

REGULASI KONTEN ILEGAL PADA MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

¹Siti Mariyam

¹Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Semarang , Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang bagaimana permasalahan dalam pelaksanaan penegakan terhadap konten ilegal saat ini, serta bagaimana tantangan dan upaya yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merupakan jenis penelitian yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan, data yang digunakan merupakan data primer dan data sekunder yang dilengkapi oleh data tersier, data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penegakan hukum terhadap konten di Indonesia masih belum dilaksanakan secara efektif dan efisien yang dapat dibuktikan dengan masih maraknya konten-konten negatif di berbagai media online. Penegakan hukum terhadap konten ilegal yang bermuatan materi negatif saat ini diatur didalam 2 (dua) peraturan perundang-undangan yang berbeda, dua peraturan tersebut meliputi Undang-Undang ITE dan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Hambatan yang ada dalam penegakan hukum terhadap konten ilegal disebabkan beberapa faktor seperti Konsistensi Penegakan Hukum Yang Bersifat Represif, Tidak Ada Standar Khusus Kriteria Konten Ilegal, Faktor Sarana Dan Prasarana Serta Manajemen Pengendalian, Faktor Mudahnya Pembuatan Media Sosial dan juga lokasi. Sehingga perlu dilakukan beberapa upaya penyelesaian tentang maraknya konten ilegal yang meliputi Adanya pelibatan pemerintah daerah dalam menegakan hukum terhadap konten ilegal secara preventif. Adanya persyaratan khusus pembuatan media sosial seperti No id KTP agar pemerintah dapat mengontrol dan melacak apabila pengguna medsos menyebarkan konten-konten negatif.

Kata kunci : Konten Ilegal; Media Online; Penegakan Hukum

This study aims to find out and analyze about how the problems in the implementation of enforcement of illegal content are currently, as well as how the challenges and efforts that need to be made to overcome these problems, this research is a type of normative juridical research with a statutory approach, the data used are primary data and secondary data equipped with tertiary data, the data obtained in the analysis using the method Qualitative. The results showed that law enforcement on content in Indonesia has not been implemented effectively and efficiently which can be proven by the rampant negative content in various online media. Law enforcement against illegal content containing negative material is currently regulated in 2 (two) different laws and regulations, the two regulations include the ITE Law and the Regulation of the Minister of Communication and Informatics of the Republic of Indonesia Number 5 of 2020 concerning Private Scope Electronic System Operators. Obstacles that exist in law enforcement against illegal content are caused by several factors such as Consistency of Repressive Law Enforcement, No Special Standards for Illegal Content Criteria, Factors of Facilities and Infrastructure and Control Management, Factors of Easy Social Media Creation and also location. So it is necessary to make several efforts to resolve the rampant illegal content, which includes the involvement of local governments in enforcing the law against illegal content preemptively. There are special requirements for creating social media such as ID card so that the government can control and track if social media users spread negative content.

Keywords: Illegal Content; Online Media; Law Enforcement

Korespondensi: sitimariyam@untagsmg.ac.id

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Modernisasi sangat mempengaruhi perkembangan dan kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Masyarakat saat ini sudah terbiasa menggunakan sistem dan perangkat elektronik. Penggunaan perangkat elektronik dewasa ini dibuat dan dirancang guna semakin modern untuk mewujudkan efisiensi tugas manusia yang terkait dengan pembuatan, pemrosesan, dan penyimpanan informasi.¹

Di era globalisasi, kemajuan teknologi² sebagaimana disebutkan diawal, telah menjadi suatu realitas yang harus diterima oleh seluruh elmen lapisan masyarakat, fakta demikian telah mempertegas bahwa masyarakat dunia selalu berkembang secara dinamis mengikuti berbagai situasi dan kondisi perkembangan zaman.³

Salah satu kemajuan besar dalam teknologi dapat dilihat ketika saat ini banyak pekerjaan manusia yang dipermudah dengan kehadiran mesin dan peralatan digital, seperti hadirnya mobil, handphone, motor, komputer dan laptop merupakan suatu produk yang dihasilkan di era modernisasi ini.⁴

