

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara hukum. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (3) Perubahan ke-3 UUD 1945 yang mengatakan bahwa “Negara Indonesia adalah negara hukum”. Ketentuan pasal tersebut merupakan landasan konstitusional bahwa Indonesia adalah negara yang berdasarkan atas hukum, hukum ditempatkan sebagai satu-satunya aturan main dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (*supremacy of law*). Indonesia sebagai negara hukum, memiliki karakteristik mandiri yang berarti kemandirian tersebut terlihat dari penerapan konsep atau pola negara hukum yang dianutnya.

Negara hukum adalah negara yang penyelenggaraan kekuasaan pemerintahannya didasarkan atas hukum. Dalam negara hukum, kekuasaan menjalankan pemerintahan berdasarkan kedaulatan hukum (supremasi hukum) dan bertujuan untuk menjalankan ketertiban hukum. Dengan demikian dalam negara hukum, kekuasaan negara berdasar atas hukum dan juga hukum tidak boleh mengabaikan rasa keadilan masyarakat.¹Tujuan hukum menurut Aristoteles ialah semata-mata untuk mencapai keadilan. Maksudnya adalah

¹<https://yogifajarpebrian13.wordpress.com/2011/04/12/pengertian-negara-hukum/>, diakses pada tanggal 12 Agustus 2019 pukul 22.23 WIB.

memberikan kepada setiap orang atau masyarakat, apa yang menjadi haknya. Menurut Prof. Subekti hukum bertujuan untuk menyelenggarakan sebuah keadilan dan ketertiban sebagai syarat untuk mendatangkan kebahagiaan dan kemakmuran.² Dengan demikian berdasarkan tujuan hukum menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan dari negara hukum adalah untuk memberikan perlindungan bagi masyarakat.

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat (*zoon politicon*). Kebutuhan manusia akan tercapai apabila manusia sanggup menyelaraskan perannya sebagai makhluk ekonomi dan sosial. Sebagai makhluk sosial (*homo socialis*), manusia tidak hanya mengandalkan kekuatannya sendiri, tetapi membutuhkan manusia lain dalam beberapa hal tertentu. Secara kodrati, manusia merupakan makhluk monodualistis, artinya selain sebagai makhluk individu, manusia juga berperan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk mampu bekerjasama dengan orang lain sehingga tercipta sebuah kehidupan yang damai. Aristoteles memberi pengertian tentang makhluk sosial, yaitu bahwa makhluk sosial merupakan *zoon politicon*, yang berarti manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu

²<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2015/02/tujuan-hukum-menurut-para-ahli-terlengkap.html>
diakses pada tanggal 12 Agustus 2019 pukul 22.35 WIB.

samalain.³ Menurut Nana Supriatna, makhluk sosial adalah makhluk yang memiliki kecenderungan menyukai dan membutuhkan kehadiran sesamanya sebagai kebutuhan dasar yang disebut kebutuhan sosial (*social needs*).⁴

Interaksi sosial dalam masyarakat masa kini juga dapat dilakukan melalui dunia maya yaitu dengan menggunakan media sosial. Interaksi sosial melalui dunia maya dapat memudahkan masyarakat untuk berinteraksi jarak jauh dengan manusia lainnya. Interaksi melalui dunia maya merupakan interaksi tidak langsung atau interaksi tidak tatap muka. Dalam melakukan interaksi antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya tidak jarang terjadi konflik-konflik yang membutuhkan aturan hukum untuk menyelesaikan konflik tersebut. Dengan kata lain, hukum dapat mencakup interaksi yang dilakukan oleh masyarakat dan hukum juga diperlukan dalam interaksi sosial masyarakat untuk mengatur, mendamaikan, serta memberikan solusi atas konflik yang terjadi dalam masyarakat.

