

ASPEK KRIMINOLOGI HUKUM DALAM KEJAHATAN DIGITAL REMAJA: STUDI UU ITE DAN FAKTOR SOSIAL**Putri Ramadhani Rangkuty, Dinda Ayu Arini Chaniago, Fitria Muchtar Siregar, Irham Mahromy Munthe, Irpan Mauliandi Damanik, Nia Amelia Suhada Dalimunthe, Rahman Al-Fauzi Siregar**Prodi Hukum Pidana Islam, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Email Korepondensi: putrihamdani007@gmail.com***Abstrak**

Perkembangan teknologi digital telah membuka ruang baru bagi remaja untuk berinteraksi, namun juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan digital yang melibatkan mereka sebagai pelaku. Jurnal ini membahas aspek kriminologi hukum dalam konteks kejahatan digital yang dilakukan oleh remaja, dengan fokus pada analisis terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta faktor-faktor sosial yang melatarbelakangi keterlibatan mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan analisis normatif terhadap UU ITE, disertai kajian kriminologis terhadap fenomena sosial yang memengaruhi perilaku digital remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lemahnya literasi digital, pengaruh lingkungan sosial, serta kurangnya pengawasan keluarga dan lembaga pendidikan menjadi faktor dominan yang mendorong remaja terlibat dalam kejahatan digital, seperti pencemaran nama baik, penyebaran konten ilegal, hingga penipuan daring. UU ITE sebagai instrumen hukum dinilai masih bersifat represif dan belum optimal dalam aspek preventif dan edukatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan integratif antara kebijakan hukum, pendidikan, dan pemahaman kriminologi untuk menanggulangi kejahatan digital remaja secara komprehensif.

Kata Kunci: Kriminologi Hukum, Kejahatan Digital, Remaja, UU ITE, Faktor Sosial

Abstract

The advancement of digital technology has opened new avenues for adolescents to interact, but it has also given rise to various forms of digital crime involving them as perpetrators. This journal discusses the legal criminology aspects in the context of digital crimes committed by adolescents, focusing on the analysis of the Law on Electronic Information and Transactions (UU ITE) and the social factors underlying their involvement. This study employs a qualitative approach using literature review and normative analysis of the UU ITE, accompanied by a criminological examination of social phenomena that influence adolescent digital behavior. The findings reveal that weak digital literacy, social environmental influences, and lack of supervision from families and educational institutions are dominant factors driving

Article HistoryReceived: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025Plagirism Checker No
234.54757hPrefix DOI : Prefix DOI:
10.8734/CAUSA.v1i2.365**Copyright : Author**
Publish by : CAUSA

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

adolescents into digital crimes such as defamation, distribution of illegal content, and online fraud. The UU ITE, as a legal instrument, is considered to remain repressive and suboptimal in its preventive and educational aspects. Therefore, an integrative approach combining legal policy, education, and criminological understanding is necessary to comprehensively address adolescent digital crime.

Keywords: *Legal Criminology, Digital Crime, Adolescents, Electronic Information and Transactions Law (ITE Law), Social Factors*

Pendahuluan

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan berbagai kemudahan bagi kehidupan manusia, terutama dalam bidang sosial, ekonomi, dan pendidikan. Meski demikian, perkembangan ini juga menimbulkan dampak negatif berupa munculnya jenis-jenis kejahatan baru yang memanfaatkan teknologi digital, yang dikenal sebagai kejahatan siber (*cybercrime*). Dalam konteks ini, remaja menjadi kelompok yang semakin sering terlibat, baik sebagai pelaku maupun sebagai korban. Hal ini mencerminkan terjadinya pergeseran dalam pola kriminalitas, dari kejahatan tradisional menuju bentuk kejahatan modern berbasis teknologi, dengan keterlibatan aktif dari kalangan muda.

Keterlibatan remaja dalam kejahatan digital atau *cybercrime* menjadi perhatian serius karena tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum, tetapi juga menyentuh ranah kriminologi, psikologi perkembangan, dan kondisi sosial masyarakat. Kemudahan dalam mengakses perangkat digital, kurangnya pengawasan dari orang tua, rendahnya pemahaman terhadap literasi digital, serta pengaruh lingkungan sekitar merupakan faktor-faktor utama yang mendorong remaja untuk melakukan pelanggaran di dunia maya. Berbagai kasus seperti ujaran kebencian, penyebaran informasi palsu, pencemaran nama baik di media sosial, hingga partisipasi dalam aktivitas judi online menunjukkan tingginya tingkat kerentanan remaja terhadap bentuk-bentuk kejahatan digital.¹

Dalam ranah hukum, Indonesia telah menetapkan regulasi terkait kejahatan digital melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang kemudian direvisi dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Peraturan ini bertujuan untuk memberikan kepastian hukum dalam aktivitas digital dan mengatur penindakan terhadap pelaku kejahatan siber, termasuk di antaranya para remaja. Meski begitu, pendekatan hukum yang bersifat formal masih belum sepenuhnya menjangkau akar permasalahan, khususnya jika dilihat dari perspektif kriminologi yang berupaya mengkaji latar belakang penyebab individu terlibat dalam tindak kriminal di ruang digital.

Dalam kajian kriminologi, penyimpangan perilaku remaja di ranah digital dapat dianalisis melalui sejumlah teori, salah satunya adalah *differential association theory* yang dikembangkan oleh Edwin Sutherland, yang menyoroti bahwa perilaku kriminal terbentuk melalui proses belajar dari interaksi sosial.² Di samping itu, *social control theory* yang dikemukakan oleh Travis Hirschi menyatakan bahwa lemahnya keterikatan remaja dengan institusi sosial seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar menjadi faktor yang membuat mereka lebih rentan melakukan penyimpangan. Kedua teori ini memberikan landasan ilmiah untuk menelaah kejahatan digital

¹ Budi Suhariyanto, *Kejahatan Dunia Maya dan Penanggulangannya*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), h, 33.

² Edwin H. Sutherland, *Criminology*, 6th ed., (Philadelphia: Lippincott, 1961), h, 89.

yang melibatkan remaja secara lebih menyeluruh, mencakup bukan hanya aspek hukum, tetapi juga faktor sosial dan psikologis yang memengaruhi tindakan mereka.