Teknologi sendiri merupakan istilah yang sangat luas dan digunakan untuk merujuk pada berbagai bidang ilmu pengetahuan dan penelitian. Istilah “teknologi” sendiri berasal dari kata Yunani “techne” yang bearti “kerajinan” dan “logia” yang berarti “mempelajari sesuatu”. Perkembangan teknis tersebut di atas telah membuka peluang bagi masyarakat untuk segera mengakses segala informasi di seluruh dunia tanpa ada batas wilayah. Menurut beberapa ahli, fenomena ini sering disebut istilah (*borderless word*), yaitu. dunia tanpa batas, karena setiap orang dapat mengakses berbagai perkembangan dan informasi global dimanapun dan kapanpun mereka mau.⁵

Di Indonesia, kita bisa melihat seberapa besar dampak perkembangan teknologi informasi terhadap nilai-nilai budaya masyarakat, baik di masyarakat perkotaan maupun pedesaan. Kemajuan teknologi seperti media online yang dilengkapi dengan jaringan internet tidak hanya menjangkau elmen masyarakat perkotaan tetapi juga telah dinikmati oleh masyarakat di pelosok desa.⁶

Fakta tersebut didukung oleh data penggunaan internet di Indonesia berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada triwulan I

¹Vidyantina Heppy Anandhita, 2015, *Pemanfaatan dan Pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi* edisi Tahun 2015, Jakarta, Pusat Penelitian dan Pengembangan Penyelenggaraan Pos dan Informatika Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika, Hlm 1

² M. Arsyad Sanusi, 2007, *Konvergensi Hukum & Teknologi Informasi (Sebuah Torehan Empiris – Yuridis)*, Jakarta: The Indonesian Rearch, hlm 4.

³Sri Hajati, et.al, 2019, *Buku Ajar Pengantar Hukum Indonesia*, Surabaya, Airlangga University Press Hlm 24

⁴Juhriyansyah Dalle. et.al, 2020, *Pengantar Teknologi Informasi*, Depok, Rajawali Pers hlm 29

⁵ Ukas, 2020, *Pemahaman Hukum Ekonomi Indonesia* Pekan Baru, Cv Batam Publisher, hlm 89

⁶Muhamad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* Volume 2, Nomor 1, Tahun 2014, hlm 33-47

tahun 2019, menunjukkan bahwa terdapat 196,7 juta pengguna internet di Indonesia, atau mencapai 73,3% dari kuartal kedua di tahun 2020. Angka ini naik sebesar 64,8% dibandingkan tahun 2018.⁷

Namun demikian perkembangan atas teknologi informasi tidak hanya akan berdampak positif bagi manusia sebagaimana disebutkan, namun perkembangan itu juga telah membawa dampak negatif bagi manusia. Dampak negatif kemajuan teknologi informasi meliputi antarlain munculnya berbagai pelanggaran hukum dan Kejahatan di dunia maya, seperti penyadapan, Penyebaran virus komputer, akses mudah atas Pornografi, perjudian, penipuan, serta tayangan kekerasan yang semakin marak. Dengan dampak negatif seperti itu dikhawatirkan akan menimbulkan kejahatan-kejahatan di dunia nyata yang disebabkan oleh karena mengkonsumsi informasi dengan tidak cermat dan bijak, terutama apabila pengguna itu adalah anak-anak.⁸

Dampak negatif dari kemajuan teknologi dan informasi saat ini dapat dilihat berdasarkan data pemblokiran situs yang memuat konten-konten ilegal seperti perjudian, porografi dan situs-situs lain yang sifatnya melanggar ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia. Pada tahun 2022 contohnya, Kementerian Komunikasi dan Informatika, sebagai lembaga yang mengendalikan konten ilegal, memblokir dan menghentikan akses atas 3.716 konten pialang berjangka ilegal, penipuan atau investasi ilegal, konten pertukaran mata uang ilegal tentang binary option.⁹

Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika merinci penyebaran 4.937 penyebaran informasi palsu atas fenomena Covid-19 di Facebook. Sebanyak 4.762 konten ilegal tersebut telah diblokir dan 175 sedang diproses hukum. Kemudian 573 hoaks Covid-19 yang tersebar di media sosial Twitter, dengan rincian informasi sebanyak 561 hoaks diblokir dan 12 diantaranya diproses hukum.¹⁰

Selain konten ilegal sebagaimana disebutkan konten ilegal juga dapat dilihat dari sisi kejahatan dan isu-isu yang bertentangan dengan pelanggaran hukum seperti pornografi dan judi online, dimana Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memutus akses terhadap 118.320 konten dalam kategori judi online pada tahun 2022, yang dilaksanakan mulai Januari hingga 22 Agustus 2022.¹¹

Pemerintah telah melakukan upaya-upaya baik upaya preventif maupun upaya represif dalam mengantisipasi dampak buruk atau dampak negatif atas perkembangan teknologi di Indonesia,

⁷ APJII, Survei Pengguna Internet 2019-2020, Buletin APJII Edisi 74 November 2020, tersedia online pada laman <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>, diakses pada tanggal 24 november 2022, Pukul 16.28

⁸ I Gede Ratnaya, Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dan Cara Antisifasinya, *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan*, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2011, hlm 17-28

⁹ Leski Rizkinaswara, *Hingga Maret 2022, Kominfo Blokir 3.716 Konten Investasi Bodong*, Ditjen Aplikasi Informatika, tersedia pada laman <https://aptika.kominfo.go.id/2022/03/hingga-maret-2022-kominfo-blokir-3-716-konten-investasi-bodong/> diakses pada tanggal 24 november 2022, Pukul 16.40

¹⁰ Ibid

¹¹ Hanifah Triari Husna, *Kominfo Blokir 118.320 Konten Judi Online hingga Agustus 2022*, Ditjen Aplikasi Informatika, tersedia pada laman <https://aptika.kominfo.go.id/2022/08/kominfo-blokir-118-320-konten-judi-online-hingga-agustus-2022/> diakses pada tanggal 24 november 2022, Pukul 16.43

termasuk salah satunya dengan mengeluarkan dan menetapkan keberlakuan dari UU Nomor 28 Tahun 2008 *Juncto* UU Nomor 19 Tahun 2016 Tentang ITE (UU ITE), namun demikian walaupun telah diberlakukan Undang-Undang *a quo*, penyebaran konten ilegal masih terus bermunculan dengan berbagai cara dan motif penyebarluasannya. Adapun permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut;

1. Bagaimana regulasi dan penegakan hukum terhadap konten ilegal di media elektronik saat ini?
2. Bagaimana tantangan dan upaya yang perlu dilakukan dalam penegakan hukum atas konten ilegal di media elektronik?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan tipe penelitian hukum normatif (*normative law research*) yang menggunakan studi kasus normatif berupa produk perilaku hukum, misalnya mengkaji Undang-Undang. Pokok kajiannya adalah hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan perilaku setiap orang. Sehingga penelitian hukum normatif berfokus pada inventarisasi hukum positif, asas-asas dan doktrin hukum, penemuan hukum dalam perkara *in concreto*, sistematik hukum, taraf sinkronisasi, perbandingan hukum dan sejarah hukum. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memutuskan menggunakan metode penelitian hukum normatif untuk meneliti dan menulis pembahasan skripsi ini sebagai metode penelitian hukum..

