

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara manusia berinteraksi, berbagi informasi, dan menciptakan konten digital. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak selalu membawa dampak positif bagi masyarakat, sehingga hal ini juga diikuti oleh dampak negatifnya. Kemajuan terkadang justru menjadi sarana yang subur bagi perkembangan suatu kejahatan, dalam hal ini terkhusus kejahatan siber.<sup>1</sup>

Kejahatan siber atau *cybercrime* didefinisikan sebagai tindakan melawan hukum yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer sebagai sarana atau menggunakan komputer sebagai objek, baik untuk mendapatkan keuntungan maupun tidak, yang merugikan pihak lain.<sup>2</sup> *Cybercrime* mengacu pada tindakan kejahatan yang berkaitan dengan dunia maya dan melibatkan penggunaan komputer.<sup>3</sup> Dengan adanya akses internet yang luas dan platform media sosial yang beragam, jenis-jenis *cybercrime* pun berkembang dan menciptakan tantangan baru bagi masyarakat. Beberapa jenis *cybercrime* yang berkembang saat ini meliputi peretasan, penyebaran virus, dan penyebaran

---

<sup>1</sup> Radita Setiawan and Muhammad Okky Arista, "Efektivitas Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia Dalam Aspek Hukum Pidana," *Recidive* 2, no. 2 (2013): 139–146.

<sup>2</sup> Indah Sari, "Perbedaan Bentuk Kejahatan Yang Dikategorikan Sebagai Cyber Crime Dan Cyber Warfare," *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 10, no. 1 (2023): 241–260.

<sup>3</sup> Amin Suhaemin and Muslih, "Karakteristik Cybercrime Di Indonesia," *EduLaw : Journal of Islamic Law and Jurisprudence* 5, no. 2 (2023): 15–26.

konten ilegal, termasuk tindakan menyebarkan informasi yang menyesatkan atau tidak etis yang melanggar norma-norma masyarakat.<sup>4</sup>

Contoh tindakan *cybercrime* yang semakin umum saat ini adalah pembuatan dan penyebaran stiker online atau meme menggunakan wajah orang lain di media sosial. Stiker online dan meme memiliki beberapa persamaan yang signifikan dalam konteks komunikasi digital. Keduanya merupakan bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan emosi, pesan, atau reaksi dalam platform media sosial dan aplikasi pesan instan, serta mengandung elemen humor yang mencerminkan konteks budaya tertentu. Meme biasanya menciptakan lelucon berdasarkan tren atau situasi sosial, sedangkan stiker online sering kali mengekspresikan perasaan atau situasi pribadi pengguna. Baik stiker online maupun meme dapat dibuat oleh pengguna sendiri, yang memungkinkan ekspresi kreativitas individu.<sup>5</sup>

Akan tetapi, kemudahan untuk membuat stiker online maupun meme saat ini sering disalahgunakan dengan menggunakan foto orang lain dengan gaya foto atau penampilan yang tidak sopan, menambahkan kalimat yang tidak pantas, serta memuat unsur penghinaan atau pencemaran nama baik. Penggunaan bahasa kasar dan penghinaan dalam komunikasi online merupakan salah satu bentuk perilaku yang tidak etis.<sup>6</sup> Selain itu, kemajuan teknologi memungkinkan kreator untuk mengubah foto yang digunakan sehingga tampak

---

<sup>4</sup> "Waspada Kejahatan Siber Di Era Serba Daring," 2024, <https://polreskudus.com/2024/04/29/waspada-kejahatan-siber-di-era-serba-daring/>.

<sup>5</sup> "Membuat Stiker Wa Online Gratis," 2024, <https://www.fotor.com/id/whatsapp-sticker-maker/>.

<sup>6</sup> Fitnur Rahman Albab, "Etika Komunikasi Dalam Era Teknologi Dan Digitalisasi," 2023, [https://www.kompasiana.com/fitnurabab14/64a120894addee2ccb5c99a2/etika-komunikasi-dalam-era-teknologi-dan-digitalisasi#google\\_vignette](https://www.kompasiana.com/fitnurabab14/64a120894addee2ccb5c99a2/etika-komunikasi-dalam-era-teknologi-dan-digitalisasi#google_vignette).

berbeda dari foto aslinya. Contohnya, mengubah foto seseorang yang sedang tertidur menjadi seperti orang yang telah meninggal di dalam peti mati. Hal ini dianggap tidak sopan dan dapat membuat pemilik wajah merasa terhina.