Remaja yang terlibat dalam kejahatan digital berada dalam situasi yang rumit. Di satu pihak, mereka masih berada dalam fase perkembangan psikologis dengan tingkat kematangan emosional dan moral yang belum sepenuhnya terbentuk. Di pihak lain, kemudahan dalam mengakses teknologi digital menjadikan mereka rentan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas negatif di dunia maya, seperti penyebaran konten terlarang, pelanggaran terhadap privasi, maupun tindakan merusak lainnya. Banyak dari mereka yang belum memahami dampak hukum dari perilaku digital yang dilakukan, atau bahkan menganggap tindakan tersebut bukanlah pelanggaran, melainkan bentuk kebebasan berekspresi di ruang digital.³

Media sosial sebagai platform utama bagi aktivitas digital remaja memiliki peran signifikan dalam pembentukan karakter serta identitas sosial mereka. Fenomena budaya “like” dan “followers,” kebutuhan untuk diakui, serta tekanan sosial dapat mendorong remaja melakukan tindakan ilegal demi mempertahankan eksistensi diri. Perilaku seperti menyebarkan konten provokatif, menantang otoritas, atau melakukan *cyberbullying* sering muncul sebagai upaya untuk mendapatkan perhatian atau eksistensi di dunia maya.⁴ Dengan demikian, aspek kriminologi terkait kejahatan digital remaja sangat berkaitan dengan proses sosialisasi mereka dalam lingkungan digital yang cenderung permisif dan minim pengawasan.

Selain faktor dari dalam diri individu, lingkungan sosial turut memainkan peran penting dalam mendorong remaja terlibat dalam kejahatan digital. Ketidakharmonisan dalam keluarga, kurangnya pendidikan moral dan keagamaan, serta pergaulan yang tidak terpantau dengan baik menjadi faktor eksternal yang dapat menyebabkan perilaku menyimpang. Dalam banyak kasus, keterlibatan remaja dalam tindak kejahatan digital dipicu oleh pengaruh teman sebaya atau ketidaktahuan mereka terhadap hukum. Oleh karena itu, pendekatan pencegahan yang menekankan pada pendidikan digital, pembinaan sosial, dan penguatan karakter lebih relevan dibandingkan pendekatan yang hanya bersifat represif.

Perlu dicatat bahwa sistem hukum pidana di Indonesia, termasuk dalam penerapan Undang-Undang ITE, cenderung menitikberatkan pada aspek penghukuman. Pendekatan ini seringkali tidak seimbang jika diterapkan pada remaja yang secara psikologis masih dalam tahap perkembangan dan pada dasarnya masih memiliki peluang besar untuk direhabilitasi. Penanganan hukum terhadap pelaku remaja seharusnya memperhatikan prinsip keadilan restoratif (*restorative justice*), yang lebih berorientasi pada pemulihan hubungan sosial, proses edukatif, dan reintegrasi ke masyarakat daripada sekadar hukuman.⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aspek kriminologi hukum dalam kasus kejahatan digital yang melibatkan remaja di Indonesia, dengan menyoroti pelaksanaan UU ITE serta relevansi pengaruh faktor sosial terhadap perilaku tersebut. Penelitian ini penting untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh dan kontekstual mengenai maraknya kejahatan digital di kalangan remaja, serta merumuskan rekomendasi kebijakan yang lebih berpihak pada perlindungan anak dan pembinaan generasi muda dalam era teknologi.

Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan ilmu hukum dan kriminologi, khususnya dalam merespons tantangan dari berkembangnya bentuk kejahatan digital. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan

³ Muhammad Mustafa, *Kriminologi: Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum*, (Jakarta: Prenada Media, 2022), h, 221.

⁴ Sonia Livingstone dan Julian Sefton-Green, *The Class: Living and Learning in the Digital Age*, (New York: NYU Press, 2016), h, 54.

⁵ Lilik Mulyadi, *Hukum Pidana Anak di Indonesia*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014), h, 106.

bagi pembuat kebijakan, aparat penegak hukum, institusi pendidikan, dan orang tua dalam menyusun strategi pencegahan dan penanganan kejahatan digital remaja secara lebih komprehensif.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian hukum dengan sifat teoritis, yang fokus pada kajian terhadap aturan hukum yang berlaku.⁶ Pendekatan yang digunakan meliputi tiga jenis, yaitu pendekatan berdasarkan undang-undang, pendekatan berdasarkan konsep atau teori, serta pendekatan berdasarkan studi kasus.⁷ Sumber data yang dipakai terdiri dari tiga jenis bahan hukum, yaitu bahan utama seperti undang-undang, bahan pendukung seperti buku atau jurnal hukum, dan bahan tambahan lainnya. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka atau telaah literatur. Setelah data terkumpul, proses analisis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi (*Content Analysis*) untuk kemudian diambil kesimpulan dari hasil penelitian tersebut.⁸

Hasil dan Pembahasan

A. Bentuk Kejahatan Digital Yang Banyak Dilakukan Oleh Remaja Di Indonesia Berdasarkan Perspektif UU ITE

Perkembangan pesat teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat, termasuk remaja. Kemudahan akses internet dan alat komunikasi digital membuka peluang sekaligus tantangan baru, terutama dalam ranah kejahatan digital. Remaja, sebagai pengguna aktif teknologi, rentan terlibat dalam berbagai bentuk pelanggaran yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Artikel ini menguraikan bentuk-bentuk kejahatan digital yang paling banyak dilakukan oleh remaja di Indonesia berdasarkan ketentuan UU ITE, serta implikasi hukumnya.

1. Penyebaran Konten Negatif dan Hoaks

Remaja adalah kelompok usia yang paling intens menggunakan media sosial dan internet sebagai sarana komunikasi serta hiburan. Menurut survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), lebih dari 90% remaja di Indonesia mengakses internet setiap hari, terutama melalui smartphone.⁹ Namun, rendahnya kemampuan literasi digital membuat banyak remaja menjadi rentan terhadap penyebaran konten negatif dan informasi palsu, baik sebagai pelaku maupun korban.