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Dinamika Regulasi Perkembangan Batik di Indonesia

Saat ini, penyebaran konten terlarang atau konten ilegal dan kejahatan dunia maya muncul ketika penyalahgunaan media online telah melewati batas penggunaan sehingga menimbulkan beragam kejahatan. Memahami kejahatan yang dilakukan secara online sebagai kejahatan secara umum sejatinya membutuhkan pengetahuan khusus tentang teknologi komputer. Fakta saat ini Hukum terlalu lamban untuk mengikuti berbagai kemajuan teknologi informasi, sehingga tidak mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat. Bahkan peraturan perundang-undangan saat ini tidak memadai untuk menangani kejahatan yang dilakukan dunia maya.¹²

Berdasarkan penelusuran secara manual oleh penulis di google, terhadap konten ilegal dalam bentuk penyebarluasan informasi perjudian merupakan konten yang sering banyak di jumpai. Fakta yang ada saat ini Kegiatan perjudian yang dilakukan secara online kian marak terjadi dalam masyarakat. Pelaku judi online sering memperbarui situs atau menambahkan konten perjudian online baru, ketika konten-konten dan situs yang lama telah terblock oleh kementerian terkait, dengan mudahnya pelaku memperbaharui situs dan menambahkan berbagai konten

¹²H Sofwan Jannah dan M. Naufal, *Penegakan Hukum Cyber Crime Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Hukum Islam*, *Jurnal Al-Mawarid*, Vol. Xii, No 1, Feb-Agust 2012, hlm 69-84

ilegal dibidang perjudian tidak jarang saat ini pelaku judi online menggabungkan hasil perjudian online tersebut dengan bisnis yang sah menurut perundang-undangan (modus pencucian uang).¹³

Pernyataan tersebut didukung data yang ada dimana sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) telah memblokir akses terhadap 566.332 konten terkait perjudian di ruang digital, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait perjudian: pada tahun 2018 terdapat 84.484 konten; pada tahun 2019, terdapat 78.306 konten; pada tahun 2020, terdapat 60.205 konten.¹⁴

Dari banyaknya konten-konten negatif yang beredar diberbagai platform internet dan media sosial yang ada di Indonesia. Dengan adanya fakta atau realita tentang maraknya konten ilegal yang ada saat ini, maka ini yang mendasari belum efektif dan efisiennya sistem penegakan hukum terhadap konten ilegal di Indonesia.

Selain itu, tidak efektif dan efisiennya penegakan hukum di bidang *cyber* atas konten ilegal dapat dilihat dan dianalisis antara fakta yang ada dengan tujuan dari Undang-Undang ITE, mengingat dalam pembentukan setiap undang-undang pasti memiliki tujuan tertentu. Begitu pula dengan apa yang tercantum di dalam UU ITE, dijelaskan berbagai tujuan terhadap maksud dari pembentukannya.

Tujuan Pembentukan UU ITE dapat dilihat dari konstruksi pasal 4 UU ITE yang menjelaskan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dalam rangka untuk:¹⁵

- a. "Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia";
- b. "Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;"
- c. "Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pelayanan publik; membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab;" dan
- d. "Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum dalam undang-undang ini khususnya bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi."

Tujuan tersebut dianalisis dalam keberlakuannya dengan fakta-fakta maraknya konten ilegal saat ini maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:¹⁶

1. Dari perspektif teknologi, masyarakat yang menggunakan fasilitas modern seperti teknologi informasi dan media sosial cenderung bebas, yang berarti masyarakat belum/tidak mengetahui batasan dan aturan yang ada dalam UU ITE.

¹³Nanda Maulida Hanum, 2022, *Tinjauan Hukum Pidana Islam Dalam Penegakan Hukum Terhadap Pemain Judi Online (Studi Kasus Di Polres Sidoarjo)*, Skripsi, Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, hlm 1

¹⁴ Novianti, *Pemberantasan Konten Judi Online Dalam Perspektif Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*, Info singkat : Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis, Vol. XV, No.18/II/Puslit/September/2022, Hlm 7-8

¹⁵Radita Setiawan, Efektivitas Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia Dalam Aspek Hukum Pidana, *Jurnal Recidive* Vol 2 No 2 Mei-Agustus 2013, hlm 139-146

