

## **BENTUK PERLINDUNGAN HUKUM BAGI ANAK AGAR TIDAK MENJADI KORBAN DARI TINDAK PIDANA PORNOGRAFI MELALUI SITUS INTERNET**

Angga Astian Putra, Dr. Prija Djatmika, S.H., M.H, Dr. Nurini Aprilianda,  
S.H., M.Hum,

Fakultas Hukum Universitas Brawijaya  
Email : [angga\\_2000so@yahoo.com](mailto:angga_2000so@yahoo.com)

### ***Abstract***

*Starting from a number of legal facts, namely the case of a child with the initials JJ still under age do crime of murder and did sodomy to his friend with the initials MI who was aged 16 years, as a result of the impact of online games and internet sites containing pornographic. The research objective of this law is to know the facts and to analyze whether the legislation in Indonesia has given legal protection of children from becoming victims of crime pornography and how the policy formulation of the protection of children from the crime of pornography through internet sites and online gaming future. The method used in this research is normative, whereas the approach used is the approach of law (statute approach), the conceptual approach and comparative approach. The results of the study of law in Indonesia has no regulations concerning the crime of child pornography and the protection of the laws and regulations concerning criminal acts pornography and child protection but no settings are discussing the age limit for the child in the use of internet sites and online games related to the crime of pornography, especially soft pornography. The results of the second study law, after examining all the legislation against online gaming and internet sites, and by conducting comparative legal arrangements with the United Kingdom, it is necessary to look for policy formulation as a solution to the shortage in the future. The policy in the form of an age restriction for children to use internet sites and online games.*

**Key words:** *the crime of pornography, protection of children*

### **Abstrak**

Berawal dari adanya sejumlah fakta hukum, yaitu kasus seorang anak dengan inisial JJ yang masih dibawah umur melakukan tindak pidana pembunuhan dan melakukan penyodoman kepada temannya dengan inisial MI yang masih berumur 16 tahun, akibat dari dampak *game online* dan situs internet yang mengandung unsur pornografi. Tujuan penelitian dari fakta hukum tersebut yaitu mengetahui dan menganalisis apakah peraturan perundang-undangan di Indonesia sudah memberi perlindungan hukum bagi anak agar tidak menjadi korban tindak pidana pornografi dan bagaimana kebijakan formulasi terhadap perlindungan anak dari tindak pidana pornografi melalui situs-situs internet dan

game online dimasa depan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian normatif, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual, dan pendekatan komparatif. Adapun dari hasil penelitian hukum di Indonesia telah ada pengaturan mengenai tindak pidana pornografi dan perlindungan anak dalam peraturan perundang-undangan mengenai tindak pidana pornografi dan perlindungan anak akan tetapi belum ada pengaturan yang membahas batasan usia bagi anak dalam penggunaan situs internet dan *game online* yang berkaitan dengan tindak pidana pornografi, terutama *soft pornography*. Hasil penelitian hukum yang kedua, setelah menelaah segala peraturan perundang-undangan terhadap *game online* dan situs internet, serta dengan melakukan perbandingan pengaturan hukum dengan Inggris, maka perlu mencari kebijakan formulasi sebagai solusi terhadap kekurangan tersebut dimasa depan. Kebijakan tersebut berupa pembatasan usia bagi anak terhadap penggunaan situs internet dan *game online*.

**Kata kunci:** tindak pidana pornografi, perlindungan anak

## Latar Belakang

Latar belakang penulisan jurnal ini adalah didasarkan pada fakta hukum, yaitu adanya kasus seorang anak dengan inisial JJ, seorang anak yang masih dibawah umur melakukan tindak pidana pembunuhan dan melakukan penyodoman kepada temannya dengan inisial MI yang masih berumur 16 tahun.<sup>1</sup> Berita tersebut diekspos pada hari Jumat, 15 Mei 2015 yang didapat dari berita online bernama Merdeka.<sup>2</sup> Lokasi tindak pidana tersebut ada di lingkungan Semoan, Kelurahan Kuang, Taliwang, Sumbawa barat. Pelaku ditangkap oleh pihak aparat setelah melakukan tindak pidana, dan ditemukan fakta bahwa alasan dibalik pembunuhan dan penyodoman tersebut adalah karena terobsesi film porno dan *game online*.<sup>3</sup>

Pelaku mengaku bahwa selama ini ia mengakses internet dan *game online* secara bebas karena disediakan oleh kedua orang tuanya.<sup>4</sup> Akibat kurang pengawasan, dan kebebasan dalam penggunaan internet maupun *game online*

---

<sup>1</sup>. Ya'cop Billioctaf, "Terinspirasi film porno, JJ sodomi & bunuh seorang bocah di Taliwang", <http://www.merdeka.com/peristiwa/terinspirasi-film-porno-jj-sodomi-bunuh-seorang-bocah-di-taliwang.html>, diakses 2 Juni 2015.

<sup>2</sup>. *Ibid.*

<sup>3</sup>. *Ibid.*

<sup>4</sup>. *Ibid.*

yang memicu hasrat pelaku untuk mencoba hal tersebut.<sup>5</sup> Polisi mengatakan pula bahwa JJ merupakan anak dari keluarga yang berada sehingga semua kebutuhannya terpenuhi termasuk dalam hal mengakses informasi dari dunia maya.<sup>6</sup> Berita yang didapat penulis hanya sampai penangkapan pelaku tindak pidana, namun sampai saat ini belum ada kabar berikutnya mengenai kelanjutan proses hukum tersebut.

Fakta hukum diatas membuktikan bahwa anak di Indonesia telah mampu mengikuti perkembangan zaman, sehingga perlu adanya pengaturan terhadap perlindungan hukum bagi anak agar tidak terkena dampak tindak pidana pornografi. Melihat dampak yang terjadi tersebut, maka yang harus dianalisis berkaitan dengan perlindungan hukum anak sebagai korban dari tindak pidana pornografi yang terjadi akibat penggunaan situs internet dan game online adalah analisis dari aspek pengaturan melalui peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia dan manfaatnya dalam perlindungan hukum anak sebagai korban dari tindak pidana pornografi melalui situs internet dan *game online*. Adapun pengaturan mengenai aspek perlindungan anak yang dalam hal ini dari tindak pidana pornografi adalah undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, undang-undang nomor 44 tahun 2008 tentang pornografi, undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, dan peraturan menteri komunikasi dan informatika Republik Indonesia nomor 19 tahun 2014 tentang penanganan situs internet bermuatan negatif. Meski telah ada peraturan perundang-undangan yang mengatur, namun dalam hal ini terdapat masalah penyebaran pornografi melalui situs internet dan *game online* yang memberikan dampak buruk bagi anak. Masalah tersebut berkaitan dengan batas usia penggunaan *game online* dan situs internet bagi anak yang belum diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Adapun kegunaan batas penggunaan usia pada anak adalah untuk para orang tua, maupun pemerintah sehingga dapat menghindarkan penggunaan internet yang tidak sesuai dengan umur anak dan memberikan pendidikan seksual sesuai dengan usia anak.