Remaja sering kurang bersikap kritis dalam menerima informasi dan mudah terbawa oleh tren viral tanpa melakukan verifikasi kebenaran. Selain itu, tekanan dari lingkungan sosial dan keinginan untuk cepat mendapatkan pengakuan di dunia maya mendorong mereka untuk membagikan konten yang bersifat kontroversial, provokatif, atau mengandung kebencian. Dalam hal ini, penyebaran hoaks tidak hanya menjadi masalah individu semata, melainkan juga mencerminkan kondisi sosial dan psikologis yang memengaruhi perilaku remaja di dunia digital.¹⁰

Indonesia telah mengatur penyebaran konten negatif dan hoaks melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam Pasal 28 ayat (1), undang-

⁶ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), h, 13.

⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2017), h, 93–95.

⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h, 220.

⁹ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*, (Jakarta: APJII, 2023), h, 23

¹⁰ *Ibid*

undang ini melarang penyebaran informasi yang menimbulkan kebencian atau permusuhan terhadap individu atau kelompok masyarakat berdasarkan suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA). Pelaku yang menyebarkan berita palsu yang menimbulkan kerugian bagi konsumen, kerusuhan sosial, atau gangguan keamanan dapat dikenai sanksi pidana.¹¹

Lebih lanjut, Pasal 45 UU ITE mengatur ancaman hukuman penjara dan denda bagi pelanggar aturan tersebut. Selain itu, beberapa pasal lain dalam undang-undang ini juga melarang penyebaran konten pornografi, perjudian, dan pencemaran nama baik secara elektronik. Peraturan ini mencerminkan keseriusan pemerintah Indonesia dalam menangani dampak negatif penyebaran informasi palsu dan berbahaya di dunia digital.¹²

Penyebaran konten negatif dan informasi palsu memberikan dampak yang luas, tidak hanya merugikan individu secara langsung, tetapi juga berpotensi mengancam stabilitas sosial serta keamanan nasional. Dari segi psikologis, korban bisa mengalami tekanan mental seperti stres, kecemasan, bahkan gangguan kesehatan jiwa. Secara sosial, hoaks yang mengandung unsur SARA dapat memicu konflik antar kelompok, kerusuhan, serta perpecahan di tengah masyarakat.¹³

Misalnya, dalam beberapa kejadian politik dan sosial di Indonesia, penyebaran berita bohong terbukti memperburuk kondisi dengan menimbulkan ketegangan antar kelompok masyarakat. Konten negatif yang cepat menyebar di media sosial juga kerap menjadi sumber munculnya ujaran kebencian dan tindakan perundungan siber (*cyberbullying*), yang sangat merugikan para remaja sebagai pengguna utama platform digital.¹⁴

Selain itu, hoaks dapat menghambat jalannya proses demokrasi dan kebijakan publik dengan menyebarkan informasi keliru mengenai calon pemimpin, program pemerintah, ataupun isu-isu penting lainnya. Oleh sebab itu, penanganan terhadap konten negatif dan berita palsu membutuhkan kolaborasi dari berbagai pihak, termasuk edukasi kepada masyarakat, pengawasan terhadap media sosial, serta penegakan hukum yang tegas.

2. *Cyberbullying* atau Perundungan Digital

Kemajuan teknologi digital secara signifikan telah mengubah pola interaksi dan sosialisasi manusia, terutama di kalangan remaja. Kehadiran media sosial, aplikasi pesan instan, serta berbagai platform daring lainnya telah menjadi bagian penting dalam aktivitas harian mereka. Meski membawa berbagai kemudahan, perkembangan ini juga memunculkan sejumlah dampak negatif. Salah satu dampak serius yang muncul adalah praktik *cyberbullying* atau perundungan di ranah digital, yang kini menjadi isu krusial dalam lingkungan virtual.¹⁵

Cyberbullying mengacu pada tindakan kekerasan atau penindasan yang dilakukan melalui media digital, seperti ejekan, intimidasi, penyebaran informasi palsu, hingga pelecehan seksual secara online. Kondisi ini telah memicu berbagai kasus yang memberikan efek psikologis dan sosial yang cukup parah, khususnya bagi remaja yang masih dalam

¹¹ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 28 ayat (1).

¹² Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 45.

¹³ Mustofa, "Dampak Penyebaran Hoaks dan Konten Negatif di Media Sosial terhadap Stabilitas Sosial dan Psikologis Remaja", *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, Vol. 10, No. 2, (2022), h. 145.

¹⁴ Susanto, "Pengaruh Media Sosial terhadap Konflik Sosial dan Cyberbullying pada Remaja di Indonesia", *Jurnal Komunikasi dan Media*, Vol. 8, No. 1, (2023), h. 78.

¹⁵ Muhammad Mustafa, *Kriminologi: Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang, dan Pelanggaran Hukum*, h. 198.

tahap pertumbuhan emosional dan sangat peka terhadap tekanan dari lingkungan sekitarnya.¹⁶

Perundungan digital atau *cyberbullying* memberikan dampak yang signifikan, khususnya terhadap kondisi mental dan perkembangan sosial remaja. Mereka yang menjadi korban sering mengalami tekanan emosional yang berat, seperti rasa cemas berlebihan, stres berkepanjangan, depresi, kehilangan rasa percaya diri, bahkan munculnya dorongan untuk melakukan tindakan ekstrem seperti bunuh diri. Sejumlah penelitian mengindikasikan bahwa remaja yang terpapar perundungan siber berisiko lebih besar mengalami gangguan psikologis dan penurunan performa akademik.

Tak hanya berdampak secara psikologis, *cyberbullying* juga mengganggu hubungan sosial korban. Banyak dari mereka menjadi tertutup, menghindari interaksi sosial, dan merasa terasing akibat rasa takut, malu, atau kehilangan kepercayaan diri. Dalam jangka panjang, trauma yang ditimbulkan dari pengalaman tersebut dapat memicu masalah dalam pembentukan kepribadian dan menghambat pertumbuhan emosional secara menyeluruh.

