkataan seseorang atas orang lain.

Dapat dikatakan bahwa penghinaan dan/atau pencemaran nama baik dalam rumusan Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah unsur keadaan yang menyertai yang melekat pada unsur obyek tindak pidana, ialah informasi dan/atau dokumen elektronik. Sifat melawan hukumnya perbuatan mentransmisikan, mendistribusikan dan/atau membuat dapat

diaksesnya obyek tersebut terdapat pada unsur keadaan menyertai tersebut. Dan dipidana dengan Pasal 45 ayat (1) sesuai ketentuan pidana pada Bab IX yang berbunyi setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Fenomena *Cyber Bullying* merupakan kejahatan tradisional yang dilakukan dengan alat bantu komputer atau teknologi informasi yang menyerang nama baik seseorang. Dalam hukum Indonesia ini dapat dimasukkan kedalam delik penghinaan dan/atau pencemaran nama baik
2. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku *Cyber Bullying* harus memenuhi unsur-unsur, yaitu: Adanya perbuatan melawan hukum (perbuatan pidana); Mampu bertanggungjawab; Memiliki salah satu bentuk kesalahan, yaitu sengaja (*dolus*) dan alpa (lalai); Tidak boleh ada alasan pemaaf. Dalam hukum Indonesia fenomena ini dapat dimasukkan kedalam delik penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Jika memenuhi unsur-unsur tersebut maka pelaku dapat diberi sanksi pidana sesuai Pasal 45 ayat (1) jo Pasal 27 ayat (3) UU ITE.

B. Saran

1. Sebaiknya Indonesia menerapkan pendidikan *anti-bullying* atau *anti cyber-bullying* sejak dini di sekolah-sekolah dengan menyisipkan salah satu program studi melalui mata pelajaran Teknologi Informasi Komputer karena mengingat hidup di jaman sekarang tidak lepas dari teknologi elektronik. Hal ini ditekankan pada upaya penghapusan kejahatan serta menanamkan perlakuan baik sejak dini.
2. Kesadaran dari masyarakat dalam menanggapi fenomena *Cyber Bullying* juga sangat diperlukan, dilihat dari interaksi sosial yang mayoritas menggunakan fasilitas internet, maka tingkat kesadaran

¹⁸ EM Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja, *Op.Cit.*, hal. 260

¹⁹ Joshua Sitompul, *Op.Cit.*, hal. 154

²⁰ *Ibid.*, hal 154

²¹ *Ibid.*, hal. 576

masyarakat akan hukum yang mengatur tindakan pencemaran nama baik atau penghinaan perlu ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur

- Amirudin dan Asikin Zainal, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007.
- Chazawi Adami, *Hukum Pidana Positif Penghinaan*, Muhammad Musyafa, Surabaya, 2009.
- Chazawi Adami dan Ferdian Ardi, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik, Penyerangan terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*, Edisi Pertama, Bayumedia Publishing, Malang, 2011.
- Chakrawati Fitria, *Bullying Siapa Takut*, Tiga Ananda, Solo, 2009.
- Fajri EM Zul dan Senja Ratu Aprilia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Difa Publisher, Jakarta, 2004.
- Hamzah Andi, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2008.
- Huda Chairul, *Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Tanpa Kesalahan*, Prenada Media, Jakarta, 2006.
- Mansur Dikdik M. Arief dan Gultom Elisatris, *CYBER LAW Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama (Cetakan Kedua), Bandung, 2009.
- Marpaung Leden, *Tindak Pidana Kehormatan*, Sinar Grafika, Jakarta, 1997.
- _____, *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005.
- Marzuki Peter Mahmud, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2009.
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000.
- Sianturi S.R., *Tindak Pidana di KUHP*, BPK Gunung Mulia, Jakarta, 2010.
- Soekanto Soerjono, *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta, 1980.
- _____, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1986.
- Soekanto Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*,

Cetakan ke-11, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009.

- Sitompul Joshua, *Cyber Space, Cyber Crime, Cyber Law*, Tata Nusa, Jakarta, 2005.
- Suhariyanto Budi, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2013.
- Widodo, *Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2013.
- _____, *Kebijakan Kriminal Terhadap Kejahatan Yang Berhubungan Dengan Komputer di Indonesia (Disertasi)*, Jakarta, 2011.

Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana(KUHP).
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

WebSite

- <http://definitions.uslegal.com/c/cyber-bullying/>
- <https://balianzahab.wordpress.com/cybercrime/modus-modus-kejahatan-dalam-teknologi-informasi/>
- <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/cyberbullying?q=+cyber+bullying>
- <http://definitions.uslegal.com/c/cyber-bullying/>
- <http://etcjournal.com/2011/02/14/cyberbullyin-g-an-interview-with-nancy-willard-2/>
- [https://education.ohio.gov/getattachment/Topics/Other-Resources/School-Safety/Safe-and-Supportive Learning/Anti-Harassment-Intimidation-and-Bullying-Resource/Educator-s-Guide-Cyber-Safety.pdf.aspx,](https://education.ohio.gov/getattachment/Topics/Other-Resources/School-Safety/Safe-and-Supportive-Learning/Anti-Harassment-Intimidation-and-Bullying-Resource/Educator-s-Guide-Cyber-Safety.pdf.aspx)
- <https://mycyberbullying.wordpress.com/2014/05/25/alat-yang-dipergunakan-dalam-cyberbullying/>