Seiring berkembangnya teknologi yang diikuti berbagai penemuan (*discovery*) komunikasi tatap muka telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Dengan kecanggihan teknologi saat ini ia mampu mengubah tatanan komunikasi interpersonal yang awalnya dari komunikasi interpersonal tatap

³C.S.T. Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 1989, hlm. 29

⁴https://carapedia.com/pengertian_definisi_mahluk_sosial_menurut_para_ahli_info960.html diakses pada tanggal 13 Agustus 2019 Pukul 20.58 WIB

muka sekarang menjadi komunikasi interpersonal bermedia. Komunikasi tatap muka adalah suatu bentuk komunikasi yang mempertemukan secara tatap muka pihak komunikator dan komunikan. Pesan disampaikan secara langsung dari komunikator, dan secara langsung dapat langsung menerima umpan balik/*feedback* dari komunikan.

Komunikasi bermedia adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan *cyberspace*/ ruang maya yang bersifat interaktif. Kelebihan komunikasi bermedia adalah lebih efisien karena melalui media, seperti telepon maka komunikasi dapat dilakukan kapan saja dengan waktu yang tidak terbatas, selain itu juga menghemat waktu dan biaya bagi komunikan. Kekurangan komunikasi bermedia adalah komunikan harus memiliki keahlian untuk menggunakan media yang akan digunakan berkomunikasi, komunikator tidak dapat menerima *feedback* dengan segera karena proses pengiriman pesan keduanya berbeda dan membutuhkan proses.⁵

Komunikasi bermedia juga berpotensi menimbulkan masalah karena dilakukan melalui media sosial salah satunya yaitu aplikasi *game online* yang menyediakan ruang *chatting* bagi para pemainnya. Interaksi dalam *game online*

⁵<https://enjournal.wordpress.com/2011/04/27/komunikasi-tatap-muka-vs-komunikasi-bermedia/> diakses pada tanggal 11 Agustus 2019 pukul 22:47 WIB

tersebut dapat menimbulkan masalah karena para pemain yang saling berkomunikasi dapat berbicara secara sembarangan.

Adanya kemajuan teknologi, tentunya memberikan suatu dampak yang positif maupun dampak yang negatif. Namun seiring perkembangan jaman, pemanfaatan teknologi informasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia dapat sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Oleh karena itu, pengertian mengenai alat bukti yang limitatif didalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana dapat menjadi sempit, dikarenakan banyaknya terobosan baru dibidang ilmu teknologi dan informasi seperti telepon genggam (*handphone*), fax, video, internet, dan lain-lain. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu diperhatikan mengenai sisi keamanan, kemanfaatan, dan kepastian hukum dalam penggunaan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal agar tidak terjadi penyalahgunaan. Sehubungan dengan itu, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang

Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan perluasan arti alat bukti yang sah menurut Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.

Aplikasi *game online* merupakan aplikasi dimana di dalamnya terdapat banyak sekali game atau permainan yang dapat kita mainkan secara *multiplayer online*. Selain bermain pengguna juga dapat menikmati aplikasi yang disediakan di dalam permainan yaitu fitur *Chatting* dan pemberian *Emoticon* kepada lawan saat bermain game. Ada salah satu fitur sosial terbaru dari *platform game online* yang sedang populer di kalangan perempuan maupun laki-laki yaitu fitur Ruang Obrolan, yang tentunya disediakan oleh *platform game online*. Pengguna sudah bisa menikmati fitur tersebut dengan cara mengunduh aplikasi versi yang terbaru di *Google Playstore* untuk perangkat android atau *App Store* untuk perangkat *Apple Ios*.

Aplikasi *game online* yang secara bebas dapat diunduh melalui *smartphone game online* tidak hanya dapat digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak-anak yang memiliki *smartphone* juga dapat mengunduh aplikasi *game online*. Anak-anak sebagai pengguna *game online* juga dapat menggunakan fitur media percakapan didalam aplikasi *game online* tersebut. Media percakapan di dalam *game online* ditujukan untuk memudahkan kerja sama antar pemain game yang sedang berjarak jauh namun di zaman yang sangat berkembang pengguna *game online* menggunakan ruang chat tersebut tidak

hanya bekerja sama antar pemain tetapi untuk mencari korban pelecehan seksual terutama pada anak-anak yang menggunakan *game online*.