Indonesia telah menetapkan sejumlah peraturan hukum guna mengatasi praktik *cyberbullying*, terutama melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Beberapa pasal yang relevan dalam konteks ini mencakup Pasal 27 ayat (3) serta Pasal 29.¹⁷

Di samping UU ITE, ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) juga dapat diterapkan, khususnya untuk menangani tindakan penghinaan, pencemaran nama baik, maupun ancaman.¹⁸ Meski demikian, pelaksanaan hukum terhadap kasus *cyberbullying* masih dihadapkan pada sejumlah hambatan, seperti kesulitan dalam pembuktian, pelaku yang menyembunyikan identitasnya, serta keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum dalam melacak aktivitas digital pelaku.

3. Pornografi dan Eksploitasi Seksual Digital

Remaja sering kali menjadi sasaran utama dalam kasus eksploitasi seksual secara daring karena berbagai alasan. Pertama, masa remaja merupakan tahap perkembangan di mana individu sedang mengeksplorasi identitas diri, termasuk rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isu-isu seputar seksualitas. Kedua, kurangnya pemahaman terhadap dunia digital membuat sebagian remaja tidak menyadari bahaya yang mengintai saat mereka terlibat dalam aktivitas seperti berbagi gambar pribadi atau menjalin komunikasi virtual tanpa pengawasan.¹⁹ Ketiga, pengaruh dari kelompok sebaya serta paparan budaya populer yang sarat dengan unsur sensualitas turut memperbesar kemungkinan mereka terpapar materi pornografi.

Disamping itu, lemahnya kontrol dari pihak keluarga dan kemudahan akses internet tanpa kendali juga memperparah situasi ini. Pelaku eksploitasi umumnya memanfaatkan platform digital seperti aplikasi pesan pribadi, forum obrolan anonim, maupun situs yang tidak memiliki sistem penyaringan konten sebagai sarana untuk menjangkau korban.²⁰

Paparan terhadap konten pornografi dan praktik eksploitasi seksual secara daring membawa dampak yang cukup berat bagi remaja, baik dari segi kejiwaan maupun

¹⁶ Komnas Perempuan, "Laporan Tahunan Kekerasan Berbasis Gender Online 2021", <https://www.komnasperempuan.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

¹⁷ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (3), dan Pasal 29.

¹⁸ KUHP, Buku II, Bab XVI tentang Penghinaan, Pasal 310-315.

¹⁹ Indriyanto Nugroho, *Literasi Digital di Era Milenial*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), h. 77.

²⁰ Kominfo RI, "Laporan Tahunan Literasi Digital 2021", <https://www.kominfo.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

kehidupan sosial mereka. Dari sisi psikologis, korban bisa mengalami tekanan mental berupa trauma, rasa cemas yang berkepanjangan, perasaan malu yang mendalam, bahkan depresi. Jika tidak ditangani dengan tepat, kondisi ini dapat berkembang menjadi gangguan kepribadian, menurunnya rasa percaya terhadap lingkungan sekitar, serta hilangnya penghargaan terhadap diri sendiri.²¹

Dalam aspek sosial, remaja yang terjerat atau menjadi korban eksploitasi digital sering kali menghadapi isolasi dari pergaulan, kesulitan membangun relasi sosial, serta harus menanggung beban stigma dari masyarakat. Penyebaran konten pribadi secara tidak sah seperti dalam kasus *revenge porn* juga dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar dan prospek masa depan korban. Bahkan, tekanan dari lingkungan sosial dan rasa malu yang mendalam kadang mendorong korban untuk melakukan tindakan ekstrem seperti percobaan bunuh diri.

Untuk menanggulangi permasalahan ini, pemerintah Indonesia telah mengatur melalui beberapa regulasi, salah satunya adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 29 yang mengatur tentang larangan penyebaran konten bermuatan asusila dan ancaman melalui media elektronik.²²

Selain itu, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi juga secara tegas melarang segala bentuk produksi, penyebaran, maupun akses terhadap konten pornografi, termasuk yang melibatkan anak di bawah umur. Adapun kekerasan seksual terhadap anak turut diatur dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, tepatnya dalam Pasal 76I dan Pasal 82 yang memuat sanksi pidana bagi pelaku eksploitasi seksual terhadap anak.²³

4. Perjudian *Online*

Kemajuan teknologi digital yang begitu cepat telah membawa transformasi signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam sektor hiburan dan permainan berbasis daring. Salah satu bentuk perilaku menyimpang yang kini banyak ditemukan di dunia maya adalah aktivitas judi online (*online gambling*). Keberadaan praktik ini semakin mengkhawatirkan karena tidak hanya bertentangan dengan norma hukum dan nilai keagamaan, tetapi juga menimbulkan dampak serius terhadap kondisi psikologis, sosial, dan finansial para pelakunya.²⁴

Judi online merupakan kegiatan mempertaruhkan uang atau barang berharga lainnya melalui jaringan internet. Bentuknya bisa bermacam-macam, mulai dari permainan kartu digital, taruhan pada pertandingan olahraga, lotre online, kasino virtual, hingga aplikasi permainan yang mengandung unsur taruhan.²⁵ Jenis perjudian ini sulit diawasi karena dilakukan secara tersembunyi, melibatkan jaringan internasional, dan menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk di antaranya anak muda dan pelajar.

Di Indonesia, praktik judi daring muncul dalam beragam bentuk dan modus operandi. Beberapa situs menampilkan permainan seperti domino, poker, atau mesin slot yang tampak seperti hiburan biasa, tetapi sebenarnya melibatkan transaksi uang sungguhan.²⁶

²¹ Diah Lestari, *Psikologi Remaja dan Teknologi Digital*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020), h, 105.

²² Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 29.

²³ Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Pasal 76I dan Pasal 82.

²⁴ Muhammad Mustafa, *Kriminologi: Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang, dan Pelanggaran Hukum*, h, 195.

²⁵ Rahayu S. Hidayat, *Perjudian Daring: Aspek Hukum dan Sosiologis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h, 22.

²⁶ Kominfo RI, "Laporan Pemblokiran Situs Judi Online 2023", <https://www.kominfo.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

Sebagian besar layanan perjudian digital ini dijalankan dari luar wilayah Indonesia dan memanfaatkan teknologi enkripsi guna menghindari pelacakan oleh aparat. Transaksi finansial sering kali dilakukan melalui rekening bank, *e-wallet*, atau bahkan menggunakan mata uang digital seperti kripto, sehingga menyulitkan pengawasan dan tindakan hukum.