Permasalahan hukum yang digunakan dalam hal ini terdiri dari : 1) apakah peraturan perundang-undangan di Indonesia sudah memberi perlindungan hukum

---

<sup>5</sup>. *Ibid.*

<sup>6</sup>. *Ibid.*

bagi anak untuk tidak menjadi korban tindak pidana pornografi?, 2) Bagaimana kebijakan formulasi sebagai solusi terhadap perlindungan anak dari tindak pidana pornografi melalui situs-situs internet dan game online di masa depan?

## **Pembahasan**

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah penelitian normatif, yaitu suatu prosedur penelitian ilmiah yang bertujuan menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya.<sup>7</sup> Pendekatan yang digunakan dalam suatu penelitian normatif akan memungkinkan seorang peneliti harus melihat serta memanfaatkan hasil-hasil temuan hukum empiris dan temuan ilmu-ilmu lain.<sup>8</sup>

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual, dan pendekatan komparatif. Pendekatan perundang-undangan adalah suatu pendekatan yang berlaku dengan melihat hierarki, asas-asas dalam peraturan perundang-undangan. Pendekatan konseptual berasal dari bahasa latin *Concipere* yang artinya memahami, menerima, atau menangkap. Lebih lanjut konsep memiliki banyak pengertian, namun singkatnya konsep adalah segala unsur-unsur abstrak yang mewakili kelas-kelas fenomena dalam suatu bidang studi yang kadangkala menunjuk pada hal-hal universal yang diabstraksikan dari hal-hal yang partikular.<sup>9</sup> Pendekatan komparatif dalam hal ini adalah membandingkan undang-undang suatu negara dengan negara lain, yang dalam hal ini adalah membandingkan dengan negara Inggris.<sup>10</sup>

Kemudian bahan hukum yang digunakan dalam penyusunan jurnal ini adalah bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer yang digunakan pada jurnal ini adalah segala peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perlindungan anak sebagai korban tindak pidana pornografi melalui situs internet dan *game online*.

---

<sup>7</sup>.Jhonny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Bayumedia, 2012) hlm. 298.

<sup>8</sup>. *Ibid.*, hlm. 300.

<sup>9</sup>. Jhonny Ibrahim, *op.cit.*, hlm. 306.

<sup>10</sup>. *Ibid.*

Sedangkan bahan sekunder adalah data yang diambil atau diperoleh dari bahan-bahan pustaka yang meliputi buku, literatur hukum, disertasi, tesis, skripsi, artikel hukum serta berbagai bahan pustaka yang berkaitan dengan.<sup>11</sup> Terakhir adalah bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang menunjang, memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yaitu ensiklopedi, kamus umum, kamus hukum, maupun penggunaan internet.<sup>12</sup> Teknik penelusuran bahan hukum dalam artikel ilmiah ini adalah dengan pengumpulan bahan hukum yang diperlukan dengan mencari undang-undang terkait perlindungan anak dari tindak pidana pornografi melalui situs-situs internet dan *game online* yang telah disebutkan dalam bahan hukum diatas, pengumpulan bahan hukum di perpustakaan dan *browsing* internet. Kemudian mengelompokkan bahan hukum menjadi bahan hukum primer, sekunder dan tersier.

Pembahasan teknik interpretasi (penafsiran) hukum adalah interpretasi gramatikal, yaitu interpretasi melalui penafsiran tata bahasa menurut istilah yang terdapat dalam undang-undang melalui penafsiran yang dikemukakan oleh para ahli atau melalui kamus hukum, maupun kamus umum. Selain itu, teknik interpretasi (penafsiran) hukum yang kedua adalah penafsiran sistematis adalah penafsiran yang menghubungkan pasal demi pasal yang satu dengan pasal yang lain dalam peraturan perundang-undangan lainnya.

Pengertian mengenai anak di Indonesia dapat dilihat dari berbagai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Adapun pengertian anak dalam pasal 1 ayat (1) Undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-undang nomor 23 tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak adalah “Setiap manusia yang belum berumur 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan”. Kemudian dalam pasal 1 angka 5 Undang-undang nomor 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, anak adalah “Setiap manusia yang berumur 18 tahun dan belum menikah, dan yang masih dalam kandungan”.

---

<sup>11</sup>. *Ibid.*

<sup>12</sup>. Wahyu, “Pertanggungjawaban Pidana Partai Politik Yang Melakukan Tindak Pidana”, *Tesis Ilmu Hukum, Program Pasca Sarjana Magister Hukum*, (Malang: Universitas Brawijaya, 2014), hlm. 32. Tidak Dipublikasikan.

Pada Undang-Undang Dasar 1945 mengatur pula mengenai perlindungan anak terhadap penggunaan situs dan game online yang diatur dalam pasal 28 huruf B ayat 2 Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Selain itu, pasal 28 huruf C ayat 1 mengatur pula mengenai hak orang tua untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan terhadap penggunaan situs dan game online yang berbunyi, “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”. Kemudian pada Pasal 31 ayat 5 “Pemerintah wajib memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia”.

Pengertian anak lainnya ada dalam pasal 1 angka 4 Undang-undang nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi, “Anak adalah setiap manusia yang belum berumur 18 tahun”. Pada pasal 4 Undang-undang nomor 12 tahun 2006 tentang kewarganegaraan warga negara, “Warga Negara Indonesia adalah anak yang lahir di luar perkawinan yang sah dari seorang ibu warga negara asing yang diakui oleh seorang ayah sebagai anaknya dan pengakuan itu dilakukan sebelum anak tersebut berusia 18 (delapan belas) tahun atau belum kawin”. Sedangkan menurut Undang-undang nomor 21 tahun 2007 tentang Pemberantasan Perdagangan Orang dalam pasal 1 angka 5 diatur bahwa anak adalah “Seseorang yang berumur 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”.

Mengenai perlindungan anak berkaitan dengan hak anak atas penggunaan teknologi dan informasi terdapat dalam undang-undang dasar 1945 mengatur pula terhadap penggunaan situs dan *game online* yang diatur dalam pasal 28 huruf B ayat 2 yang berbunyi “setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”. Kemudian pada pasal 31 ayat 5 pemerintah wajib memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia. Berbeda dengan konsep dalam undang-undang, menurut hukum adat seseorang dikatakan belum

dewasa adalah ketika seseorang itu belum menikah dan belum terlepas dari tanggung jawab orang tua.<sup>13</sup>

Kohesi dari perlindungan anak dapat dilihat dari adanya suatu pengaturan yang dilakukan oleh pemerintah. Upaya yang dilakukan pemerintah dilakukan dengan adanya kekuasaan yang diberikan rakyat pada pemerintah. Pemerintah/ lembaga legislatif memiliki kekuasaan untuk membentuk peraturan hukum, sedangkan pemerintah/ lembaga eksekutif memiliki kekuasaan untuk mengatur rakyat dengan berpedoman pada aturan yang telah ditetapkan, dan pemerintah/ lembaga yudikatif memiliki kekuasaan untuk menjalankan suatu putusan terhadap perkara dalam peradilan.