Salah satu contoh kasus yang terjadi, penulis uraikan di bawah ini:

Seorang pria warga Mataram berusia 25 Tahun melalui akun aplikasi meminta pertemanan di aplikasi bermedia kepada seorang anak perempuan, yang diawali ajakan bermain salah satu game online yang berujung chat. Di dalam chat tersebut laki-laki ini menanyakan beberapa pertanyaan, termasuk menanyakan tempat tinggal korban. Setelah dua pekan, laki-laki meminta kepada korban untuk mengirimkan foto-foto tanpa busana melalui nomor *whatsapp* dan korban memenuhi hingga dikirim 14 foto tanpa busana. Satu pekan kemudian, laki-laki mengajak korban bertemu untuk melakukan hubungan suami-istri dengan syarat apabila menolak, laki-laki tersebut akan menyebarkan foto-foto perempuan yang tanpa busana ke media sosial. Karena takut, korban langsung menghapus nomor *whatsapp* laki-laki tersebut. Sekitar 14 bulan kemudian, tiba-tiba tersangka mengirimkan 14 foto tersebut melalui inbox pada Facebook milik korban.⁶

Pasal-pasal dalam sistem perundang-undangan di Indonesia yang dapat dikaitkan dengan permasalahan pelecehan seksual terhadap anak pada *game online*, antara lain:

1. Pasal 290 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berbunyi:

“Barang siapa membujuk seseorang yang diketahuinya atau sepatutnya harus diduganya bahwa umurnya belum lima belas tahun atau kalau umumnya tidak jelas yang bersangkutan atau kuta belum waktunya

⁶<https://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/18/01/12/p2fmdc438-pelaku-asusila-lewat-medsos-terhadap-anak-dibekuk> diakses pada tanggal 14 Agustus pukul 14.37 WIB.

untuk dikawin, untuk melakukan atau membiarkan dilakukan perbuatan cabul, atau bersetubuh di luar perkawinan dengan orang lain”

2. Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana dirubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan Undang-Undang ITE yang berbunyi :

“ 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”

3. Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana dirubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang perubahan Undang-Undang ITE 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

4. Pasal 59 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak sebagaimana di rubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak yang berbunyi:

“Pemerintah dan lembaga negara lainnya berkewajiban dan bertanggung jawab untuk memberikan perlindungan khusus kepada anak dalam situasi darurat, anak yang berhadapan dengan hukum, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak tereksplotasi secara ekonomi dan/atau seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkotika, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, penjualan dan perdagangan, anak korban kekerasan baik fisik dan/atau mental, anak yang menyandang cacat, dan anak korban perlakuan salah dan penelantaran”

Pasal 59 ini didukung oleh Pasal 66 ayat (1) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak sebagaimana dirubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak yang berbunyi:

“Perlindungan khusus bagi anak yang dieksplotasi secara ekonomi dan/atau seksual sebagaimana dimaksud dalam Pasal 59 merupakan kewajiban dan tanggung jawab pemerintah dan masyarakat”

Berdasarkan pasal-pasal tersebut, yang dapat dikenai pertanggungjawaban hukum adalah pelaku, namun perlu diteliti lebih lanjut apakah penyedia *platform game online* yang merupakan sarana penghubung yang menyebabkan akses percakapan melalui media sosial lain juga bertanggung jawab untuk mencegah adanya pelecehan seksual terhadap anak yang bersumber dari fitur percakapan dalam *game online*.

Kegiatan yang berlangsung melalui media elektronik tersebut banyak memberikan manfaat dan kemudahan. Akan tetapi berdasarkan penelusuran dan pengamatan, banyak juga ditemukan kasus dan permasalahan berkenaan dengan penyalahgunaan data dan informasi tersebut.⁷ Hal tersebutlah yang membawa penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS ATAS PERTANGGUNGJAWABAN PENYEDIA PLATFORM GAME ONLINE SEBAGAI PENGHUBUNG FITUR PERCAKAPAN ANTAR PENGGUNA DALAM HAL TERJADINYA KASUS PELECEHAN SEKSUAL TERHADAP ANAK BERDASARKAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN DI INDONESIA”**.