Pemerintah Indonesia secara eksplisit melarang segala bentuk aktivitas perjudian, termasuk yang terjadi secara online. Larangan ini tertuang dalam berbagai regulasi, di antaranya adalah Pasal 303 ayat (1) KUHP, Pasal 27 ayat (2) dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 mengenai Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Penindakan terhadap praktik ini dilakukan oleh lembaga seperti Bareskrim Polri dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang secara rutin memblokir ribuan situs judi online setiap tahunnya. Namun, karena sifatnya yang fleksibel dan dapat melintasi batas negara, situs-situs ini sering kali muncul kembali dengan alamat domain baru, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih strategis dan kolaboratif antarinstansi.

Dampak dari perjudian daring sangat merugikan, baik bagi pelaku secara pribadi maupun dalam konteks masyarakat luas. Individu yang terjerat kecanduan judi rentan mengalami gangguan mental seperti kecemasan, depresi, bahkan dorongan untuk bunuh diri. Anak muda dan remaja termasuk kelompok yang sangat rentan karena dorongan eksplorasi dan lemahnya kontrol diri. Kerugian secara ekonomi juga kerap dialami, bahkan sampai mendorong tindakan kriminal seperti pencurian, penipuan, dan penggelapan guna menutupi kekalahan finansial.

5. Penipuan atau *Phising*

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Akses terhadap informasi, layanan keuangan, dan interaksi sosial menjadi jauh lebih mudah. Namun, di balik manfaat tersebut, kemajuan ini juga turut mendorong munculnya beragam bentuk tindak kejahatan digital, salah satunya adalah *phishing*. *Phishing* merupakan bentuk penipuan digital yang bertujuan mencuri data penting seperti username, password, serta informasi finansial melalui penyamaran sebagai pihak atau institusi yang dipercaya dalam komunikasi elektronik, seperti email, situs tiruan, pesan singkat, maupun media sosial.²⁷

Teknik *phishing* biasanya dilakukan dengan mengirimkan pesan yang seolah berasal dari pihak resmi, misalnya lembaga keuangan, perusahaan teknologi, atau instansi pemerintahan. Di dalam pesan tersebut, terdapat tautan menuju situs palsu yang menyerupai halaman resmi dan mendorong pengguna untuk mengisi data pribadi. Tidak hanya menasar individu, *phishing* juga menargetkan lembaga atau organisasi besar melalui *spear phishing*, yaitu serangan yang dirancang khusus berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan tentang target.²⁸ Metode ini sangat berbahaya karena tampilannya sangat meyakinkan dan sering kali sulit dikenali.

Kerugian akibat *phishing* sangat merugikan, terutama terkait aspek ekonomi dan perlindungan data pribadi. Banyak pengguna menjadi korban kehilangan dana secara signifikan karena telah memberikan akses kepada pihak tidak bertanggung jawab, atau data mereka dijual untuk kejahatan lanjutan. *Phishing* juga bisa mencoreng reputasi organisasi, mengurangi kepercayaan publik, dan memicu serangan digital yang lebih serius

²⁷ Andi Hamzah, *Cyber Crime: Kejahatan Teknologi dalam Perspektif Hukum Pidana*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2020), h, 101.

²⁸ Wahyudi Djafar, "Perlindungan Data Pribadi dalam Era Digital", *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 8, No. 2 (2021), h, 120.

seperti ransomware. Dalam kasus tertentu, phishing bahkan digunakan untuk tujuan politik atau kegiatan mata-mata yang membahayakan keamanan negara.

Di Indonesia, phishing telah menjadi isu utama dalam ranah keamanan digital. Lembaga seperti Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) serta Kominfo secara berkala mengeluarkan imbauan terkait pola dan modus phishing terkini. Menurut laporan BSSN, jumlah insiden *phishing* di Tanah Air terus meningkat seiring tingginya penggunaan internet dan aktivitas ekonomi digital.²⁹ Pemerintah sendiri telah mengatur ketentuan hukum terhadap pelaku kejahatan digital ini melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang diperbaharui lewat UU Nomor 19 Tahun 2016, khususnya dalam Pasal 35 mengenai manipulasi data elektronik yang mengakibatkan kerugian.

Menangani ancaman phishing tidak cukup hanya melalui jalur hukum, tetapi juga harus dibarengi dengan peningkatan literasi digital di masyarakat. Edukasi tentang cara mengenali ciri-ciri pesan penipuan, pentingnya penggunaan otentikasi ganda (*two-factor authentication*), serta membangun kebiasaan berhati-hati dalam mengakses tautan yang mencurigakan merupakan tindakan preventif yang sangat penting. Selain itu, penyedia layanan digital juga diharapkan membangun sistem keamanan yang kuat, termasuk penerapan enkripsi menyeluruh, pemindai pesan otomatis, dan pelatihan keamanan bagi para pegawai.

Dengan makin berkembangnya teknik dan modus *phishing*, perlindungan atas data sensitif dan keuangan pribadi harus menjadi perhatian utama. Masyarakat juga perlu disadarkan bahwa keamanan digital merupakan tanggung jawab bersama. Meningkatkan kesadaran akan bahaya *phishing* dan memperkuat budaya digital yang sehat menjadi langkah strategis untuk meminimalkan risiko dan melindungi pengguna dari kerugian yang lebih besar.³⁰

B. Faktor Sosial Yang Mempengaruhi Remaja Melakukan Kejahatan Digital

Keterlibatan remaja dalam kejahatan digital tidak semata-mata disebabkan oleh aspek teknologi, melainkan harus dianalisis juga dari perspektif sosial yang lebih komprehensif. Lingkungan sosial memainkan peranan penting dalam membentuk perilaku remaja, termasuk kecenderungan mereka untuk terlibat dalam aktivitas siber yang melanggar hukum. Sejumlah faktor sosial yang memengaruhi kecenderungan kriminal digital di kalangan remaja antara lain struktur keluarga, relasi dengan teman sebaya, situasi di sekolah, pengaruh media sosial, kondisi ekonomi, kurangnya kemampuan literasi digital, serta minimnya pengawasan dari orang tua.³¹

Faktor pertama yang sangat berpengaruh adalah keluarga, sebagai institusi sosial pertama yang membentuk kepribadian anak. Ketika hubungan dalam keluarga tidak harmonis, penuh konflik, atau orang tua tidak memberikan pengawasan dan perhatian yang cukup, nilai moral dan etika sulit ditanamkan secara efektif. Dalam kondisi seperti ini, remaja kerap melarikan diri ke dunia maya dan menjadi lebih mudah terpapar risiko seperti perundungan digital, peretasan, atau penyebaran informasi palsu.³² Ketidakhadiran figur orang tua yang terlibat secara emosional menjadikan anak merasa bebas berselancar di internet tanpa batasan yang sehat.

