

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peradaban dunia pada masa kini dicirikan dengan fenomena kemajuan teknologi informasi dan globalisasi yang berlangsung hampir di semua bidang kehidupan. Apa yang disebut dengan globalisasi pada dasarnya bermula dari awal abad ke-20, yakni pada saat terjadi revolusi transportasi dan elektronika yang menyebarluaskan dan mempercepat perdagangan antar bangsa, disamping pertambahan dan kecepatan lalu lintas dan jasa¹.

Perkembangan teknologi dan Ilmu pengetahuan khususnya mengenai teknologi elektronik telah menimbulkan pengaruh hampir dalam seluruh aspek kehidupan manusia dan kegiatannya di masyarakat, termasuk dalam aspek hukum. Penggunaan teknologi sebagai sarana komunikasi (hubungan) secara global telah menumbuhkan tantangan-tantangan positif bagi kemajuan ilmu pengetahuan itu sendiri baik dalam hubungan masyarakat regional, nasional bahkan internasional. Perkembangan teknologi itu juga memiliki sisi gelap manakala dampak dari kemajuan tadi tidak diikuti dengan kemampuan bagaimana cara mengoperasikan dan tidak tersedianya pengaturan (perangkat hukum) sebagai pembatasan bagi penggunaan (fungsi) teknologi itu sendiri.

¹ Juwono Sudarsono, "*Globalisasi Ekonomi dan Demokrasi Indonesia*", artikel dalam Majalah Prisma, No.8 Tahun XIX, LP3ES, Jakarta, 1990

Teknologi elektronik seperti penggunaan komputer dan internet sebagai sarana informasi terlihat nyata telah menjadi kebutuhan masyarakat untuk melakukan berbagai aktifitas dalam pergaulan hidup di masyarakat, bahkan teknologi ini sering dikatakan oleh sebagian orang sebagai media tanpa batas (dunia maya). Hal demikian didasarkan atas pengetahuan kita bahwa dimensi ruang (tempat), birokrasi, waktu, dalam hubungannya sesama subjek hukum yang selama ini dilakukan berada di dunia nyata telah dengan mudah (dalam hitungan detik) ditembus oleh teknologi informasi. Fakta demikian dapat kita lihat misalnya kebebasan dan kemudahan berbicara keterbukaan dan tukar menukar informasi dalam dan lintas batas wilayah suatu negara, dan perdagangan bebas/transaksi-transaksi melalui media elektronik. Dalam kenyataan demikian perkembangan teknologi informasi patut disadari memiliki dampak bagi hukum yang telah ada dan memerlukan penyesuaian pengaturan lebih lanjut, sehingga penggunaan teknologi sebagai sarana komunikasi global dalam pergaulan masyarakat regional/nasional/internasional tetap berada dalam landasan (legalitas) hukum yang benar.

Dalam rangka menghadapi pembukaan pasar regional oleh AFTA pada tahun 2003 dan dalam rangka menghadapi liberalisasi perdagangan WTO pada tahun 2010, negara-negara yang aktif terlibat dalam praktik perdagangan internasional mulai membentuk instrumen hukum yang mengatur masalah perilaku perusahaan dan individu-individunya agar tidak menyalahkan *market power*-nya. Deregulasi dalam

liberalisasi diharapkan dapat menciptakan mekanisme pasar yang sehat². Aspek-aspek pendukung seperti ilmu pengetahuan, teknologi informasi, infrastruktur dan sistem sosial yang berkembang secara dinamis mengikuti proses globalisasi merupakan aspek pendukung instrumen hukum tersebut.

Menurut Didik J. Rachbini³, teknologi informasi dan media elektronika dinilai sebagai simbol pelopor, yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia, baik dalam aspek sosial, budaya, ekonomi dan keuangan. Dari sistem-sistem kecil lokal dan nasional, proses globalisasi dalam tahun-tahun terakhir bergerak cepat menuju suatu sistem global. Dunia akan menjadi “global village” yang menyatu, saling tahu dan terbuka, serta saling bergantung satu sama lain.