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan, ada tulisan *hate speech* pada *game online* namun fokus penulisan berbeda.

⁷Lia Sautunnida, *Urgensi Undang-undang Perlindungan Data Pribadi di Indonesia; Studi Perbandingan Hukum Inggris dan Malaysia*, Jurnal Ilmu Hukum, Volume 20, Agustus 2018, hlm. 370.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis membatasi permasalahan dan merumuskannya dalam identifikasi masalah, yaitu:

1. Bagaimana pertanggungjawaban penyedia *platform game online* yang menyediakan sarana penghubung percakapan antar pengguna dalam hal terjadinya kasus pelecehan seksual terhadap anak berdasarkan peraturan perundang-undangan Indonesia ?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap anak sebagai pengguna *platform game online* yang mengalami kasus pelecehan seksual terhadap anak berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengkaji dan memahami tentang pertanggungjawaban penyedia *platform game online* yang menyediakan sarana penghubung percakapan antar pengguna dalam hal terjadinya kasus pelecehan seksual terhadap anak berdasarkan peraturan perundang-undangan Indonesia.

2. Untuk mengkaji dan memahami bagaimana perlindungan hukum terhadap anak sebagai pengguna *platform game online* yang mengalami kasus pelecehan seksual terhadap anak berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan Ilmu Hukum di bidang Ilmu Hukum pada umumnya, khususnya mengenai hukum teknologi informasi dan hukum perlindungan anak mengenai pertanggungjawaban *platform game online* sebagai sarana penghubung yang memberikan akses percakapan melalui media sosial lain dan juga perlindungan hukum pada anak sebagai pengguna *platform game online* berdasarkan Perundang-undangan Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas dan menambah wawasan serta pengetahuan masyarakat maupun seluruh civitas academica pada bidang hukum di Indonesia, serta dapat digunakan untuk perluasan wawasan keilmuan dalam penggunaan teori dan asas-asas hukum terhadap permasalahan hukum yang dihadapi.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan penulis dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan serta mengetahui bagaimana pertanggungjawaban *platform game online* sebagai sarana penghubung yang memberikan akses percakapan melalui media sosial lain dan juga perlindungan hukum pada anak sebagai pengguna *platform game online* berdasarkan Perundang-undangan Indonesia.
- b. Bagi pemerintah diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan tambahan informasi hukum mengenai aturan *game online* di Indonesia dan memberikan konstruksi secara lebih mendalam mengenai hukum teknologi informasi dan hukum perlindungan anak.
- c. Bagi masyarakat diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai permasalahan terkait *game online* serta dapat menjadi bahan referensi jika kelak berhadapan dengan masalah mengenai permasalahan yang diteliti.
- d. Bagi *Developer game online*, diharapkan mendapat pengetahuan baru dan inovasi baru agar kedepannya *game online* tidak lagi

menimbulkan permasalahan yang merugikan para pengguna *game online* terutama bagi anak-anak.

E. Kerangka Pemikiran

Adapun dalam penulisan skripsi ini, kerangka pemikiran yang Penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Kerangka Teoritis

Dalam membahas skripsi ini, ada beberapa teori yang akan Penulis gunakan untuk menganalisa permasalahan yang terdapat di dalam skripsi ini. Penelitian ini secara keseluruhan akan membahas mengenai pertanggungjawaban *platform game online* dalam perannya sebagai penghubung percakapan terhadap kasus pelecehan seksual terhadap anak yang dilakukan melalui fitur percakapan.