Perlindungan anak yang pertama dilakukan oleh pemerintah dalam pengaturan hukum pidana adalah membentuk suatu kebijakan formulasi. Suatu kebijakan formulasi tersebut ditujukan untuk mengatur dalam mewujudkan hak-hak anak agar tetap terjaga. Adapun kebijakan formulasi yang dibuat adalah perlindungan hukum bagi anak dalam jurnal ini yang dimaksudkan untuk melindungi dari tindak pidana pornografi melalui situs-situs dan game online.

Setelah itu pembahasan selanjutnya adalah mengetahui definisi internet dalam peraturan perundang-undangan secara implisit dapat dilihat dalam Pasal 1 angka 1 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang memuat informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Kemudian Pasal 1 angka 2 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik memuat ketentuan transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

Konsep mengenai tindak pidana pornografi dalam dunia internet dan *game online* dapat ditemukan dalam peraturan perundang-undangan. Penjelasan

---

<sup>13</sup>. Maidin Gultom, *Perlindungan Hukum Terhadap Anak*, (Bandung: Refika Aditama, 2008), hlm. 31.

mengenai unsur-unsur tindak pidana pornografi dapat dilihat dalam Pasal 1 ayat 1 undang-undang nomor 48 tahun 2008 tentang pornografi yaitu:

- a. Gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya
- b. Melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum,
- c. Yang isinya memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Mengenai pelarangan mengenai tindak pidana pornografi sendiri terdapat dalam Pasal 4 ayat 1 dan 2 undang-undang nomor 48 tahun 2008 tentang pornografi yang berbunyi sebagai berikut: “Bagi setiap orang untuk memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarluaskan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang, kekerasan seksual, masturbasi atau onani, ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, alat kelamin, atau pornografi anak. Mengenai apa yang dimaksud dengan mengesankan ketelanjangan adalah suatu kondisi seseorang yang menggunakan penutup tubuh, tetapi masih menampakkan alat kelamin secara eksplisit, kemudian pada ayat 2 berbunyi sebagai berikut, “setiap orang dilarang menyediakan jasa pornografi yang isinya menyajikan secara eksplisit ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan, menyajikan secara eksplisit alat kelamin, mengeksploitasi atau memamerkan aktivitas seksual, menawarkan atau mengiklankan, baik langsung maupun tidak langsung layanan seksual”. Pada undang-undang nomor 48 tahun 2008 tentang pornografi mengatur pelarangan tindak pornografi bagi setiap orang dalam hal ini tidak sama dengan konsep orang dalam kitab undang-undang hukum pidana.

Pornografi merupakan hal yang dilarang dalam penggunaan internet, hal tersebut dapat dilihat dari adanya pelarangan dalam Pasal 27 ayat 1 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang menyebutkan pelarangan terhadap hal-hal yang mengandung unsur melanggar



kesusilaan.<sup>14</sup> Kemudian sebelum adanya undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, tindak pidana kesusilaan terdapat di dalam kitab undang-undang hukum pidana.<sup>15</sup>

Bentuk dari kebijakan formulasi lebih lanjut terhadap penggunaan situs internet dan *game online* terdapat pelarangan mengenai tindak pidana pornografi pada peraturan perundang-undangan yang berlaku. Adapun pengaturan mengenai pelarangan tindak pidana pornografi melalui media internet. Bentuk dari pengaturan tersebut dapat dilihat berikut ini :

- a. Pasal 4 ayat 1 Undang-undang nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi<sup>16</sup>
- b. Pasal 4 ayat 2 Undang-undang nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi<sup>17</sup>
- c. Pasal 12 Undang-undang nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi<sup>18</sup>

Anak memiliki hak hak dan kewajiban baik berkaitan dengan dirinya, serta adanya tanggung jawab dari pihak orang tua, pemerintah, maupun masyarakat. Hak anak dapat dilihat dalam Pasal 4 undang-undang Nomor 23 Tahun 2002

---

<sup>14</sup>. Ketentuan pasal tersebut adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

<sup>15</sup>. Hal tersebut dapat dilihat dalam pasal 282 KUHP

a. Tindak pidana pornografi menyiarkan, mempertunjukkan, atau menempelkan dimuka umum tulisan, gambar atau benda yang diketahuinya melanggar kesusilaan.

b. Tindak pidana pornografi dengan maksud untuk disiarkan, dipertunjukkan, atau ditempelkan dimuka umum, membuat tulisan, gambar, benda, memasukkannya dalam negeri, meneruskannya, mengeluarkan dari negeri, memiliki persediaan tulisan, gambar, benda yang diketahui melanggar kesusilaan

c. Tindak pidana secara terang-terangan dengan mengedarkan tulisan, gambar atau benda tanpa diminta, menawarkannya atau menunjukkannya supaya bisa diperoleh yang diketahuinya melanggar kesusilaan.

<sup>16</sup>. Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat:

- a. persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang;
- b. kekerasan seksual;
- c. masturbasi atau onani;
- d. ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;
- e. alat kelamin; atau
- f. pornografi anak.

<sup>17</sup>. pasal tersebut berisi ketentuan Setiap orang dilarang menyediakan jasa pornografi yang:

- a. menyajikan secara eksplisit ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;
- b. menyajikan secara eksplisit alat kelamin;
- c. mengeksploitasi atau memamerkan aktivitas seksual; atau
- d. menawarkan atau mengiklankan, baik langsung maupun tidak langsung layanan seksual.

<sup>18</sup>. Setiap orang dilarang mengajak, membujuk, memanfaatkan, membiarkan, menyalahgunakan kekuasaan atau memaksa anak dalam menggunakan produk atau jasa pornografi

tentang perlindungan anak.<sup>19</sup> Kemudian hak anak lainnya adalah Pasal 9 ayat 1 undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.<sup>20</sup> Kemudian hak anak yang berkaitan hak untuk bermain dapat dilihat dalam Pasal 11 undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.<sup>21</sup> Adapun kewajiban pemerintah dalam melakukan perlindungan anak Pasal 23 ayat 1 dan ayat 2 undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perubahan kedua undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.<sup>22</sup>

Mengenai pengaturan tanggung jawab penggunaan internet, terdapat dalam pasal 2 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi elektronik dan transaksi elektronik.<sup>23</sup> Pada pasal tersebut dijelaskan bahwa yuridiksi undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi elektronik dan transaksi elektronik penggunaan tidak hanya berlaku bagi orang atau badan hukum yang ada di Indonesia, melainkan juga dapat dikenakan kepada orang atau badan hukum yang berada diluar negeri.