¹⁶ Ibid, hlm 146

2. Dalam perspektif pertumbuhan perdagangan dan perekonomian secara online atau secara digital, masyarakat Indonesia dalam bertransaksi secara elektronik masih sering atau banyak yang dirugikan akibat jual beli online melalui website dan media sosial tentu hal demikian menjadi sorotan publik terhadap pelanggaran-pelanggaran yang terjadi diruang digital

Di Indonesia penggunaan kemampuan dan pemikiran pengoperasian teknologi informasi masih belum cukup kompeten, karena masih banyak pengguna yang masih menyebarkan konten ilegal melalui website dan media sosial, seperti pornografi, SARA, ancaman, dan pencemaran nama baik.

Oleh karena itu hingga saat ini dapat dikatakan bahwa UU ITE belum menghadirkan rasa aman, adil dan kepastian hukum sesuai tujuan didalam UU ini, khususnya bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. hal demikian ditambah lagi dengan aparat penegak hukum dalam melacak kasus ITE sangat lamban dan penegakan hukum atas penyebar konten ilegal yang tidak menimbulkan efek jera, sehingga masih banyak pelaku tindak pidana ITE yang merasa dirugikan.

Penegakan hukum terhadap konten ilegal yang bermuatan materi negatif saat ini diatur didalam 2 (dua) peraturan perundang-undangan yang berbeda, dua peraturan tersebut meliputi Undang-Undang ITE dan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Jika mengacu pada konsep penegakan hukum sebagaimana disebutkan diawal, bahwa sejatinya penegakan hukum memiliki dua sisi yakni sisi represif dan sisi preventif. Dalam konteks penegakan terhadap konten ilegal, Undang-Undang ITE memiliki karakteristik represif, dimana pengaturan pengendalian atas konten ilegal disertai sanksi dan hukuman yang jelas.¹⁷ Berbeda dengan karakteristik penegakan hukum didalam UU ITE, didalam Perkominfo justru memiliki penegakan hukum cenderung bersifat preventif, penegakan ini lebih mengedepankan adanya pengendalian dan pencegahan terhadap berbagai konten ilegal.

Ketentuan mengenai penegakan hukum atas konten ilegal secara represif diatur didalam UU ITE diatur didalam Pasal 45 ayat (1)-(5), Pasal 45A ayat (1) - (2), dan Pasal 45B, ketentuan-ketentuan sebagai mana dimaksud telah dispesifikasikan mengenai jenis-jenis konten ilegal seperti konten tentang asusila, konten tentang perjudian, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, berita bohong dan menyesatkan, informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan dan ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Redaksi ketentuan sebagaimana disebutkan meliputi antara lain yaitu:

1. Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat

¹⁷ Joni Rianto, 2016, *Kebijakan Pemblokiran Dalam Penanggulangan Kejahatan Berbasis Konten Media Elektronik*, Tesis, Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Hlm 76

- (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”
2. Pasal 45 ayat (2) yang berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”
 3. Pasal 45 ayat (3) yang berbunyi “Setiap Orang yang 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).”
 4. Pasal 45 ayat (4) yang berbunyi “Setiap Orang yang 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”
 5. Pasal 45 ayat (5) yang berbunyi “Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) merupakan delik aduan.”Pasal 45A (1) yang berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menipu yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”
 6. Pasal 45A (2) yang berbunyi “Setiap Orang yang 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) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”
 7. Pasal 45 B yang berbunyi “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).”

Regulasi yang ada didalam Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat secara umum memiliki prinsip dasar dalam mencegah tindakan-tindakan penyebarluasan konten ilegal,

dimana mengharuskan penyelenggara sistem elektronik lingkup privat¹⁸ wajib untuk mengendalikan konten-kontennya dengan melakukan Pendaftaran terhadap konten-konten yang memenuhi kriteria sebagaimana tercantum didalam pasal 2 huruf b Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.