Seperti yang telah Penulis jelaskan sebelumnya, bahwa masyarakat terus-menerus mengalami perkembangan dan perubahan dalam berbagai aspek, sehingga perubahan tersebut juga menyebabkan kebutuhan manusia semakin meningkat. Urgensi akan pemenuhan kebutuhan tersebut akan menyebabkan perkembangan dalam bidang lain yang dapat memfasilitasi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, salah satunya adalah perkembangan dalam bidang teknologi, yang walaupun dapat memberikan

keuntungan bagi manusia, tentu saja ada resiko dampak negatif yaitu dapat memicu terjadinya modus kejahatan baru, yang dalam penelitian ini akan membahas modus kejahatan pelecehan seksual yang dilakukan dengan perantara fitur percakapan dalam *game online*.

Terjadinya perkembangan dalam masyarakat juga memengaruhi perkembangan dalam hukum. Hukum harus dapat mengikuti perkembangan masyarakat untuk dapat mencapai tujuan hukum itu sendiri. Eugen Ehrlich menyatakan "*at the present as well as any other time, the centre or gravity of legal development lies not in legislation, nor in jurist science nor in judicial decision, but in society it self*".⁸(baik kini dan di masa kapanpun, pusat kegiatan dan perkembangan hukum bukanlah dalam perundang-undangan, bukan dalam ilmu hukum, juga bukan dalam putusan pengadilan, tetapi di dalam masyarakat sendiri). Berdasarkan teori tersebut secara tidak langsung menunjukkan bahwa masyarakat sendiri adalah sumber/ cikal bakal untuk lahirnya sebuah hukum. Hal ini selaras dengan teori *ubi societas, Ibi Ius, Ibi Crimen* (ada masyarakat, ada hukum, dan ada kejahatan). Masyarakat saling menilai, menjalin interaksi dan komunikasi, tidak jarang timbul konflik atau pertikaian.⁹ Dengan adanya kejahatan-kejahatan yang terjadi sebagai resiko

⁸ Curzon, *Juriprudence*, USA: M & E Handbook, 1979, hlm. 169.

⁹ Mien Rukmini, *Aspek Hukum Pidana dan Kriminologi (sebuah bunga rampai)*, Bandung: PT Alumni, 2006, hlm. 9.

dari perkembangan masyarakat, menyebabkan masyarakat tidak mendapatkan perlindungan apabila tidak ada hukum yang mengatur permasalahan tersebut. Hal ini menyebabkan salah satu tujuan hukum menjadi tidak terpenuhi, yaitu untuk memberikan perlindungan bagi masyarakatnya.

Hak untuk mendapatkan perlindungan bagi Warga Negara Indonesia sendiri sudah ditegaskan dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, tepatnya dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4, yang menyatakan bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah melindungi seluruh dan segenap tumpah darah Indonesia.

Perlindungan hukum menurut Satjipto Raharjo adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.¹⁰ Dalam kaitannya dengan Penelitian ini, seorang anak korban pelecehan seksual adalah salah satu pihak yang dirugikan dan dilanggar HAMnya. Maka, segala upaya untuk mencegah maupun berkaitan dengan upaya pemecahan permasalahan tersebut merupakan upaya perlindungan hukum. Hal ini berarti dengan mengetahui pertanggungjawaban apa yang harus diberikan oleh *platform game online* apabila terjadi kasus pelecehan seksual terhadap anak melalui fitur

¹⁰ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000, hlm. 69.

percakapan adalah salah satu upaya perlindungan terhadap masyarakat Indonesia, sehingga tujuan hukum dapat tercapai.