Kemudian dalam Pasal 27 ayat 1 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik terdapat definisi dari kesusilaan. Secara teori kesusilaan adalah keadaban, sopan santun, adat istiadat yang sehingga dalam hal ini tergantung pada kondisi nilai-nilai masyarakat.<sup>24</sup> Ruang lingkup kesusilaan menurut pendapat penulis sangat luas, sehingga dalam hal ini harus melihat kondisi budaya masyarakat Indonesia. Apabila konsep kesusilaan dalam hal ini digunakan dalam perlindungan anak terhadap penggunaan situs internet dan *game*

---

<sup>19</sup>. Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

<sup>20</sup>. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya

<sup>21</sup>. Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.

<sup>22</sup>. Pada ayat 1 Negara, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah menjamin perlindungan, pemeliharaan, dan kesejahteraan anak dengan memperhatikan hak dan kewajiban orang tua, wali, atau orang lain yang secara hukum bertanggung jawab terhadap anak. sedangkan pada ayat 2 berisi Negara, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah mengawasi penyelenggaraan Perlindungan Anak.

<sup>23</sup>. Undang-Undang ini berlaku untuk setiap Orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

<sup>24</sup>. Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (CyberCrime) Urgensi Pengaturan Dan Celah Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hlm. 108.

*online* yang mengandung unsur pornografi, maka ruang lingkup tindak pornografi tersebut harus didasarkan pada nilai-nilai kesopanan dan kepatutan.

Penjelasan berikutnya mengenai unsur melawan hukum Pasal 27 ayat 1 undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, adalah adanya kata tanpa hak dan dengan sengaja yang kedua artinya berbeda. Kata tanpa hak memiliki makna bahwa perbuatan tersebut didasarkan atas hak yang bukan izinnnya.<sup>25</sup> Kemudian dalam hal dengan sengaja, maksudnya adalah perbuatan tersebut disadari oleh orang yang melakukannya.<sup>26</sup> Pada pasal tersebut memiliki arti secara bahasa yaitu harus ada tanpa hak yang berarti jika itu bukan miliknya dan adanya sengaja, sehingga dalam hal ini apabila terjadi.

Tujuan pembentukkan hukum pidana memiliki beberapa maksud, yang dapat dilihat dari pendapat-pendapat ahli. Salah satunya pendapat menurut Baharuddin Lopa, yang menjelaskan tujuan adanya hukum pidana adalah menegakkan keadilan serta mewujudkan ketertiban ketentraman dalam masyarakat.<sup>27</sup> Dengan demikian maka hukum pidana harus dibentuk untuk mencegah (upaya preventif) terjadinya penyebaran tindak pidana pornografi melalui situs internet dan *game online* terhadap anak, dan menyelesaikan permasalahan (upaya represif) tindak pidana pornografi melalui internet terhadap kekurangan yang ada dalam peraturan perundang-undangan dari tindak pidana pornografi melalui situs internet dan *game online*.

Analisis dalam hal ini adalah situs internet yang berisi komik tersebut terdiri dari komik yang biasa (tidak terdapat tindak pidana pornografi), komik yang terdapat tindak pidana pornografi tapi hanya *softcore pornography*, dan yang terakhir komik yang berisi cerita pornografi baik alur ceritanya maupun karakter animasinya dalam satu web tersebut yang berbentuk *hardcore pornography*. Perbedaan pada *Hardcore pornography* atau pornografi berkategori *obscene* dengan *softcore pornography*, yaitu ruang lingkup *hardcore pornography* segala yang berhubungan seks atau melakukan aktivitas yang mengarah pada hubungan seks dengan pasangan sejenis, dengan kekerasan, dengan anak-anak (*pedophilia*),

---

<sup>25</sup>. *Ibid.*

<sup>26</sup>. *Ibid.*

<sup>27</sup>. *Ibid.*, hlm.58.

dengan orang yang telah mati, dan dengan hewan.<sup>28</sup> Sehingga dalam hal ini konten seksual disiarkan atau ditampilkan secara terang-terangan.<sup>29</sup>

Sedangkan dalam hal ini konten *Softcore pornography* yakni aktivitas pornografi diluar *hardcore pornography*.<sup>30</sup> Contohnya, seperti tarian eksotis atau bergoyang erotis, berciuman bibir, bagian tubuh tertentu yang sensual dari orang dewasa. *Softcore pornography* termasuk pula segala hal yang berkaitan dengan pelanggaran kesusilaan.<sup>31</sup> Situs internet yang dimaksud adalah komik *online* yang berupa *ecchi*<sup>32</sup>, *harem*<sup>33</sup>, *hentai*<sup>34</sup>, dan *adult*.<sup>35</sup> Keempat komik *online* tersebut adalah istilah yang dipakai oleh pembuat komik yang rata-rata adalah komik Jepang dengan memiliki tipe karakter konten seksual yang berbeda. Tingkatan pornografi pada tipe karakter konten seksual tersebut berbeda-beda.

Adanya komik tersebut seharusnya diatur batas-batas usia agar anak tetap dapat mengakses situs internet atau game online. Dalam hal penting untuk melakukan pengaturan penggunaan batas-batas usia bagi anak agar dapat melakukan pencegahan terhadap tindak pidana pornografi yang berupa *hardcore pornography* serta melakukan penggolongan bagi anak yang dapat mengakses *softcore pornography*, sehingga anak dapat mengakses informasi sesuai dengan umurnya. Lebih lanjut, maksud penulis dengan adanya pengaturan batas minimal usia untuk mengakses *game online* tertentu akan memudahkan bagi orang tua, pemerintah, dan pihak penyedia jasa internet untuk memilihkan *game online* pada anak.

---

<sup>28</sup>. Suroso, "Kebijakan Kriminal Cyber Crime Terhadap Anak (Tinjauan Dalam Prespektif Hukum Dan Pendidikan Moral", *Tesis Magister Ilmu Hukum*, (Semarang, Undip, 2007), Tidak Dipublikasikan, hlm.150.

<sup>29</sup>. *Ibid.*

<sup>30</sup>. *Ibid.*

<sup>31</sup>. *Ibid.*

<sup>32</sup>. Pengertian konten *ecchi* adalah segala sesuatu situs maupun *game online* seperti adegan membuka baju, rok yang tersingkap, hingga telanjang, tetapi tidak sampai terdapat adegan hubungan seksual ataupun kekerasan seksual, namun dalam hal ini tujuan *ecchi* agar orang yang menonton dapat terangsang untuk melakukan hubungan seksual, Wikipedia, "Pengertian Konten Echi", <https://en.wikipedia.org/wiki/Ecchi>, diakses 20 Mei 2015.