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi, multimedia dan teknologi informasi pada akhirnya akan mengubah tatanan organisasi dan hubungan sosial kemasyarakatan. Mereka yang sudah dapat menikmati manfaat teknologi tersebut, terbukti telah mengalami peningkatan kekuatan ekonomi dan menjadi kelompok masyarakat yang relatif makmur. Sebaliknya, mereka yang belum memperoleh kesempatan pada umumnya kelompok masyarakat berpenghasilan rendah dan bahkan di beberapa negara hidup dalam kemiskinan. Fenomena tersebut

² Bagi negara-negara peserta GATT (General Agreement on Tariffs and Trade), segala peraturan dan kebijakan nasional di bidang perdagangan harus disesuaikan dengan kerangka pengaturan perdagangan internasional GATT, lebih lanjut mengenai GATT, lihat WTO, The World Trade Organization: Trading Into the Future, Second Edition, March 2001, Hal.10

³ Didik j. Rachbini, “*Mitos dan Implikasi Globalisas*”i: Catatan untuk bidang Ekonomi dan keuangan, pengantar Edisi Indonesia dalam Hirst, Paul dan Grahame Thompson, Globalisasi Adalah Mitos, Yayasan Obor, Jakarta, 2001

semakin menguatkan hipotesa *the winner takes all* yang menyiratkan makna bahwa yang kaya semakin kaya, sementara yang miskin semakin miskin.⁴

Teknologi informasi dan telekomunikasi telah mengubah perilaku dan pola hidup masyarakat secara global. Perkembangan teknologi informasi telah pula menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, budaya, ekonomi dan pola penegakan hukum. Sejalan dengan itu, teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum⁵.

Sutanto dkk menyatakan bahwa teknologi informasi semakin memegang peranan penting dalam kehidupan, dan telah membawa sejumlah manfaat, antara lain kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi serta IPTEK, meningkatnya transaksi perdagangan, bisnis dan bahkan untuk isu-isu yang sebelumnya sangat bersifat pribadi, seperti situs porno dan *chatting*. Akan tetapi, di samping segala kemudahan yang ditimbulkan potensi kejahatan baru juga akan muncul yang disebut dengan istilah *cyber crime*⁶.

Banyak permasalahan hukum yang muncul ketika kejahatan di dunia maya (*cyber crime*) dapat diungkap oleh aparat penegak hukum, khususnya apabila dalam kejahatan tersebut terkait unsur-unsur asing, seperti pelakunya orang asing,

⁴ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law* “aspek hukum teknologi informasi, Refika Aditama, Bandung, 2005, Hal.22

⁵ Ahmad M. Ramli, Pager Gunung, Indra Apriadi, “*Menuju Kepastian Hukum di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik RI*”, Jakarta, 2005, Hal.1

⁶ Sutanto, Hermawan Sulisty, dan Tjuk Sugiarto (ED), “*Cyber Crime Motif dan Pemidanaan*”, Pensil 324, Jakarta, Hal.13

korbannya orang asing atau tempat terjadinya (*locus delicti*) di luar negeri tetapi pengaruhnya dirasakan di Indonesia. Salah satu permasalahan hukum utama yang muncul bersamaan dengan terungkapnya kejahatan tersebut adalah masalah yurisdiksi hukum pidana (kriminal) suatu negara, termasuk kewenangan negara untuk menangkap, menahan, menuntut dan mengadili tersangka.⁷

Kata “*cyber*” yang berasal dari kata “*cybernetics*”, merupakan suatu bidang ilmu yang merupakan perpaduan antara *robotic*, matematika, elektro, dan psikologis yang dikembangkan oleh Norbert Wiener di tahun 1948. Salah satu aplikasi dari *cybernetics* adalah di bidang pengendalian (robot) dari jarak jauh. Dalam hal ini tentunya yang diinginkan adalah sebuah kendali yang betul-betul sempurna (*perfect control*)⁸.

Cyber crime adalah kejahatan yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok dengan menggunakan sarana komputer dan alat telekomunikasi lainnya. Seseorang yang mampu mengoperasikan komputer seperti *operator*, *programmer*, *analisis*, *consumer*, *manager*, *kasir* dapat melakukan *cyber crime*. Cara-cara yang bisa dilakukan dengan merusak data, mencuri data, dan menggunakannya secara *illegal*. Faktor yang dominan mendorong berkembangnya *cyber crime* adalah pesatnya

⁷ *Ibid*

⁸ Budi Raharjo, “*Pernak Pernik Peraturan dan Pengaturan cyberspace di Indonesia*”, 2003, Hal.2, <<http://www.budi.insan.co.id>>, akses tanggal 24 Desember 2004

perkembangan teknologi komunikasi seperti telepon, *handphone* dan telekomunikasi lainnya dipadukan dengan perkembangan teknologi komputer.⁹

Cyber crime merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas di dunia Internasional. Volodymyr Golubev menyebutkannya sebagai *the new form of anti-social behavior*¹⁰. Beberapa julukan/sebutan lainnya yang cukup keren diberikan kepada jenis kejahatan baru ini di dalam berbagai tulisan, antara lain, sebagai kejahatan dunia maya (*cyber space/virtual space offence*), dimensi baru dari *high tech crime*, dimensi baru dari *transnational crime*, dan dimensi baru dari *white collar crime*.