Teori lain yang mengemukakan Pertanggungjawaban adalah suatu perbuatan yang tercela oleh masyarakat dan itu dipertanggungjawabkan pada si pembuatnya. Untuk adanya pertanggungjawaban pidana harus jelas terlebih dahulu siapa yang dapat dipertanggungjawabkan, ini berarti harus dipastikan terlebih dahulu yang dinyatakan sebagai pembuat suatu tindak pidana. Roeslan Saleh mengatakan bahwa Pertanggungjawaban pidana adalah sesuatu yang dipertanggungjawabkan secara pidana terhadap seseorang yang melakukan perbuatan pidana atau tindak pidana.¹¹ Pelaku tindak pidana dapat dipidana apabila memenuhi syarat bahwa tindak pidana yang dilakukannya memenuhi unsur-unsur yang telah ditentukan dalam Undang-Undang. Dilihat dari sudut terjadinya tindakan yang dilarang, seseorang akan dipertanggungjawabkan atas tindakan-tindakan tersebut, apabila tindakan tersebut melawan hukum serta tidak ada alasan pembeda atau peniadaan sifat melawan hukum untuk pidana yang dilakukannya. Dan dilihat dari sudut kemampuan bertanggung jawab maka hanya seseorang yang mampu bertanggung jawab yang dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatannya. Dalam hal dipidananya seseorang

¹¹Roeslan Saleh. Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana. Aksara Baru, Jakarta, 1990, hlm 80.

yang melakukan perbuatan seperti melawan hukum tergantung dari apakah dalam melakukan perbuatan ia mempunyai kesalahan dan apabila orang yang melakukan perbuatan itu memang melawan hukum, maka ia akan dipidana.

Sebelumnya Penulis akan membahas sedikit mengenai subjek hukum. Istilah subjek hukum berasal dari terjemahan Bahasa Belanda yaitu *rechtssubject* atau *law of subject* (Inggris), yang secara umum diartikan sebagai pendukung hak dan kewajiban, yaitu manusia dan badan hukum.¹² Dalam Penelitian ini dapat dikatakan bahwa *platform game online* yang dibahas menjadi penghubung dan penyedia fitur percakapan adalah salah satu bentuk dari subjek hukum, yaitu badan hukum/ korporasi. Permasalahan utama yang menjadi pokok pembahasan penelitian ini adalah bagaimana pertanggungjawaban *platform game online* sebagai sebuah korporasi karena telah menjadi penghubung fitur percakapan yang dapat memicu terjadinya pelecehan seksual terhadap anak, di mana pembahasan akan Penulis lakukan pada bab berikutnya.

2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menjelaskan konsep/ variabel – variabel yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, antara lain adalah:

¹² Titik Triwulan Tutik, *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*, Jakarta: Prenada Media Group, Jakarta: 2008, hlm. 40.

- a. *Platform* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti rencana kerja; program; pernyataan sekelompok orang atau partai tentang prinsip atau kebijakan; tempat yang tinggi; panggung; pentas; mimbar: masalah penciptaan adalah masalah yang dibahas dalam -- ilmu sastra; beranda stasiun: saya lihat beliau keluar dari Tugu langsung menuju tempat kendaraannya.¹³
- b. Tanggung Jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya.¹⁴ Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban.
- c. Permainan Daring (*Online Games*) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.¹⁵
- d. *Chatting* adalah percakapan dua orang atau lebih secara *realtime* melalui jaringan internet.¹⁶
- e. Pelecehan seksual adalah perilaku pendekatan-pendekatan yang terkait dengan seks yang tak diinginkan, termasuk permintaan untuk melakukan

¹³<https://kbbi.web.id/platform> diakses pada tanggal 13 Agustus 2019 pukul 01.47 WIB.

¹⁴<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tanggung%20jawab> diakses pada tanggal 13 Agustus 2019 pukul 01.52 WIB.

¹⁵Andri Arief Kustiawan, S.pd., M. Or, Andy Widhiya Bayu Utomo, S.pd., M. Or, *Jangan suka game online dan tindakan pencegahan*, Jawa Timur, 2018, hlm 5.

¹⁶Brilianto S, Ricky. 2008. *Panduan Praktis Internet Plus*. Jakarta: Puspa Swara

seks, dan perilaku lainnya yang secara verbal ataupun fisik merujuk pada seks.¹⁷

f. Fitur adalah karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat (televisi, ponsel, dan sebagainya).¹⁸

g. Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.¹⁹

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yuridis normatif, untuk menganalisis data yang mengacu kepada norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Menurut Soerjono Soekanto pendekatan yuridis normatif berarti penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara

¹⁷<https://www.kompasiana.com/baiqrisma/5962d5f43cd009244314e8c2/pelecehan-seksual-verbal> diakses pada tanggal 8 Agustus 2019 pukul 02.04 WIB.