<sup>33</sup>. Maksudnya genre anime/ manga/ game yang berupa seorang tokoh laki-laki yang dikelilingi oleh banyak tokoh perempuan, Wikipedia, "Pengertian Genre Anime", <https://en.wikipedia.org/wiki/Harem>. diakses 20 Mei 2015.

<sup>34</sup>. Jenis dari konten *hentai* adalah permainan video, anime, atau manga yang menampilkan adegan hubungan seksual atau pornografi. *Hentai* merupakan kata slang bahasa Jepang yang digunakan untuk menghina seseorang yang berkelakuan aneh dan nakal yang menjurus kearah mesum, Wikipedia, Pengertian *Hentai*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Hentai>. diakses 20 Mei 2015

<sup>35</sup>. Adalah konten yang memiliki cerita dewasa, Wikipedia, "Pengertian Adult", <https://en.wikipedia.org/wiki/Adult>, diakses 20 Mei 2015.

Misal dengan adanya pengaturan mengenai batasan usia penggunaan situs internet dan *game online* jelas penggunaan *hardcore pornography* dapat diblokir secara cepat, karena segala situs internet dan *game online* melewati serangkaian syarat yang ditentukan dalam kategori usia penggunaan situs internet dan *game online*. Sedangkan pada *softcore pornography* misal dibagi menjadi lima kategori seperti usia 3 tahun, usia 7 tahun, usia 12 tahun, usia 16 tahun, dan usia 18 tahun (Seperti yang ada dalam PEGI) maka pengaturan mengenai *softcore pornography* dapat diatur alternatif sebagai berikut :

- a. Jika umur 3-7 tahun tidak boleh sama sekali ada *softcore pornography*.
- b. Jika umur 12 tahun, anak boleh mengakses situs internet dan *game online* yang ada unsur *softcore pornography* tapi selain ciuman, atau hal tarian erotis. Dalam hal ini *softcore pornography* yang boleh dilihat anak pada usia 12 tahun seperti adanya konten atau karakter anime yang menonjolkan bagian tertentu seperti payudara, sehingga anak dalam hal ini dapat diberitahu oleh para orang tua tentang pentingnya menjaga bagian itu (payudara) oleh sang ibu terhadap anak perempuan. Pengaturan tersebut, membawa manfaat bagi para anak perempuan agar dapat mendapat pelajaran bagaimana menjaga penampilan tersebut.
- c. Kemudian umur 16 tahun dan 18 tahun, dapat diatur agar dapat mengakses segala situs internet atau *game online* yang mengandung *softcore pornography* seperti ciuman antar laki-laki dan perempuan, kemudian tarian erotis, namun dengan diberi informasi dengan pengawasan orang tua

Kekurangan lainnya adalah tidak adanya substansi khusus terhadap anak dalam hal mengakses situs internet dan *game online* secara langsung. Sebaiknya dalam hal ini terdapat aturan khusus yang mengharuskan adanya perlindungan bagi anak dalam bentuk format akses yang mengharuskan memasukan identitas diri sebelum masuk ke alamat situs atau *game online* yang terdapat tindak pornografi. Kekurangan yang terakhir adalah tidak adanya situs internet tertentu atau lembaga khusus yang mengawasi tentang *game online* bagi anak seperti diluar negeri. Di negara-negara lain telah ada situs khusus yang mengawasi penggunaan *game online*. Pengawasan tersebut juga menampilkan secara online tentang laporan-laporan berkaitan perlindungan anak terhadap *game online*.

Analisis mengenai pembahasan penelitian ini berikutnya adalah mengenai kebijakan formulasi sebagai solusi terhadap perlindungan anak dari tindak pidana pornografi melalui situs-situs internet dan game online. Pertama, yang harus diketahui dalam pembahasan ini adalah mengenai penjelasan kebijakan formulasi. Kebijakan formulasi berasal dari kata kebijakan (*policy*) yang artinya menurut *Black's Law Dictionary*, adalah prinsip yang digunakan mengarahkan pemerintah (dalam arti luas termasuk pula aparat penegak hukum) dalam mengelola, mengatur, atau menyelesaikan urusan-urusan publik, masalah-masalah masyarakat atau bidang-bidang penyusunan peraturan perundang-undangan dan pengaplikasian hukum/peraturan, dengan suatu tujuan (umum) yang mengarah pada upaya mewujudkan kesejahteraan atau kemakmuran masyarakat (warga negara).<sup>36</sup>

Pemaparan selanjutnya adalah mengenai kekurangan dalam pengaturan perundang-undangan mengenai perlindungan anak terhadap tindak pidana pornografi melalui situs internet dan *game online*, sehingga perlu pembaharuan substansi hukum pidana (pembaharuan substansial). Kekurangan pertama yang ada di pembentuk peraturan perundang-undangan adalah tidak ada batas minimal usia penggunaan terhadap situs internet dan *game online* bagi anak. Oleh karena bagi anak harus ada pengaturan batas usia minimum penggunaannya dengan dicantumkan dalam peraturan perundang-undangan bisa dalam bentuk undang-undangan atau peraturan lain dibawah undang-undang. Alasan pentingnya penggunaan batas minimum dalam penggunaan situs internet dan *game online* bagi anak adalah dapat dilihat dari pengaturan hukum di negara lain.

Pengaturan pertama dilihat dari segi penjelasan mengenai internet dan *game online*. Dalam substansi Indonesia pengertian *game online* dan situs internet bagi anak tidak ada yang menjelaskan secara eksplisit, namun hal tersebut dapat dilihat dari penjelasan pada Pasal 1 ayat 1 undang-undang 11 tahun 2008 yang berbunyi: "Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram,

---

<sup>36</sup>. Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Kriminal (Criminal Policy)*, (Bahan Penataran Kriminologi, FH Universitas Katolik Parahyangan, Bandung tanggal 9-13), hlm.780 dalam Dwi Haryadi, "Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Terhadap Penanggulangan Cyberporn Dalam Rangka Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia", *Tesis Ilmu Hukum, Program Pasca Sarjana Magister Hukum*, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2007), Tidak Dipublikasikan, hlm. 96.

teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, ataupun perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Di Inggris pengertian situs internet dan *game online* bagi anak tidak dijelaskan secara eksplisit, namun dapat dilihat dari pengertian yang *Video Recordings Act 1984* dimana dalam pasal berbunyi sebagai berikut:

“*Video work means any series of visual images (with or without sound):*  
(a) *produced electronically by the use of information contained on any disc or magnetic tape, and*  
(b) *shown as a moving picture.*”

Artinya karya video adalah serangkaian gambar visual (dengan atau tanpa suara) yang dihasilkan:

- (a) secara elektronik dengan menggunakan informasi yang terkandung pada setiap disk atau pita magnetik, dan
- (b) ditampilkan sebagai gambar bergerak.

Dalam hal ini *game online* dan penggunaan situs internet adalah serangkaian gambar visual dengan suara secara elektronik dengan menggunakan informasi yang terkandung pada setiap disk komputer.