²⁹ Badan Siber dan Sandi Negara, "Laporan Tahunan Keamanan Siber Nasional 2023", <https://www.bssn.go.id/laporan-keamanan-siber/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

³⁰ Kominfo, "Tips Aman Berinternet di Era Digital", <https://www.kominfo.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

³¹ Muhammad Mustafa, *Kriminologi: Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang, dan Pelanggaran Hukum*, h, 221

³² Yuyun Wahyuningrum, *Remaja dan Keluarga dalam Era Digital*, (Yogyakarta: Ombak, 2020), h, 44.

Faktor kedua adalah peran teman sebaya yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk perilaku devian, termasuk kejahatan di ruang digital. Menurut teori *differential association* dari Edwin Sutherland, perilaku menyimpang muncul melalui proses belajar sosial dengan individu lain yang telah lebih dulu berperilaku kriminal.³³ Dalam konteks ini, remaja yang bergabung dengan kelompok yang terbiasa melakukan aktivitas ilegal seperti hacking, judi online, atau penyebaran konten terlarang cenderung menormalisasi perilaku tersebut, bahkan menganggapnya sebagai bentuk pencapaian. Tekanan sosial dari kelompok pertemanan sering kali menjadi pemicu pertama seorang remaja mencoba tindakan ilegal di dunia maya.

Ketiga, lingkungan pendidikan juga berkontribusi terhadap munculnya perilaku menyimpang. Sekolah yang gagal menanamkan pendidikan karakter, tidak memberikan pengawasan terhadap pemanfaatan teknologi, atau memiliki atmosfer yang negatif seperti perundungan, dapat mendorong remaja mencari validasi di dunia digital. Ketimpangan akses terhadap perangkat teknologi juga mendorong siswa belajar secara mandiri dari sumber-sumber yang belum tentu kredibel, dan ini membuka peluang mereka untuk terpapar pada praktik-praktik menyimpang seperti mengunjungi situs terlarang atau membuat konten yang melanggar hukum.

Keempat, budaya digital dan media sosial telah mengonstruksi norma sosial baru yang menitikberatkan pada pencitraan diri, popularitas, dan pengakuan publik. Remaja yang tidak mendapatkan penerimaan di kehidupan nyata sering kali membangun identitas maya demi mendapatkan perhatian, bahkan jika harus menempuh jalan menyimpang seperti menyebarkan konten kontroversial, menggunakan identitas palsu, atau menyerang pengguna lain secara daring. Algoritma media sosial yang cenderung memperkuat konten negatif karena nilai sensasionalnya, turut memperparah kecenderungan ini.

Faktor kelima adalah kondisi ekonomi keluarga. Keterbatasan ekonomi dapat mendorong remaja mencari penghasilan secara instan melalui jalur yang tidak sah. Dalam banyak kasus, mereka terlibat dalam kejahatan digital seperti phishing, perjudian siber, atau menjadi bagian dari jaringan kejahatan siber sebagai perantara.³⁴ Kebutuhan finansial yang mendesak ditambah keterbatasan akses terhadap pendidikan yang memadai, memperbesar kemungkinan remaja mengambil jalur yang menyimpang.

Keenam, rendahnya tingkat literasi digital juga berkontribusi besar terhadap maraknya kejahatan digital. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman tentang etika berinternet, perlindungan data pribadi, serta kesadaran akan konsekuensi hukum dari tindakan online.³⁵ Banyak remaja yang belum memahami bahwa tindakan seperti menyebar meme ofensif, mengakses konten bajakan, atau mengambil data orang lain tanpa izin merupakan bentuk pelanggaran hukum.

Faktor ketujuh adalah lemahnya pengawasan dari keluarga dan terbatasnya efektivitas regulasi. Banyak orang tua yang tidak sepenuhnya memahami teknologi yang digunakan anak-anak mereka, sementara hukum yang ada sering kali tidak mampu mengimbangi kecepatan perkembangan modus kejahatan siber. Hal ini menciptakan celah hukum yang memungkinkan remaja beroperasi secara ilegal tanpa merasa khawatir akan konsekuensinya. Oleh karena itu, sinergi antara keluarga, sekolah, pemerintah, dan penyedia platform digital sangat diperlukan guna menciptakan ekosistem digital yang aman dan sehat bagi generasi muda.

³³ Edwin H. Sutherland, *Principles of Criminology*, (Chicago: Lippincott, 1955), h, 78.

³⁴ Komnas Perlindungan Anak, "Laporan Tahunan Kejahatan Digital Remaja 2023", <https://www.kpai.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

³⁵ Kemendikbud RI, *Modul Literasi Digital untuk Remaja*, (Jakarta: Direktorat PSMK, 2022), h, 17.

C. Pendekatan Kriminologi Hukum dalam Memahami dan Mencegah Kejahatan Digital oleh Remaja

Kejahatan digital, atau yang dikenal dengan *cybercrime*, merupakan bentuk kriminalitas kontemporer yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi. Jenis kejahatan ini melibatkan berbagai aktivitas ilegal yang dilakukan melalui media internet, termasuk peretasan, perundungan digital, pornografi online, penyebaran informasi palsu, hingga penipuan berbasis digital. Fenomena ini menjadi semakin kompleks ketika pelakunya berasal dari kalangan remaja, yaitu kelompok usia yang sedang berada dalam fase pembentukan identitas dan pencarian eksistensi sosial.³⁶ Untuk dapat memahami serta mencegah keterlibatan remaja dalam kejahatan siber, diperlukan pendekatan multidisipliner, salah satunya melalui kriminologi hukum, yaitu kajian tentang keterkaitan antara norma hukum dengan perilaku menyimpang yang dipengaruhi oleh faktor sosial maupun psikologis individu.