¹⁸<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fitur> diakses pada tanggal 9 September 2019 pukul 12.09 WIB.

¹⁹Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.

mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatu-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.²⁰

2. Sifat penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini dilakukan dengan cara *deskriptif analitis* yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.²¹ Dengan kata lain penelitian *deskriptif analitis* merupakan penelitian yang menggambarkan peristiwa yang sedang di teliti, kemudian dianalisis berdasarkan fakta-fakta berupa data sekunder yang didapat dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier, dianalisis menggunakan bahan hukum hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

3. Pendekatan Penelitian

Didalam penelitian hukum terdapat beberapa pendekatan. Dengan pendekatan tersebut, peneliti akan mendapat informasi dan berbagai aspek mengenai isu yang sedang dicoba untuk dicari jawabannya.²²Penyusunan tugas akhir ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan konseptual

²⁰Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, hlm. 13-14.

²¹Penelitian Deskriptif Analitis: Berorientasi Pemecahan Masalah oleh Dr. Sulipan

²²Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, Kencana, Jakarta, 2008, hlm.158.

(*conceptual approach*) dan pendekatan undang-undang (*statue approach*). Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dilakukan dengan menelaah teori maupun suatu doktrin yang menjadi landasan pokok yang berkaitan dengan isu hukum yang diteliti serta nantinya analisis dalam penulisan ini didasarkan pada norma hukum positif yang berupa peraturan perundang-undangan maupun peraturan-peraturan lain terkait sebagai bahan hukum primer.

4. Jenis Data dan Sumber Data

Dalam suatu penelitian, data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari masyarakat, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan pustaka. Data yang digunakan dalam penulisan ini adalah data sekunder, yang ditunjang dengan bahan pustaka yang menjadi literatur dalam penulisan. Sedangkan bahan hukum dalam penelitian hukum normatif terdiri dari atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier, sehingga dalam penulisan tugas akhir ini data jenis data yang digunakan adalah:

- a) Bahan Hukum primer adalah bahan hukum yang memiliki kekuatan hukum mengikat, terdiri atas Undang-Undang Dasar Tahun 1945, Peraturan Perundang-undangan terkait, catatan resmi dalam pembuatan Undang-

Undang, peraturan lain diluar Undang-Undang.²³ Bahan hukum primer yang digunakan oleh penulis yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 1997 Tentang Pengadilan Anak
4. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
5. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagaimana Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang It
6. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Sebagaimana Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak.
7. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan
8. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia
9. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak

²³Rommy Hanitijo Soemitro, *Metodelogi Penelitian Hukum dan Jurimenter*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998, hlm.53.

10. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 Tentang
Pornografi

- b) Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer yang meliputi penjelasan mengenai bahan hukum primer berupa artikel, buku-buku referensi, serta media informasi lainnya. Bahan hukum sekunder merupakan komponen pendukung dari data yang digunakan serta memberikan penjelasan mengenai permasalahan yang diteliti.
- c) Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti buku, kamus, laporan penelitian, ensiklopedi hukum, maupun indeks kumulatif dan lain sebagainya.²⁴ Bahan hukum tersier yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini berupa kamus, ensiklopedi hukum, maupun laporan penelitian yang berkaitan dengan pertanggungjawaban *Platform game online* sebagai sarana penghubung yang memberikan akses percakapan melalui media sosial lain dan juga perlindungan hukum pada anak sebagai pengguna *Platform game online* berdasarkan Perundang-undangan Indonesia.