Pengaturan di Indonesia mengenai pelarangan akan *game online* dan situs pornografi terhadap anak tidak disebutkan secara khusus tentang tindak pidana pornografi *game online* dan situs pornografi. Pelarangan di Indonesia tersebut disebutkan dalam Pasal 4 ayat 1 dan ayat 2 undang-undang nomor 44 tahun 2008 tentang pornografi<sup>37</sup>, Pasal 27 ayat 1 undang-undang nomor 11 tahun 2008

---

<sup>37</sup>. Pada ayat 1 Setiap orang dilarang memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengekspor, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi yang secara eksplisit memuat:

- a. persenggamaan, termasuk persenggamaan yang menyimpang;
- b. kekerasan seksual;
- c. masturbasi atau onani;
- d. ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;
- e. alat kelamin; atau
- f. pornografi anak.

Sedangkan pada ayat 2 Setiap orang dilarang menyediakan jasa pornografi yang:

- a. menyajikan secara eksplisit ketelanjangan atau tampilan yang mengesankan ketelanjangan;
- b. menyajikan secara eksplisit alat kelamin;
- c. mengeksploitasi atau memamerkan aktivitas seksual; atau
- d. menawarkan atau mengiklankan, baik langsung maupun tidak langsung layanan seksual.

tentang informasi dan transaksi elektronik.<sup>38</sup>Pada Inggris pelarangan tindak pidana pornografi Pasal 40 ayat 5 angka 2 huruf f *Digital Economy Act 2010*.<sup>39</sup> Sedangkan pelarangan tindak pornografi dalam situs internet dapat dilihat Pasal 2 ayat 2 *Video Recordings Act 1984*, sehingga konten seksual dahulu diperbolehkan di Inggris.<sup>40</sup> Perbedaannya dari pemaparan diatas, di Indonesia pelarangan mengenai tindak pidana pornografi melalui internet dan *game online* menjadi satu, sedang pada Inggris pelarangan mengenai tindak pidana pornografi melalui internet dan *game online* menjadi satu terpisah dalam peraturan yang berbeda.

Dalam hal ini, di Inggris terdapat pengaturan terhadap batas-batas yang diatur dalam PEGI (Pan European Game Information). PEGI adalah sebuah software yang dibuat oleh perusahaan swasta untuk digunakan pemerintah, orang tua, masyarakat, maupun konsumen *game* di negara Eropa dan Canada. Pada PEGI tersebut diatur mengenai *game online* yang dapat digunakan sesuai umur anak tersebut. PEGI memiliki pengaturan yang dibuat dan dicantumkan secara *online* dalam PEGI *Online Safety Code* (POSC). Pada POSC *game online*

---

<sup>38</sup>. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

<sup>39</sup>. Conditions relating to video games.....(2) The first condition is that the video game does not include any of the following—

(a) depictions of violence towards human or animal characters, whether or not the violence looks realistic and whether or not the violence results in obvious harm, (b) depictions of violence towards other characters where the violence looks realistic, (c) depictions of criminal activity that are likely, to any extent, to stimulate or encourage the commission of offences, (d) depictions of activities involving illegal drugs or the misuse of drugs, (e) words or images that are likely, to any extent, to stimulate or encourage the use of alcohol or tobacco, (f) words or images that are intended to convey a sexual message, (g) swearing, or (h) words or images that are intended or likely, to any extent, to cause offence, whether on the grounds of race, gender, disability, religion or belief or sexual orientation or otherwise. Artinya adalah..... 2) Kondisi pertama adalah bahwa video game tidak termasuk salah satu berikut (a) penggambaran kekerasan terhadap karakter manusia atau hewan, apakah kekerasan terlihat realistis dan apakah atau tidak hasil kekerasan dibayangkan jelas, (b) penggambaran kekerasan terhadap karakter lain di mana kekerasan terlihat realistis, (c) penggambaran aktivitas kriminal yang mungkin, sampai batas tertentu, untuk merangsang atau mendorong kondisi pelanggaran, (d) penggambaran kegiatan yang melibatkan obat-obatan terlarang atau penyalahgunaan obat, (e) kata-kata atau gambar yang mungkin, sampai batas tertentu, untuk merangsang atau mendorong penggunaan alkohol atau tembakau, (f) kata-kata atau gambar yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan seksual, (g) sumpah, atau (h) kata-kata atau gambar yang dimaksudkan atau mungkin, sampai batas tertentu, untuk Penyebab pelanggaran, apakah atas dasar ras, jenis kelamin, kecacatan, agama atau kepercayaan atau orientasi seksual atau sebaliknya.

<sup>40</sup>. Perlu dibaca ketentuan Pasal 2 ayat 2 *Video Recordings Act 1984*, yang berbunyi, “A video work is not an exempted work for those purposes if, to any significant extent, it depicts” (a) human sexual activity or acts of force or restraint associated with such activity (b) mutilation or torture of, or other acts of gross violence towards, humans or animals, (c) human genital organs or human urinary or excretory functions;



memiliki 4 macam, yaitu *Minigames/ Browser games, Advergimes, Network Games, Massively Multiplayer Games*.<sup>41</sup>

Perlindungan anak terhadap *game online* menurut PEGI dicantumkan dalam POSC, yang mana didalamnya terdapat beberapa ketentuan mengenai penggunaan *game online*. Penggunaan POSC berkaitan antara penyedia layanan game dengan ISFE yaitu federasi independen, mewakili kepentingan sektor perangkat lunak interaktif di Eropa dengan pemangku kepentingan utama: lembaga Uni Eropa, organisasi-organisasi internasional, akademisi, atau masyarakat umum.

Tujuan adanya POSC dalam PEGI dapat dilihat dari ketentuan Pasal 2 POSC Code yang terdiri dari empat macam. Tujuan pertama, adalah penggunaan POSC ditujukan untuk memberikan jaminan dan pendidikan kepada orang tua akan penggunaan *game online*.<sup>42</sup> Kedua, penggunaan POSC dimaksudkan untuk iklan promosi jasa *game online*.<sup>43</sup> Terakhir tujuan dari pembentukan POSC adalah