Dalam kerangka kriminologi hukum, terdapat sejumlah teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan keterlibatan remaja dalam tindak kejahatan digital. Pertama, teori asosiasi diferensial yang dikembangkan oleh Edwin H. Sutherland menyatakan bahwa perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses belajar sosial.³⁷ Remaja yang berada dalam lingkup pergaulan dengan teman-teman yang terbiasa mengakses atau bahkan memproduksi konten ilegal secara daring, lebih besar kemungkinannya untuk mengikuti pola perilaku yang sama.

Kedua, teori kontrol sosial dari Travis Hirschi menjelaskan bahwa seseorang yang tidak memiliki keterikatan yang kuat terhadap institusi sosial seperti keluarga, sekolah, dan komunitas, memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk melakukan pelanggaran hukum. Dalam konteks ini, remaja yang merasa terabaikan dalam keluarga atau tidak menemukan tempat di lingkungan sekolah, sering kali mencari pelarian di ruang maya yang kemudian membuka celah untuk berperilaku menyimpang.

Ketiga, teori ketegangan (*strain theory*) dari Robert K. Merton menjelaskan bahwa kejahatan dapat terjadi ketika seseorang mengalami tekanan karena tidak mampu meraih tujuan sosial yang dianggap ideal melalui cara-cara yang sah.³⁸ Dalam era digital, tekanan untuk terlihat sukses, memiliki perangkat terbaru, atau memperoleh validasi sosial dapat mendorong remaja mengambil jalan pintas seperti membobol akun orang lain, menyebarkan berita palsu demi viralitas, atau terlibat dalam penipuan daring untuk mendapatkan keuntungan finansial.

Dalam perspektif kriminologi hukum, hukum tidak hanya berfungsi sebagai alat penindakan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pencegahan. Oleh karena itu, penanganan terhadap remaja yang melakukan pelanggaran digital sebaiknya tidak semata-mata mengedepankan hukuman, tetapi juga pendekatan yang bersifat korektif dan pemulihan. Hal ini penting karena tidak semua remaja memahami secara menyeluruh bahwa tindakan yang mereka lakukan termasuk kejahatan, sehingga hukuman yang terlalu keras justru dapat merusak perkembangan sosial dan psikologis mereka.

Di Indonesia, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur berbagai bentuk pelanggaran digital, seperti distribusi konten asusila (Pasal 27 ayat 1), pencemaran nama baik dan penghinaan (Pasal 27 ayat 3), serta praktik perjudian daring (Pasal 27 ayat 2).³⁹ Namun, dalam konteks pelaku yang masih berusia remaja, penerapan

³⁶ Muhammad Mustafa, *Kriminologi: Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang, dan Pelanggaran Hukum*, h. 211.

³⁷ Edwin H. Sutherland, *Principles of Criminology*, (Philadelphia: Lippincott, 1955), h. 75.

³⁸ Robert K. Merton, *Social Theory and Social Structure*, (New York: Free Press, 1968), h. 142.

³⁹ Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

hukum yang berorientasi pada pembinaan seperti diversifikasi, mediasi penal, dan rehabilitasi lebih sesuai dengan prinsip keadilan restoratif.

Kriminologi hukum juga menekankan pentingnya upaya preventif sebagai strategi utama dalam mengendalikan kejahatan.⁴⁰ Beberapa langkah yang dapat diambil untuk mencegah keterlibatan remaja dalam kejahatan digital antara lain:

1. Meningkatkan literasi digital, tidak hanya dalam aspek teknis, tetapi juga dalam hal pemahaman mengenai etika penggunaan teknologi, konsekuensi hukum, serta risiko keamanan di dunia maya. Upaya ini perlu melibatkan sekolah, keluarga, dan komunitas sebagai unsur utama dalam pendidikan digital.
2. Memperkuat peran keluarga, khususnya dalam mengawasi dan mendampingi penggunaan internet oleh anak-anak. Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak mengenai bahaya dan batasan penggunaan teknologi dapat membantu mencegah perilaku menyimpang.
3. Mendorong pendidikan karakter di lingkungan sekolah, yang tidak hanya fokus pada aspek akademik tetapi juga pembentukan sikap positif dalam interaksi digital, seperti empati, tanggung jawab, dan kesadaran hukum.
4. Mengembangkan kolaborasi antar sektor, termasuk kerja sama antara lembaga penegak hukum, institusi pendidikan, tenaga psikologi anak, dan penyedia platform digital, guna menciptakan sistem perlindungan dan penanganan yang komprehensif terhadap kasus kejahatan siber remaja.
5. Memberikan rehabilitasi sosial kepada remaja yang telah terlibat dalam tindak pidana digital, melalui pendekatan seperti bimbingan psikologis, pelatihan keterampilan, serta proses reintegrasi sosial yang membantu mereka kembali ke masyarakat dengan lebih baik.

Penutup

A. Kesimpulan

Keterlibatan remaja dalam kejahatan digital di Indonesia mencerminkan sebuah permasalahan yang kompleks, yang tidak hanya berkaitan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, tetapi juga dengan perubahan sosial yang mempengaruhi perilaku generasi muda. Dari sudut pandang kriminologi hukum, perilaku menyimpang remaja di ranah digital bukan hanya dipahami sebagai pelanggaran terhadap norma hukum, melainkan juga sebagai fenomena sosial yang muncul akibat lemahnya mekanisme kontrol sosial, pengaruh negatif lingkungan sekitar, rendahnya literasi digital, serta pergeseran nilai-nilai dalam masyarakat modern berbasis teknologi. Ragam tindak pidana seperti penyebaran informasi palsu, perundungan daring, akses terhadap konten pornografi, dan praktik judi online menunjukkan tingkat kerentanan remaja terhadap aktivitas ilegal yang dimungkinkan oleh keberadaan internet, baik karena faktor ekonomi, pencarian eksistensi diri, maupun tekanan sosial dari sekelilingnya.