Sebagaimana dalam kasus tiga remaja dari Palangka Raya, YZ (18), SG (18), dan VT (18), mereka mendapatkan pembinaan dan mediasi dari Tim Virtual Police Bidhumas Polda Kalteng setelah membuat stiker WhatsApp kontroversial dari foto seorang teman yang tampak seolah-olah telah meninggal.<sup>7</sup> Kasus ini terungkap setelah YZ, salah satu korban, melaporkan keberatannya kepada Ipda Shamsudin, Ketua Tim Virtual Police Bidhumas Polda Kalteng. Foto YZ yang sedang tidur terlentang telah diedit menjadi stiker yang memberikan kesan seolah-olah ia berada dalam peti mati, lengkap dengan tulisan "Turut Berduka Cita." VT dan SG mengakui perbuatan mereka saat ditanya oleh Ipda Shamsudin, menyatakan bahwa mereka berdua terlibat dalam pengeditan dan pembuatan stiker tersebut. Namun, VT juga menjelaskan bahwa YZ membalas dengan membuat stiker dari foto wajah VT yang diedit seolah-olah ia juga telah meninggal dan dimasukkan dalam Buku Yasin. Ipda Shamsudin memberikan pembinaan dan edukasi kepada ketiganya mengenai pentingnya bijak dalam bermedia sosial dan tidak melanggar hukum.<sup>8</sup>

Banyak faktor yang mendorong para kreator stiker online dan meme untuk menggunakan foto wajah orang lain dengan berani. Pertama, kurangnya

---

<sup>7</sup> Pathur, "Bikin Stiker WhatsApp Turut Berduka Cita, Tiga Remaja Dibina Polda Kalteng," 2024, <https://www.borneonews.co.id/berita/337399-bikin-stiker-whatsapp-wajah-turut-berduka-cita-tiga-remaja-dibina-polda-kalteng>.

<sup>8</sup> Restu, "Tiga Remaja Dibina Polda Kalteng Usai Edarkan Stiker Teman Di Whatsapp Dengan Ucapan Duka," 2024, <https://wartabanjar.com/2024/04/21/tiga-remaja-dibina-polda-kalteng-usai-edarkan-stiker-teman-di-whatsapp-dengan-ucapan-duka/>.

pemahaman tentang dampak negatif dari tindakan tersebut terhadap privasi dan hak asasi individu.<sup>9</sup> Kedua, ketidaktahuan mengenai hukum dan peraturan yang mengatur penggunaan teknologi informasi juga berkontribusi terhadap perilaku ini.<sup>10</sup> Ketiga, baik pembuat maupun pengguna sering merasa aman dan terlindungi saat berinteraksi secara online, yang mendorong mereka untuk membuat dan menyebarkan konten yang mungkin tidak akan mereka lakukan secara langsung di kehidupan nyata. Anonimitas ini mengurangi rasa tanggung jawab individu terhadap konsekuensi dari tindakan mereka.<sup>11</sup> Keempat, adanya budaya viral di mana konten provokatif dan kontroversial cenderung menyebar lebih cepat di media sosial. Stiker online atau meme yang mengandung unsur penghinaan sering dirancang untuk menarik perhatian dan memicu reaksi emosional, sehingga lebih mudah menjadi viral. Sering kali, tindakan ini dianggap lelucon atau keisengan, tanpa mempertimbangkan konsekuensi hukum dan dampak sosial yang mungkin muncul. Berikut ini adalah beberapa contoh stiker online dan meme yang dibuat menggunakan foto orang lain:

---

<sup>9</sup> Rafi Prasetiantara and Mochammad Tanzil Multazam, "Legal Implications of Unauthorized Distribution of Face Stickers in Digital Privacy," *Indonesian Journal of Law and Economics Review* 19, no. 3 (2024): 6–13.

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

<sup>11</sup> Albab, "Etika Komunikasi Dalam Era Teknologi Dan Digitalisasi." *Log.cit*



Gambar 1.1



Gambar 1.2



Gambar 1.3



Gambar 1.4



Gambar 1.5



Gambar 1.6

Indonesia telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berfungsi sebagai dasar hukum untuk mengatur berbagai aspek penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Dengan adanya undang-undang ini, diharapkan pengguna dapat memperoleh kepastian hukum dalam beraktivitas di dunia maya, termasuk dalam pembuatan dan penyebaran konten digital.