---

<sup>41</sup>. Mini games/ game Browser :Ini adalah versi *online* arcade klasik, papan atau *game* digital. Mereka biasanya gratis dan sering tersedia di *website* dan portal *game* didukung oleh iklan. Permainan ini terutama pemain tunggal dan tidak melibatkan maya, dunia narasi. Spacewar, PacMan, serta permainan kartu seperti Solitaire dan Blackjack. Contoh umum dan jenis ini membuat sebagian besar permainan yang dimainkan secara online. Advergimes: Adver games dirancang untuk mempromosikan produk, perusahaan tertentu atau perspektif politik. Adver games biasanya fitur produk perusahaan jelas dan baikakan dimainkan secara online di website perusahaan atau akan tersedia untuk di-download. Mereka sangat terkait dengan kampanye pemasaran viral, dengan permainan mencoba untuk menyebarkan produk dan kesadaran perusahaan dari mulut ke mulut, e-mail dan dengan menampilkan di blog. Network Game: Permainan ini biasanya dimainkan secara online dengan PC, pemain menggunakan game dengan akses internet. Popularitas mereka telah meningkat dengan akses Internet flat-rate dan teknologi broadband tersedia. Permainan ini biasanya dapat bersaing head-to-head atau dalam tim. Salah satu permainan yang paling populer dalam kategori ini adalah Call of Duty. doi: Massively multiplayer berbeda dari *game online* lainnya dalam dua cara: (1) jumlah besar pemain bersamaan berpartisipasi dalam satu pertandingan, dan (2) sifat gigih dari permainan (yaitu bermain terus apakah gamer tertentu yang berpartisipasi atau tidak). Permainan ini menawarkan dunia tiga dimensi yang kaya diisi dengan ribuan gamer. Blizzard Entertainment/ Vivendi Games World of Warcraft memiliki lebih dari 6 juta pelanggan (1 juta di Eropa dan lebih dari 1,5 juta di Cina). Ever Quest, yang pernah dianggap sebagai pemimpin pasar, memiliki sekitar 500.000 pelanggan, dan Ultima Online memiliki 250.000, Wkipedian, Pengertian *Minigames/ Browser games, Advergimes, Network Games, Massively Multiplayer Games*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Minigames>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Advergimes>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Networkgames>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Massivelymultiplayer>, diakses 20 Mei 2015.

<sup>42</sup>. Isi ketentuan Pasal 2 POSC yang pertama adalah sebagai berikut, “Firstly, the POSC is intended to provide parents and educators with an assurance that online gaming services displaying the PEGI Online label (POL) are operated by publishers and other companies who have signed up to the POSC and therefore committed to abide by its provisions.”

<sup>43</sup>. Isi ketentuan Pasal 2 POSC yang kedua adalah sebagai berikut, “ the POSC is intended to ensure that all advertising, marketing and promotion of online services is consistent with the

untuk membentuk komitmen penyedia jasa *game online* atau industri perangkat lunak untuk tidak memproduksi, beriklan, mendistribusikan atau mempromosikan produk apapun di pelanggaran kesusilaan manusia.<sup>44</sup>

Penjelasan penggunaan PEGI di United Kingdom di atas menunjukkan bahwa ada pengaturan mengenai batas usia penggunaan *game online* terhadap anak dan bekerjasama dengan pihak swasta. Penulis beranggapan dalam hal ini Indonesia perlu untuk mengatur mengenai batas usia menjadi beberapa kategori. Pengaturan mengenai perlindungan anak terhadap situs internet dan *game online* perlu adanya batas seperti yang diatur oleh PEGI (Pan European Game Information). Apabila ada pengaturan mengenai batas minimum usia penggunaan situs internet dan *game online* akan memudahkan orang tua, pemerintah, anak, maupun masyarakat dalam melakukantindakan perlindungan bagi anak.

Pembaharuan hukum pidana penting dalam hal membentuk peraturan perundang-undangan yang lebih baik terkait batasan usia penggunaan situs internet dan *game online* bagi anak harus melihat dari segi relevansinya. Teori mengenai pembaharuan pembentukan hukum pidana harus melihat pada nilai-nilai sentral sosio-politik, sosio-filosofis dan sosio-kultural masyarakat Indonesia yang melandasi kebijakan sosial, kebijakan kriminal dan kebijakan penegakan hukum di Indonesia.<sup>45</sup> Penjelasan tersebut harus di koherensikan dengan pemahaman mengenai perlindungan hukum.

Alasan keharusan pengaturan mengenai batas umur anak adalah sebagai berikut ini:

1. Pembentukan batas minimal penggunaan internet dan *game online* oleh anak akan membentuk aturan untuk melindungi hak anak terkait penggunaan informasi, sehingga anak akan mendapat pengetahuan akan situs internet dan *game online* yang boleh mereka gunakan. Situs internet dan *game online* tersebut menurut penulis harus dibagi menjadi beberapa bagian umur, misal mengambil contoh penggolongan umur di Inggris yang diatur dalam PEGI.

---

industry's fundamental aim of informing the public, especially parents, of the content of interactive software products.

<sup>44</sup>. Isi ketentuan Pasal 2 yang ketiga, the POSC reflects the interactive software industry's commitment not to produce, advertise, distribute or promote any product in breach of human decency.

<sup>45</sup>. Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*, Cetakan Ketiga, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 29.

Penggolongan tersebut dibagi menjadi 3 tahun, 7 tahun, 12 tahun, 16 tahun, dan 18 tahun. Pada umur 3, 7, dan 12 tahun jika di Inggris tidak boleh sama sekali mengakses *game online* yang ada unsur pornografi, pada umur 16, 18, dan 18 keatas tahun anak dapat menggunakan *game online* yang terdapat unsur pornografi, akan tetapi tingkat pornografinya pada umur 16 masih taraf *soft pornography* sedang umur 18 tahun dan 18 keatas anak bebas. Hal ini mengenai pembatasan usia bagi anak berdasarkan prinsip yang terbaik bagi anak (*best interest of the child*) artinya semua tindakan menyangkut anak harus ditujukan untuk kepentingan terbaik bagi anak dari segala aspek dan dukungan dari semua pihak, prinsip selanjutnya adalah kelangsungan hidup dan perkembangan anak, terakhir adalah prinsip penghargaan terhadap pendapat anak.<sup>46</sup> Misal jika Indonesia menggunakan batasan usia minimal pada anak terhadap penggunaan situs internet dan *game online* dapat mengatur *softcore pornography* bagi anak, karena dalam hal ini anak yang diperbolehkan melihat *softcore pornography* dapat diberitahu mengenai pendidikan seksual sesuai umurnya seperti pendidikan mengenai bagian payudara perempuan.

2. Alasan kedua, dengan adanya pembatasan umur tersebut akan membantu upaya preventif dalam penanggulangan tindak pidana pornografi melalui situs internet atau *game online* untuk anak. Penjelasan lebih lanjut dengan adanya pembatasan tersebut akan mudah untuk mencegah tindak pidana pornografi yang tidak sesuai dengan umur anak. Kegunaan adanya batasan tersebut dapat membuat para orang tua dapat mengerti *game online* atau situs internet apa saja yang sesuai dengan umur anak tersebut. Hal tersebut sesuai dengan teori utilitarian yang dicetus oleh Jeremy Bentham dengan berpandangan bahwa hukum dibuat untuk kepentingan manusia, sehingga ia menyebutkan hukum berguna bagi masyarakat jika hukum tersebut mampu membawa kedamaian bagi masyarakat.<sup>47</sup> Mengatur kepentingan masyarakat perlu menggunakan cara perlindungan hukum yang terdiri dari perlindungan hukum preventif dan represif. Menurut teori perlindungan hukum, perlindungan hukum preventif

---

<sup>46</sup>. M. Ghufuran H. Kordi. K, *Durhaka Kepada Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 6 - 7.