B. Perkembangan Batik di Lasem Rembang

Batik khas dari daerah Lasem yang masih dapat dijumpai dan diproduksi oleh para pembatik daerah Lasem adalah batik Tiga Negeri. Penyebutan istilah batik Tiga negeri karena pada zaman dulu pewarnaan batik ini dilakukan di tiga tempat, yaitu warna sogan di Solo. Warna merah di Lasem, dan warna biru di Pekalongan. Pewarnaan Batik Tiga negeri selanjutnya hanya dilakukan di daerah Lasem, dengan tidak mengalami perubahan pola ragam hias.

Media sosial sebagai kelompok aplikasi online yang dibangun di atas dasar ideologis dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan pembuatan dan pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi andalan media sosial. Media sosial hadir dalam berbagai bentuk, jejaring sosial, forum online, blog, blog sosial, mikroblog, wiki, podcast, gambar, video, peringkat, dan bookmark sosial. Saat ini ada enam jenis media sosial yang meliputi: proyek kolaborasi seperti wikipedia, blog dan microblogs seperti twitter, komunitas konten seperti youtube, dan media sosial lainnya seperti misalnya facebook, instagram, serta virtual game seperti world of warcraft, dan virtual social seperti second life.¹⁹

Penyebaran konten ilegal saat ini sering ditemukan di berbagai platform media sosial seperti Facebook, twitter, instagram dan aplikasi media sosial lainnya. Hal demikian terjadi karena faktor mudahnya pembuatan media sosial, pembuatan media sosial saat ini menjadi rumah bagi konten ilegal, dengan dimudahkannya akses pembuatan media sosial saat ini menyebabkan para pelaku yang sebelumnya telah di blokir dengan mudah membuat akun lagi untuk menjalankan misinya dalam menyebarkan konten ilegal.

Selain itu, pengguna medsos yang dengan mudah membuat akunnya dan dengan niat buruk sering menggunakan fitur media sosial sebagai sarana yang memfasilitasi tindakan manipulasi di media sosial. Selain itu, pengguna dengan niat buruk juga sering mencuri berbagai informasi dari pengguna lain dengan mudah. hal ini telah memudahkan penjahat dunia maya untuk memanipulasi korban. Aset informasi yang ada di media sosial juga dapat dengan mudah digandakan oleh pengguna. Hal ini dikarenakan tidak adanya fitur untuk menghapus atau disebut pula *'delete button'* di internet.

¹⁸ Menurut ketentuan Pasal 1 angka 6 Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat yang selanjutnya disebut PSE Lingkup Privat didefinisikan sebagai penyelenggaraan Sistem Elektronik oleh orang, badan usaha, dan masyarakat.

¹⁹ Nur Rahmawati, et.al, Kebebasan Berpendapat Terhadap Pemerintah Melalui Media Sosial Dalam Perspektif UU ITE, *PRANATA HUKUM* Vol. 3, No. 1, Februari 2021, 62-75

Faktor lain yang dapat memicu risiko kejahatan dunia maya adalah ketika lokasi pengguna dapat diidentifikasi di media sosial. Hal mengindikasikan adanya kemudahn bagi pihak-pihak yang bertanggungjawab untuk memalsukan dan menyembunyikan lokasi pengguna media sosial sehingga pemerintah harus bekerja sama dengan penyedia identitas untuk memastikan verifikasi identitas dan tanda tangan elektronik. Paling tidak, perlindungan identitas digital terhadap kejahatan dunia maya harus menjadi upaya kolaboratif antara pembuat kebijakan, penyelenggara sistem elektronik, dan juga pengguna Internet.

Hal yang perlu dilakukan dalam mengatasi permasalahan konten ilegal juga dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai seminar hukum terhadap masyarakat mengenai pentingnya penggunaan Teknologi Informasi yang baik dan benar sesuai dengan pengaturan hukum yang berlaku di Indonesia, yaitu UU ITE.