Meskipun UU ITE memberikan landasan hukum bagi pengguna teknologi informasi, hingga saat ini belum ada aturan khusus yang secara langsung mengatur pembuatan maupun penyebaran stiker online dan meme. Kehadiran stiker online dan meme menimbulkan isu hukum terkait privasi serta konten yang tidak pantas. Hal ini menciptakan celah hukum, di mana pelanggaran hak privasi atau konten yang berpotensi merugikan individu sering kali tidak mendapatkan penanganan yang jelas. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji batasan atau larangan dalam pembuatan maupun penyebaran stiker online dan meme di media sosial berdasarkan UU ITE. Ini bertujuan untuk melindungi hak kreator dan hak pemilik wajah yang digunakan dalam stiker online dan meme, serta memastikan bahwa konten yang beredar di ruang digital tetap etis dan bertanggung jawab. Selain itu, agar ada kepastian bahwa pelanggar aturan dapat dikenakan sanksi yang sesuai untuk mencegah terulangnya pelanggaran serupa.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana tinjauan yuridis terhadap pembuatan, menggunakan, dan/atau menyebarkan stiker online serta meme yang menggunakan wajah orang lain di media sosial?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin diperoleh penulis dari penelitian permasalahan tersebut adalah untuk mengetahui dan memahami perbuatan membuat, menggunakan, dan/atau menyebarkan stiker online dan meme menggunakan wajah orang lain pada media sosial ditinjau menurut hukum positif Indonesia.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian permasalahan ini adalah dapat memberikan informasi berkaitan dengan perbuatan membuat, menggunakan, dan/atau menyebarkan stiker online dan meme menggunakan wajah orang lain pada media sosial, menambah wawasan dalam bidang keilmuan khususnya di bidang ilmu hukum pidana berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta memberi kesadaran bersama untuk menggunakan media sosial secara bijak dan lebih berhati-hati lagi.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Dari penelitian permasalahan ini diharapkan dapat berguna secara teoritis dan praktis:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi mengenai peraturan perundang-undangan terkait tindakan membuat, menggunakan, dan/atau menyebarkan stiker online serta meme yang melibatkan wajah orang lain di media sosial, serta tanggung jawab pidana yang dapat dikenakan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Diharapkan dapat menjadi bahan pemahaman bagi penulis dan masyarakat mengenai ketentuan yang mengatur perbuatan membuat, menggunakan, dan/atau menyebarkan stiker online dan meme yang menggunakan wajah orang lain di media sosial.

## **F. Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan penulis dalam penelitian permasalahan ini adalah:

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penulisan hukum ini adalah yuridis normatif yang berarti pendekatan yang dilakukan melalui penelaahan teori-teori, konsep-konsep, serta pengkajian terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan dengan penelitian ini guna menjawab permasalahan hukum yang dihadapi.

### **2. Jenis Bahan Hukum**

#### **a. Bahan Hukum Primer**

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang diperoleh dari hukum positif atau peraturan perundang-undangan. Dalam penulisan hukum ini penulis menggunakan bahan hukum primer, antara lain:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
- 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)
- 4) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer, berupa buku, jurnal hasil penelitian, hasil kegiatan ilmiah, dan sumber lain yang terkait dengan permasalahan dalam penulisan hukum ini.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang diperoleh dari kamus, ensiklopedia, dan sumber lain yang terkait dengan permasalahan dalam penulisan hukum ini.

3. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan penulis dalam penulisan hukum ini adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan bentuk pengkajian informasi tertulis. Pengumpulan data dengan studi kepustakaan dilakukan melalui cara membaca, mencatat, mengutip, dan memahami berbagai literatur yang terkait dengan permasalahan yang dibahas, yang terdiri dari:

a. Studi Kepustakaan Manual

Studi kepustakaan manual adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan memahami berbagai literatur, yang sumbernya berasal dari buku-buku hukum, termasuk skripsi, tesis, dan karya ilmiah hukum.

b. Studi Kepustakaan Digital

Studi kepustakaan digital adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan memahami berbagai literatur yang sumbernya berasal dari situs internet, media massa, dan dokumen hukum elektronik.

#### 4. Metode Analisa

Bahan hukum dianalisis menggunakan metode analisis perspektif, yang merupakan cara mendiskusikan bahan hasil penelitian berdasarkan pengertian hukum, teori hukum, dan norma hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Analisis dilakukan dengan menggunakan *statute approach* (pendekatan perundang-undangan) dan *conceptual approach* (pendekatan konsep).

#### G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan hukum ini disusun secara teratur dan terperinci, terbagi atas IV (empat) bab agar pembaca dapat dengan mudah mengerti dan memahami, yang terdiri dari sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**, bab ini menjelaskan latar belakang yang berisi permasalahan dalam penelitian ini. Di dalam bab ini terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan, yang diuraikan secara berurutan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**, bab ini menguraikan definisi dan teori yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang dikaji oleh penulis, termasuk pendapat atau doktrin dari para sarjana, serta kajian yuridis berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku.

**BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, bab ini menguraikan tentang hasil penelitian yang telah dikaji dan dianalisis secara sistematis berdasarkan pada kajian pustaka sebagaimana dalam Bab II.

**BAB IV : PENUTUP**, bab ini merupakan akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran terkait permasalahan hukum yang dibahas, serta merupakan jawaban dari rumusan masalah dan tujuan penelitian ini.