<sup>47</sup>. *Ibid.*, hlm. 23.

adalah tindakan pemerintah untuk mencegah terjadinya suatu sengketa dalam hukum.<sup>48</sup> Sedangkan mengenai perlindungan hukum represif adalah segala tindakan bertujuan untuk menyelesaikan sengketa dalam hukum.<sup>49</sup> Pencegahan terhadap tindak pidana pornografi tersebut sesuai dengan teori *Due Process Model* memiliki nilai preventif yang artinya mengedepankan proses pencegahan.<sup>50</sup> Fokus tujuan dari pendekatan ini, adalah menurunkan tingkat kejahatan dan mencegah kejahatan terjadi.<sup>51</sup>

## Simpulan

Pada pembahasan artikel ilmiah ini dapat disimpulkan bahwa di Indonesia telah ada pengaturan mengenai perlindungan hukum bagi anak berkaitan penggunaan situs internet dan *game online*. Pengaturan tersebut telah tercantum dalam peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia, akan tetapi dalam hal ini masih terdapat kekurangan, yaitu mengenai pembatasan usia pada anak dalam penggunaan situs internet dan *game online*, sehingga terdapat penyebaran tindak pidana pornografi yaitu *soft pornography* yang tidak sesuai dengan usia anak.

Kedua, terhadap kekurangan yang ada pada pengaturan perlindungan anak sebagai korban tindak pidana pornografi, maka perlu adanya pembatasan usia. Hal ini dengan melakukan penggolongan usia anak dicantumkan di peraturan perundang-undangan dengan menjelaskan kriteria penggolongan usia. Kemudian dibentuk suatu badan khusus yang berwenang mengawasi dan menilai situs atau *game online* mana yang diperbolehkan bagi usia tertentu pada anak.

Penulis memiliki saran berkaitan dengan perlindungan hukum anak terhadap penggunaan situs internet dan *game online*, yaitu sebagai berikut :

1. Kebijakan pidana mengenai pembatasan usia penggunaan internet bagi anak dicantumkan dalam pasal undang-undang yang saat ini telah ada, atau dibuat baru dalam peraturan lain dibawah undang-undang.

---

<sup>48</sup>. *Ibid.*

<sup>49</sup>. *Ibid.*

<sup>50</sup>. Romli Atmasasmita, *Sistem Peradilan Pidana Kontemporer*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 9-11.

<sup>51</sup>. *Ibid.*, hlm. 9-11.

2. Saran dalam hal pembaharuan hukum pidana adalah perlunya suatu sistem yang dilegalkan oleh negara dalam peraturan perundang-undangan, sehingga sistem tersebut diakui sebagai bagian dari lembaga yang melindungi kepentingan anak seperti Komisi Perlindungan Anak.
3. Harus ada suatu legalitas dalam bentuk peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai penjelasan hukuman bagi pelanggaran yang dilakukan oleh pihak pembuat *game online* dan atau situs internet dengan berisi tindak pidana yang khusus bagi *softcore pornography* bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arief, Barda Nawawi. *Kebijakan Hukum Pidana Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru*. Cetakan ketiga. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Atmasasmita, Romli. *Sistem Peradilan Pidana Kontemporer*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Gultom, Maidin. *Perlindungan Hukum Terhadap Anak*. Bandung: Refika Aditama, 2008.
- Ibrahim, Jhonny. *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia, 2012.
- M. Ghufuran dan H. Kordi. K, *Durhaka Kepada Anak*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Suhariyanto, Budi. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (CyberCrime) Urgensi Pengaturan Dan Celah Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo, 2013.

### Thesis, Skripsi

- Haryadi, Dwi. "Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Terhadap Penanggulangan Cyberporn Dalam Rangka Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia", *Tesis Ilmu Hukum Program Pasca Sarjana Magister Hukum*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2007. Tidak Dipublikasikan.
- Suroso, "Kebijakan Kriminal Cyber Crime Terhadap Anak (Tinjauan Dalam Prespektif Hukum Dan Pendidikan Moral". *Thesis Magister Ilmu Hukum*. Semarang, Undip, 2007. Tidak Dipublikasikan.
- Wahyu, Pertanggungjawaban Pidana Partai Politik Yang Melakukan Tindak Pidana", *Tesis Ilmu Hukum Program Pasca Sarjana Magister Hukum*. Malang: Universitas Brawijaya, 2014. Tidak Dipublikasikan.

### Naskah Internet

- Billioctaf, Ya'cop. Terinspirasi film porno, JJ sodomi & bunuh seorang bocah di Taliwang, <http://www.merdeka.com/peristiwa/terinspirasi-film-porno-jj-sodomi-bunuh-seorang-bocah-di-taliwang.html>. Diakses 2 Juni 2015.

Wikipedia. “Pengertian Konten Echi”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Ecchi>.  
Diakses 20 Mei 2015.

Wikipedia. “Pengertian Genre Anime”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Harem>.  
Diakses 20 Mei 2015.

Wikipedia. Pengertian Hentai. <https://en.wikipedia.org/wiki/Hentai>. Diakses 20  
Mei 2015.

Wikipedia. “Pengertian Adult”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Adult>. Diakses 20  
Mei 2015.

Wikipedia. “Pengertian Minigames”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Minigames>.  
Diakses 20 Mei 2015.

Wikipedia. “Pengertian Advergames”. <https://en.wikipedia.org/wiki/Advergames>.  
Diakses 20 Mei 2015.

Wikipedia. “Pengertian Networkgames”.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Networkgames>. Diakses 20 Mei 2015.

Wikipedia. “Pengertian Massively Multiplayer”.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Massivelymultiplayer>. Diakses 20 Mei 2015.

### **Peraturan Perundang-undangan**

Undang-Undang Dasar 1945

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang *Perlindungan Anak*, Lembaran  
Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 109, Tambahan Lembaran  
Negara Republik Indonesia Nomor 423

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Kedua Undang –  
Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang *Perlindungan Anak*, Lembaran  
Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297, Tambahan Lembaran  
Negara Republik Indonesia Nomor 5606

Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang *Pornografi*, Lembaran Negara  
Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 181, Tambahan Lembaran Negara  
Republik Indonesia Nomor 4928

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang *Informasi dan Transaksi  
Elektronik*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58,  
Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843

Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 19  
Tahun 2014 tentang *Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif*

*Digital Economy Act 2010 of United Kingdom.*

*PEGI Online Safety Code (POSC): A CODE OF CONDUCT FOR THE  
EUROPEAN INTERACTIVE SOFTWARE INDUSTRY.*

*Video Recordings Act 1984 of United Kingdom.*