Pemahaman terhadap pelaporan atas konten ilegal dan mengandung konten negatif terhadap masyarakat juga memiliki suatu hal yang sangat penting, mengingat didalam Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat partisipasi masyarakat dalam pelaporan dan permohonan pemblokiran konten ilegal telah diatur secara spesifik didalam pasal 15, dimana masyarakat diberikan kewenangan atau hak untuk mengajukan pemblokiran dan pemutusan akses terhadap konten ilegal bermuatan negatif dan dilarang oleh Undang-Undang, permohonan pemutusan akses tersebut diajukan oleh masyarakat yang ditunjukkan kepada Menteri dan/atau lembaga serta kementerian yang berwenang.

KESIMPULAN

Perkembangan batik Indonesia sebagai warisan budaya non benda milik bangsa Indonesia menjadi bagian dari kearifan Indonesia yang terus di jaga terutama di pesisir utara Jawa seperti Kota Semarang dan Rembang Lasem. Perlindungan hukum motif batik Indonesia sebagai warisan budaya non benda milik bangsa Indonesia diberikan melalui pengakuan hak Kekayaan Intelektual. Hak Kekayaan Intelektual khususnya hak cipta atas motif batik berlaku sebagai *legalized monopoly*. Hak eksklusif (*exclusive right*) pemilik atau pemegang hak cipta atas motif batik dapat dieksploitasi melalui perjanjian lisensi atau melalui pengalihan hak. Pencatatan perjanjian lisensi bersifat administratif, sedangkan pencatatan pengalihan Hak Kekayaan Intelektual sebagai unsur publisitas peralihan hak milik dengan segala akibat hukumnya.

SARAN

Berdasarkan pembahasan sebagaimana telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penegakan hukum terhadap konten di Indonesia masih belum dilaksanakan secara efektif dan efisien yang dapat dibuktikan dengan masih maraknya konten-konten negatif di berbagai media online seperti platfrom google, twitter dan lain-lain. Belum efektifnya penegakan hukum terhadap ilegal konten disebabkan karena masyarakat yang menggunakan fasilitas modern seperti teknologi informasi dan media sosial cenderung bebas, yang berarti masyarakat belum/tidak mengetahui batasan dan aturan yang ada dalam UU ITE dan penggunaan kemampuan dan pemikiran

pengoperasian teknologi informasi masih belum cukup kompeten, karena masih banyak pengguna yang masih menyebarkan konten ilegal melalui website dan media sosial, seperti pornografi, SARA, ancaman, dan pencemaran nama baik. Penegakan hukum terhadap konten ilegal yang bermuatan materi negatif saat ini diatur didalam 2 (dua) peraturan perundang-undangan yang berbeda, dua peraturan tersebut meliputi Undang-Undang ITE dan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Bahwa penegakan hukum terhadap konten ilegal memiliki dua sisi yakni sisi represif dan sisi preventif. Undang-Undang ITE memiliki karakteristik represif, dimana pengaturan pengendalian atas konten ilegal disertai sanksi dan hukuman yang jelas. sedangkan didalam Perkominfo justru memiliki penegakan hukum cenderung bersifat preventif, penegakan ini lebih mengedepankan adanya pengendalian dan pencegahan terhadap berbagai konten ilegal.

2. Hambatan yang ada dalam penegakan hukum terhadap konten ilegal disebabkan beberapa faktor seperti Konsistensi Penegakan Hukum Yang Bersifat Represif, Tidak Ada Standar Khusus Kriteria Konten Ilegal, Faktor Sarana Dan Prasarana Serta Manajemen Pengendalian, Faktor Mudahnya Pembuatan Media Sosial dan juga lokasi.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis yang berkaitan dengan penegakan hukum terhadap konten ilegal adalah sebagai berikut:

1. Adanya pelibatan pemerintah daerah dalam menegakan hukum terhadap konten ilegal secara preventif.
2. Mengadakan berbagai seminar hukum terhadap masyarakat mengenai pentingnya penggunaan Teknologi Informasi.
3. Mengembangkan Pemahaman terhadap pelaporan atas konten ilegal dan mengandung konten negatif terhadap masyarakat serta pembangunan dan pengembangan komputer forensik dan pelatihan personel untuk menggunakan alat dan perlengkapan tersebut.
4. Dilakukannya pembatasan-pembatasan terhadap website-website yang mengandung unsur pornografi dan perjudian.