Menurut Jo Ann Miller, *white collar crime* (arti harfiahnya kejahatan kerah putih), umumnya dibagi ke dalam 4 (empat) jenis, yaitu: kejahatan korporasi, kejahatan birokrat, malpraktek, dan kejahatan individu.¹¹

Salah satu masalah *cyber crime* yang juga sangat meresahkan dan mendapat perhatian berbagai kalangan adalah masalah *cyber crime* di bidang kesusilaan. Jenis *cyber crime* di bidang kesusilaan yang akan diungkap di sini adalah *cyber pornography*.

Pornografi yang dilakukan di internet, dapat diakses secara bebas. Ada yang membayar terlebih dahulu melalui pendaftaran dan pembayaran dengan kartu kredit, namun ada juga yang gratis. Situs ini dapat diakses dengan bebas, meskipun mereka

⁹Sutarman, "Cyber Crime Modus Operandi dan Penanggulangannya", Laksbang Pressindo, Jogjakarta, 2007, Hal.4

¹⁰*Ibid*

¹¹Sutanto, Hermawan Sulistyono, dan Tjuk Sugiarto (ED), *Op Cit*, Hal.13-14

yang mengakses ini masih belum cukup umur. Kafe internet ataupun di penyedia layanan internet lainnya tidak ada aturan pembatasan umur, pembatasan akses, dan aturan lain yang membatasi akses negatif.

Dalam situs internet dapat dicari apa saja tentang pornografi, dan ini akan mempengaruhi orang-orang yang mengaksesnya. Apabila kemudian diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat maka akan terjadi perbuatan asusila.

Keadaan ini tidak dapat dibiarkan secara terus menerus, karena dapat merusak moral bangsa. Atau setidaknya ada rambu-rambu untuk mengatur hal ini, karena situs ini bergerak keseluruh dunia tanpa ada batas.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan *cyber crime* di bidang kesusilaan khususnya pornografi?
2. Apa saja hambatan dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana *cyber crime* di bidang kesusilaan khususnya pornografi?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku *cyber crime* di bidang kesusilaan khususnya pornografi.

2. Untuk mengetahui apa saja hambatan dalam penegakan hukum terhadap pelaku *cyber crime* di bidang kesusilaan khususnya pornografi.

D. TINJAUAN PUSTAKA

Kata “delik” berasal dari bahasa Latin, yaitu *delictum*. Dalam bahasa Jerman disebut *delict*, dalam bahasa Prancis disebut *delit*, dan dalam bahasa Belanda disebut *delict* atau *strafbar feit*. Dalam kamus Bahasa Indonesia, arti delik diberi batasan sebagai berikut:

“Perbuatan yang dapat dikenakan hukuman karena merupakan pelanggaran terhadap undang-undang, tindak pidana.”¹²

Dalam kamus ilmiah populer, arti delik adalah tindakan kriminal/pidana, tidak melanggar hukum.¹³

Secara yuridis, delik kesusilaan menurut KUHP yang berlaku saat ini terdiri dari dua kelompok tindak pidana, yaitu kejahatan kesusilaan diatur dalam Bab XIV Buku II dan pelanggaran kesusilaan diatur dalam Bab VI Buku III.