Pendekatan kriminologi hukum menawarkan cara pandang yang komprehensif dalam memahami latar belakang kejahatan digital serta upaya penanganannya secara preventif dan kuratif dengan pendekatan yang lebih humanis. Penegakan hukum melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memang penting, tetapi tidak cukup jika tidak dibarengi dengan keterlibatan aktif dari keluarga, institusi pendidikan, masyarakat, serta negara dalam menciptakan sistem perlindungan dan pembinaan yang berkelanjutan. Peningkatan pemahaman digital, pembentukan karakter, program rehabilitasi, serta

⁴⁰ Nasroen Effendy, *Hukum dan Kriminologi dalam Penegakan Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015), h. 102.

penerapan prinsip keadilan restoratif merupakan komponen penting dalam menangani kejahatan digital yang melibatkan remaja. Oleh sebab itu, sinergi antara instrumen hukum dan pendekatan sosial harus terus diperkuat guna menciptakan lingkungan digital yang aman dan mendukung pertumbuhan positif bagi generasi muda.

B. Saran

1. Meningkatkan Literasi Digital dan Kesadaran Hukum bagi Remaja

Pemerintah bersama institusi pendidikan perlu mengintegrasikan pendidikan literasi digital dan pemahaman hukum dalam kurikulum sekolah, khususnya yang berkaitan dengan Undang-Undang ITE. Materi ini harus disesuaikan dengan konteks usia dan perkembangan psikologis remaja agar mereka memahami batas-batas etika dan hukum dalam beraktivitas di ruang digital.

2. Mendorong Pendekatan Restoratif dan Rehabilitatif dalam Penanganan Kasus

Penegakan hukum terhadap remaja pelaku kejahatan digital sebaiknya tidak semata-mata menggunakan pendekatan represif. Aparat penegak hukum perlu mengedepankan keadilan restoratif dan upaya rehabilitatif yang melibatkan keluarga, sekolah, dan psikolog anak untuk membantu remaja keluar dari lingkaran kriminalitas dan kembali berfungsi positif dalam masyarakat.

3. Membangun Kolaborasi Lintas Sektor untuk Pencegahan Kejahatan Digital Remaja

Penanganan kejahatan digital remaja memerlukan sinergi antara berbagai pihak: pemerintah, lembaga pendidikan, tokoh masyarakat, organisasi anak dan remaja, serta perusahaan teknologi. Kolaborasi ini harus diarahkan untuk menciptakan sistem perlindungan yang menyeluruh, menyediakan wadah ekspresi yang sehat bagi remaja, dan meminimalisir akses mereka terhadap konten berbahaya di internet.

Daftar Pustaka

A. Buku

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), (2023), *Laporan Survei Internet Indonesia 2023*, Jakarta: APJII.
- Effendy, Nasroen, (2015), *Hukum dan Kriminologi dalam Penegakan Hukum Pidana*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hamzah, Andi, (2020), *Cyber Crime: Kejahatan Teknologi dalam Perspektif Hukum Pidana*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Hidayat, Rahayu, S., (2020), *Perjudian Daring: Aspek Hukum dan Sosiologis*, Yogyakarta: Deepublish.
- Kemendikbud RI, (2022), *Modul Literasi Digital untuk Remaja*, Jakarta: Direktorat PSMK.
- Lestari, Diah, (2020), *Psikologi Remaja dan Teknologi Digital*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Livingstone, Sonia dan Sefton-Green, Julian (2016), *The Class: Living and Learning in the Digital Age*, New York: NYU Press.
- Marzuki, Peter, Mahmud, (2017), *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana.
- Merton, Robert, K., (1968), *Social Theory and Social Structure*, New York: Free Press.
- Moleong, Lexy, J., (2012), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, Lilik, (2014), *Hukum Pidana Anak di Indonesia*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Mustafa, Muhammad, (2021), *Kriminologi: Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum*, Jakarta: Prenada Media.
- Nugroho, Indriyanto, (2023), *Literasi Digital di Era Milenial*, Yogyakarta: Deepublish.
- Soekanto, Soerjono dan Mamudji, (2006), *Sri Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Suhariyanto, Budi, (2020), *Kejahatan Dunia Maya dan Penanggulangannya*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutherland, Edwin, H., (1955), *Principles of Criminology*, Chicago: Lippincott.

Sutherland, Edwin, H., (1961), *Criminology*, 6th ed., Philadelphia: Lippincott.

Wahyuningrum, Yuyun, (2020), *Remaja dan Keluarga dalam Era Digital*, Yogyakarta: Ombak.

B. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.

C. Artikel Jurnal

Djafar, Wahyudi, (2021). “Perlindungan Data Pribadi dalam Era Digital”, *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Vol. 8, No. 2.

Mustofa, (2022). Dampak Penyebaran Hoaks dan Konten Negatif di Media Sosial terhadap Stabilitas Sosial dan Psikologis Remaja, *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, Vol. 10, No. 2.

Susanto, (2023). Pengaruh Media Sosial terhadap Konflik Sosial dan Cyberbullying pada Remaja di Indonesia, *Jurnal Komunikasi dan Media*, Vol. 8, No. 1.

D. Internet dan Sumber Lainnya

Badan Siber dan Sandi Negara, “Laporan Tahunan Keamanan Siber Nasional 2023”, <https://www.bssn.go.id/laporan-keamanan-siber/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

Kominfo RI, “Laporan Tahunan Literasi Digital 2021”, <https://www.kominfo.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

Kominfo RI, “Laporan Pemblokiran Situs Judi Online 2023”, <https://www.kominfo.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

Kominfo RI, “Tips Aman Berinternet di Era Digital”, <https://www.kominfo.go.id/> (diakses 5 Juni 2025).

Komnas Perempuan, “Laporan Tahunan Kekerasan Berbasis Gender Online 2021”, <https://www.komnasperempuan.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).

Komnas Perlindungan Anak, “Laporan Tahunan Kejahatan Digital Remaja 2023”, <https://www.kpai.go.id/> (Diakses Pada 5 Juni 2025).