Membentuk komunitas dunia maya di mana orang dapat memposting komentar negatif sehingga orang lain lebih waspada terhadap berbagai situs web dan individu yang menawarkan produk dan sering melakukan penipuan

DAFTAR PUSTAKA

H Sofwan Jannah dan M. Naufal, *Penegakan Hukum Cyber Crime Ditinjau Dari Hukum Positif Dan Hukum Islam*, *Jurnal Al-Mawarid*, Vol. Xii, No 1, Feb-Agust 2012

I Gede Ratnaya, Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dan Cara Antisifasinya, *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan*, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2011

Muhamad Ngafifi, Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* Volume 2, Nomor 1, Tahun 2014

Nanda Maulida Hanum, 2022, *Tinjauan Hukum Pidana Islam Dalam Penegakan Hukum Terhadap Pemain Judi Online (Studi Kasus Di Polres Sidoarjo)*, Skripsi, Fakultas Syariah

Dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

- Novianti, *Pemberantasan Konten Judi Online Dalam Perspektif Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*, Info singkat : Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis, Vol. XV, No.18/II/Puslit/September/2022
- Nur Rahmawati, et.al, Kebebasan Berpendapat Terhadap Pemerintah Melalui Media Sosial Dalam Perspektif UU ITE, *PRANATA HUKUM* Vol. 3, No. 1, Februari 2021
- Radita Setiawan, Efektivitas Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia Dalam Aspek Hukum Pidana, *Jurnal Recidive* Vol 2 No 2 Mei-Agustus 2013
- Juhriyansyah Dalle. et.al, 2020, *Pengantar Teknologi Informasi*, Depok, Rajawali Pers
- Joni Rianto, 2016, *Kebijakan Pemblokiran Dalam Penanggulangan Kejahatan Berbasis Konten Media Elektronik*, Tesis, Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia
- M. Arsyad Sanusi, 2007, *Konvergensi Hukum & Teknologi Informasi (Sebuah Torehan Empiris – Yuridis)*, Jakarta: The Indonesian Rearch
- Sri Hajati, et.al, 2019, *Buku Ajar Pengantar Hukum Indonesia*, Surabaya, Airlangga University Press
- Ukas, 2020, *Pemahaman Hukum Ekonomi Indonesia* Pekan Baru, Cv Batam Publisher
- Vidyantina Heppy Anandhita, 2015, *Pemanfaatan dan Pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi* edisi Tahun 2015, Jakarta, Pusat Penelitian dan Pengembangan Penyelenggaraan Pos dan Informatika Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informatika
- APJII, Survei Pengguna Internet 2019-2020, Buletin APJII Edisi 74 November 2020, tersedia online pada laman <https://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf>. diakses pada tanggal 24 november 2022, Pukul 16.28
- Hanifah Triari Husna, *Kominfo Blokir 118.320 Konten Judi Online hingga Agustus 2022*, Ditjen Aplikasi Informatika, tersedia pada laman <https://aptika.kominfo.go.id/2022/08/kominfo-blokir-118-320-konten-judi-online-hingga-agustus-2022/> diakses pada tanggal 24 november 2022, Pukul 16.43
- Leski Rizkinaswara, *Hingga Maret 2022, Kominfo Blokir 3.716 Konten Investasi Bodong*, Ditjen Aplikasi Informatika, tersedia pada laman <https://aptika.kominfo.go.id/2022/03/hingga-maret-2022-kominfo-blokir-3-716-konten-investasi-bodong/> diakses pada tanggal 24 november 2022, Pukul 16.40