Perbuatan-perbuatan yang termasuk kelompok “kejahatan kesusilaan” Pasal 281-303 meliputi:

1. Melanggar kesusilaan di muka umum (Pasal 281)
2. Menyiarkan, mempertunjukkan, membuat, menawarkan, dan sebagainya tulisan, gambar, benda yang melanggar kesusilaan/bersifat porno (Pasal 282-283)

¹² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2001, Hal.279

¹³ M. Dahlan Al Barry, “*Kamus Ilmiah Populer*”, Arkola, Surabaya, 1994, Hal.99

3. Melakukan zina, perkosaan dan hal-hal lain yang berhubungan dengan melakukan atau menghubungkan/memudahkan perbuatan cabul dan hubungan seksual (Pasal 284-296)
4. Perdagangan wanita dan anak laki-laki di bawah umur (Pasal 297)
5. Yang berhubungan dengan pengobatan untuk menggugurkan kehamilan (Pasal 299)
6. Yang berhubungan dengan minuman memabukkan (Pasal 300)
7. Menyerahkan anak untuk pengemisan dan sebagainya (Pasal 301)
8. Penganiayaan hewan (Pasal 302)
9. Perjudian (Pasal 303 dan 303 bis)

Adapun yang termasuk “pelanggaran kesusilaan” menurut KUHP Pasal 532-547 meliputi perbuatan-perbuatan:

1. Mengungkapkannya/mempertunjukkan sesuatu yang bersifat porno (Pasal 532-535)
2. Yang berhubungan dengan mabuk dan minuman keras (Pasal 536-539)
3. Yang berhubungan dengan perlakuan tindak asusila terhadap hewan (Pasal 540,541 dan 544)
4. Meramal nasib/mimpi (Pasal 545)
5. Menjual dan sebagainya jimat-jimat, benda berkekuatan gaib atau memberi pelajaran ilmu kesaktian (Pasal 546)
6. Memakai jimat sebagai saksi di persidangan (Pasal 547)

Berbagai delik yang dikemukakan di atas dapat juga terjadi di ruang maya (*cyber space*), terutama yang berkaitan dengan masalah pornografi, mucikari/calor, dan pelanggaran kesusilaan/pencabulan/perbuatan tidak senonoh/zina. Semakin maraknya pelanggaran kesusilaan di dunia *cyber* ini, terlihat dengan munculnya berbagai istilah seperti *cyber pornography (khususnya child pornography)*, *on-line pornography*, *cyber sex*, *cyber sexer*, *cyber lover*, *cyber romance*, *cyber affair*, *on-line romance*, *sex on-line*, *cyber sex addicts*, *cyber sex offender*.¹⁴

Dunia maya (*cyber/virtual world*) atau internet dan *World Wide Web* (*www*) saat ini sudah sangat penuh (berlimpah) dengan bahan-bahan pornografi atau yang berkaitan dengan masalah seksual. Menurut perkiraan, 40% dari berbagai situs di *www* menyediakan bahan-bahan seperti itu¹⁵.

Menurut para ahli, pengguna internet melonjak drastis dari sekitar 3 juta pada tahun 1994, menjadi 60 juta pada 1996, 100 juta pada 1998, dan pada tahun ini diprediksi mencapai 1 miliar. Menurut hasil *survei Netcraft Secure Server Survey* ternyata *web* sudah tumbuh menjadi 74.409.971 buah pada bulan Oktober 2007. Berbagai layanan berupa *e-mail*, *newsgroup*, *chat*, *file-sharing*, *digital library*, *blog*, *community*, *e-commerce*, serta layanan kreatif lainnya semakin memanjakan dan menggelembungkan jumlah pemakai. Apalagi dengan dibubuhi tampilan yang menggoda dari perpaduan gambar, foto, animasi, suara, video, efek 3D, dsb.¹⁶

¹⁴ Barda Nawawi, *Tindak Pidana Mayantara “perkembangan kajian cyber crime di Indonesia”*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, Hal.177

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Ibid*

Bentuk kejahatan lainnya seperti pornografi dalam berbagai jenis dengan mudah dapat dilihat di beberapa situs tertentu, bahkan di beberapa *websites* dapat kita jumpai adanya *space* (ruang) untuk melakukan perjudian, misalnya dalam situs www.altavista.com disuguhkan apa yang dinamakan *online gambling*, atau *online casino*, begitu pula jika masuk ke situs www.lycos.com akan ditemukan berbagai bentuk perjudian dengan nama *casino games*.¹⁷

Dampak buruk internet adalah sebuah resiko yang harus ditanggung. Dengan banyaknya jenis layanan informasi yang disediakan oleh dunia internet, bentuk-bentuk kejahatan maupun tindakan-tindakan amoral dalam kemasan baru pun lahir. Hal ini memang tidak dapat dibendung karena banyaknya kepentingan yang 'diemban' oleh internet.