²⁴ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta : Rajawali, 1985, hlm 15.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi studi kepustakaan (*library research*), yaitu membaca, mengutip buku-buku atau referensi serta menelaah peraturan perundang-undangan, dokumen dan informasi lain yang ada dengan permasalahan yang akan diteliti dalam penulisan skripsi ini. Penelitian hukum secara yuridis berarti penelitian mengacu kepada studi kepustakaan yang ada ataupun terhadap data sekunder yang digunakan, sedangkan bersifat normatif berarti penelitian hukum bertujuan untuk memperoleh pengetahuan normatif tentang hubungan antara satu peraturan dengan peraturan lain dan penerapan dalam prakteknya.²⁵ Berkaitan dengan metode tersebut, dilakukan pengkajian secara logis terhadap penerapan dan prospek berkaitan dengan pertanggungjawaban *platform game online* sebagai sarana penghubung yang memberikan akses percakapan melalui media sosial lain dan juga perlindungan hukum pada anak sebagai pengguna *platform game online* berdasarkan Perundang-undangan Indonesia.

6. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan pola pikir logika deduktif, di mana pola pikir yang mengambil kesimpulan dengan mengaitkan premis umum (perundang-undangan, doktrin,

²⁵ Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009, hlm.81-99.

prinsip, dan asas) pada premis khusus (kasus nyata atau fakta). Dalam penelitian hukum yang menggunakan metode penelitian yuridis normatif, dibutuhkan berbagai penemuan hukum yang terdiri dari interpretasi (penafsiran) hukum dan konstruksi hukum yang dikenal dalam ilmu hukum. Penemuan hukum tersebut diperoleh dengan cara membaca, mengkaji, dan mempelajari bahan pustaka, baik berupa peraturan perundang-undangan, artikel, internet, makalah seminar nasional, jurnal, dokumen, dan data-data lain yang mempunyai kaitan dengan data penelitian ini.

G. Sistematika Penulisan

Agar penulisan penelitian hukum ini dapat dipahami secara sistematis, penulis membagi penulisan ini secara lengkap ke dalam 5 (lima) bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN UMUM PENGATURAN OPERASIONALISASI GAME BERBASIS ONLINE DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA

Dalam Bab ini Penulis akan menjelaskan teori-teori, konsep-konsep, asas-asas norma-norma, doktrin-doktrin, yang berhubungan dalam hukum

teknologi informasi terutama bagian mengenai pertanggungjawaban penyedia *platform game online* sebagai sebagai penghubung yang memberikan akses percakapan melalui media sosial lain, termasuk buku, jurnal ilmiah, yurisprudensi, peraturan perundang-undangan serta sumber data lain yang berhubungan dengan media sosial percakapan.

BAB III : PERLINDUNGAN ANAK MENURUT SISTEM HUKUM INDONESIA

Dalam Bab ini Penulis akan menjelaskan teori-teori, konsep-konsep, asas-asas norma-norma, doktrin-doktrin, yang berhubungan dalam hukum perlindungan anak khususnya bagi anak-anak yang menggunakan *platform game online* dan media sosial lainnya, termasuk dari buku, jurnal ilmiah, yurisprudensi, peraturan perundang-undangan serta sumber data lain yang berhubungan dengan hukum perlindungan anak di Indonesia.

BAB IV : ANALISIS PERTANGGUNGJAWABAN PENYEDIA PLATFORM GAME ONLINE SEBAGAI PENGHUBUNG FITUR PERCAKAPAN ANTAR PENGGUNA DALAM HAL TERJADINYA KASUS PELECEHAN SEKSUAL TERHADAP ANAK BERDASARKAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN DI INDONESIA

Dalam bab ini penulis akan membahas mengenai pertanggungjawaban *platform game online* sebagai sarana penghubung yang menyebabkan akses percakapan melalui media sosial lain berdasarkan peraturan-undangan

Indonesia ataupun peraturan lain berdasarkan peraturan perundang-undangan di Indonesia. Dalam bab ini juga, penulis akan membahas mengenai sistem perundang-undangan Indonesia memberikan perlindungan hukum pada anak sebagai pengguna *platform game online*.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini penulis akan menulis kesimpulan dan saran sebagai masukan maupun perbaikan dari apa saja yang telah didapatkan selama penulisan