Dewasa ini kemajuan teknologi internet di Indonesia seperti yang telah dipaparkan sebelumnya di atas disinyalir tidak dibarengi dengan peningkatan mutu dan pemahaman tentang internet itu sendiri. Ibarat memberikan suatu 'alat' tanpa disertakan 'buku petunjuk penggunaan'.

Bagi masyarakat awam, internet kemudian menjadi suatu hal yang tabu, negatif, dan sarat pornografi. Hal tersebut disebabkan karena banyak dilansirnya berbagai informasi tentang pornografi di internet oleh media massa, dan sangat sedikit yang berkeinginan memberitakan internet dari sudut pandang pendidikan. Internet sebagai sebuah media baru memang membawa hal-hal segar tentang pornografi. Sebutlah misalnya *cybersex* dan situs porno. Terang saja, ketika

¹⁷Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op Cit*, Hal.11

masyarakat membaca *headline* sebuah berita mengenai pornografi di internet, pikiran mereka akan terkotori dengan anggapan bahwa internet adalah tempat berita pornografi, atau pornografi sejajar dengan internet itu sendiri.

Bila kita bandingkan dengan Amerika Serikat yang dikatakan negara yang menjunjung kebebasan, masih terdapat batas-batas, seperti yang dimuat dalam undang-undang tentang "*child online protection*". Para penyedia jasa dan pemilik situs web diharuskan untuk membatasi akses ke situs web yang berisi muatan porno bagi anak-anak yang belum dewasa.

Pornografi merupakan pelanggaran paling banyak terjadi di "dunia maya" dengan menampilkan foto, cerita atau gambar bergerak yang pemuatannya selalu berlindung di balik hak kebebasan berpendapat dan berserikat. Alasan ini, sering digunakan di Indonesia oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pornografi itu, sehingga situs-situs porno tumbuh subur karena mudah diakses melalui internet.

Modus kejahatan dalam dunia siber, sulit dimengerti orang-orang yang tidak menguasai pengetahuan Teknologi Informasi (TI). Sebab, salah satu karakter pokok *cybercrime* adalah penggunaan TI dalam modus operandi. Sifat inilah yang membuat *cybercrime* berbeda dengan tindak pidana-tindak pidana lainnya.¹⁸

Pada dasarnya *cybercrime* meliputi semua tindak pidana yang berkenaan dengan informasi, sistem informasi (*information system*) itu sendiri, serta sistem

¹⁸TB Ronny R Nitibaskara, "*Problema Yuridis*" "cyber crime, dalam <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0007/31/OPINI/prob04.htm>, akses tanggal 30 november 2007, pukul 13.00 Wib

komunikasi yang merupakan sarana untuk penyampaian/pertukaran informasi itu kepada pihak lainnya (*transmitter/originator to recipient*).¹⁹

Korban *cybercrime* dapat menimpa siapa saja, mulai perseorangan hingga negara. Karakter lain dari *cybercrime* adalah *non-violence*. Sifat demikianlah yang menyebabkan korban seperti tidak kasat mata, dan *fear of crime* (ketakutan atas kejahatan) tidak mudah timbul. Padahal, kerusakan yang ditimbulkan oleh kejahatan *cyber* dapat lebih dahsyat dari pada kejahatan-kejahatan lain. Reaksi sosial yang semakin keras terhadap *cybercrime* akan mendorong lahirnya pengaturan-pengaturan yang lebih ketat di *cyberspace*, termasuk *cyber law*. Seberapa keras reaksi sosial, sangat tergantung dari seberapa besar *fear of crime* masyarakat dan kepedulian negara terhadap *cybercrime*.²⁰

Sekiranya ketentuan-ketentuan hukum yang kini ada dapat digunakan, maka pelaksanaannya akan berbeda dengan penegakkan hukum di dunia biasa, khususnya yang harus dilakukan aparat kepolisian. Dalam dunia *cyber*, polisi sebagai *crime hunter* senjata utamanya bukan pentungan atau senjata api, melainkan keterampilan teknis di bidang TI. Barangkali sudah waktunya sekarang mulai dibentuk polisi-polisi *cyber*, jaksa *cyber*, dan hakim *cyber*, yang keahlian utamanya menangani *cybercrime*.²¹

TI dalam beberapa waktu mendatang, tampaknya akan terus berubah dengan cepat untuk menuju tingkat kemapanannya sendiri. Selama dalam proses ini,

¹⁹Dikdik M.Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op Cit*, Hal.11

²⁰ *Ibid*

²¹ *Ibid*

masyarakat dunia maya sepertinya akan mampu menjadi masyarakat yang dapat melakukan pengaturan sendiri (*self regulation*). Kendati demikian, karena dampak *cyberspace* sangat besar bagi kehidupan secara keseluruhan, campur tangan negara-negara tetap sangat diperlukan, khususnya dalam merancang *Cyber Law*.²²

Penegakan hukum akan terlaksana apabila setiap anggota masyarakat mengetahui apa hak yang diberikan hukum atau undang-undang kepadanya, serta apa kewajiban yang dibebankan hukum kepada dirinya. Apabila setiap orang telah menghayati hak dan kewajiban yang ditentukan hukum kepada mereka, masing-masing akan berdiri di atas hak yang diberikan hukum tersebut, serta sekaligus mentaati setiap kewajiban yang dibebankan hukum kepada mereka.²³

Suatu gerak pembaharuan hukum yang tidak dibarengi dengan peningkatan pembinaan para aparatnya, mengakibatkan hukum yang diperbaharui tidak berarti apa-apa. Pembaharuan hukum acara pidana dengan pembinaan peningkatan sikap aparat penegak hukum, harus berjalan secara simultan agar tidak terjadi jurang yang dalam antara pembaharuan dengan sikap mental para pelaksananya.²⁴

²² *Ibid*

²³ M. Yahya Harahap, "*Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP Penyidikan dan Penuntutan*", Sinar Grafika, Jakarta, 2006, Hal.59

²⁴ *Id*, Hal.61

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif dengan cara mencari informasi-informasi yang diperlukan secara langsung terhadap penegakan hukum bagi tindak pidana pornografi yang dilakukan dengan teknologi informasi.

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di wilayah hukum dengan instansi yaitu: Pengadilan Negeri Yogyakarta dan di Kepolisian Kota Besar Yogyakarta

3. Sumber Data

a. Data Primer Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang berasal dari perundang-undangan, buku-buku, ataupun kamus sebagai penunjang data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bahan hukum primer, yaitu KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana), Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Bahan hukum sekunder, yaitu merupakan data yang diperoleh dari buku-buku, literatur-literatur, majalah-majalah, dokumen-dokumen serta tulisan para ahli yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

- 3) Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang diperoleh melalui kamus-kamus bahasa yang berkaitan dengan obyek penelitian.

4. Metode Pengumpulan Data

- a. Penelitian kepustakaan, yaitu penelitian akan dilakukan di Perpustakaan-perpustakaan dengan mempelajari buku-buku, literatur-literatur serta karangan ilmiah, dokumen-dokumen, surat kabar, yang berhubungan dengan materi yang terkait.
- b. Penelitian lapangan, yaitu dengan cara wawancara pada Hakim yang dalam hal ini dilakukan di Pengadilan Negeri Yogyakarta serta melihat data yang terkait dengan obyek penelitian dan wawancara pada Kepala Kepolisian Kota Besar (POLTABES) Yogyakarta dengan cara mengajukan daftar pertanyaan.
- c. Alat Pengumpulan Data

Adapun alat yang akan digunakan dalam pengumpulan data ini adalah pertanyaan (kuesioner) yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

5. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisa dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang memaparkan secara deskriptif bentuk penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana pornografi yang dilakukan dengan teknologi informasi serta hambatan-hambatannya.

G. Sistematika Skripsi

Pada bab I Pendahuluan, pada bab ini berisikan latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian, tinjauan pustaka dan metode penelitian.

Bab II Tindak Pidana Pornografi yang membahas tentang: pengertian tindak pidana, pengertian pornografi, pengertian tindak pidana pornografi dan tindak pidana mengenai pornografi di dalam KUHP.

Bab III, Kejahatan Teknologi Informasi yang berisikan tentang: pengertian teknologi informasi, jenis-jenis *cyber crime*, pengaturan *cyber crime* di dalam hukum pidana, pornografi melalui teknologi informasi, pengaturan *cyber crime* di dalam undang-undang informasi dan transaksi elektronik, dan pengaturan *cyber crime* di dalam UU ITE

Bab IV, penyajian data yang berisikan tentang: penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan *cyber crime* di bidang kesusilaan khususnya pornografi dan hambatan-hambatan dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana *cyber crime* di bidang kesusilaan khususnya pornografi.

Bab V, pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari peneliti dan hasil analisis.