Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (1) 2026, Page: 19471-19478

Kualifikasi *Actus Reus* dan *Mens Rea* dalam Kejahatan Virtual: Studi Normatif atas Fenomena *True Crime Community* dan Kekerasan Simbolik di Dunia Digital

Khaoeirun Nissa[1], Erna Dewi[2], Fristia Berdian Tamza[3]
[1,2,3]Program Magister Ilmu Hukum, Universitas Lampung, Indonesia
Corresponding Author e-mail: khaoeirunnnissa@gmail.com[1], erna.dewi@fh.unila.ac.id[2], fristia.berdia@fh.unila.ac.id[3]

Published: Maret, 2026

ABSTRACT
This study aims to analyze the qualifications of actus reus and mens rea in virtual crimes: a normative study of the phenomenon of true crime communities and symbolic violence in the digital world. This study uses normative legal research methods with an interdisciplinary approach through a criminological perspective. The legal sources consist of primary, secondary, and tertiary legal materials. The results show that activities in TCC have the potential to fulfill the elements of actus reus through the production and reproduction of digital content that gives rise to symbolic violence, while the elements of mens rea can be seen from the perpetrator's awareness or negligence of the social impact of the digital actions carried out. The mechanism of digital radicalization occurs through the process of developing the meaning of symbols (floating signifiers) and the formation of simulated reality (hyperreality) which causes the boundary between fact and representation to become blurred. The formulation of an ideal criminal law policy needs to prioritize the principle of ultima ratio by integrating educational approaches, digital literacy, platform regulation, and restorative justice to prevent the spread of symbolic violence in the digital space without neglecting the protection of children as a vulnerable group.

Keywords: Actus Reus, Mens Rea, True Crime Community, Virtual Crime, Symbolic Violence

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan fundamental terhadap cara manusia berinteraksi, memproduksi makna, dan membangun identitas sosial. Ruang digital telah berkembang menjadi arena sosial baru yang memiliki dinamika kekuasaan, produksi simbol, dan relasi sosial yang kompleks. Internet, media sosial, dan berbagai platform digital memungkinkan individu untuk berpartisipasi dalam jaringan komunikasi global tanpa batas geografis maupun struktural. Ruang digital menjadi ruang sosial yang memungkinkan munculnya berbagai bentuk komunitas daring yang berkembang secara organik melalui pertukaran simbol, narasi, dan identitas bersama. Perkembangan ruang digital tidak hanya menghasilkan dampak positif berupa perluasan akses informasi dan partisipasi sosial tetapi juga melahirkan berbagai bentuk deviasi sosial dan kejahatan baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam konteks kriminologi konvensional. Kejahatan di ruang digital telah berkembang ke arah fenomena yang lebih kompleks termasuk produksi dan reproduksi narasi kekerasan, propaganda ekstremisme, dan pembentukan identitas kolektif berbasis simbol kekerasan (Zuhri, 2021). Ruang digital telah menjadi arena penting dalam proses konstruksi makna yang dapat memengaruhi perilaku sosial individu khususnya generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem digital.

Dinamika tersebut semakin terlihat melalui munculnya fenomena *True Crime Community* (TCC) yang baru-baru ini diungkap oleh Detasemen Khusus 88 Antiteror Kepolisian Republik Indonesia. Densus 88 menemukan adanya ekosistem digital yang secara sistematis mengglorifikasi kekerasan dan ekstremisme melalui berbagai bentuk konten populer di internet. Fenomena tersebut menarik perhatian publik dan akademisi karena melibatkan setidaknya tujuh puluh anak yang tersebar di

sembilan belas provinsi di Indonesia. Berbeda dengan jaringan terorisme konvensional yang umumnya memiliki struktur organisasi yang jelas, sistem komando yang terpusat dan ideologi yang eksplisit, komunitas TCC berkembang secara organik melalui interaksi digital tanpa adanya struktur hierarkis formal.

Karakteristik utama dari komunitas adalah kemampuannya untuk menyusup ke dalam berbagai bentuk budaya populer digital seperti video pendek, meme, musik, dan berbagai konten hiburan yang banyak dikonsumsi oleh generasi muda. Narasi kekerasan tidak disampaikan secara langsung sebagai propaganda ideologis melainkan dikemas dalam bentuk estetika digital yang menarik, humor gelap, dan simbol-simbol yang menimbulkan kesan pemberontakan. Kondisi tersebut menyebabkan batas antara hiburan, simbol budaya, dan narasi kekerasan menjadi semakin kabur sehingga individu yang terlibat di dalamnya tidak selalu menyadari bahwa sedang berpartisipasi dalam ekosistem yang memproduksi dan mereproduksi kekerasan simbolik (Pramestisari, 2025).

Sebagian besar anak yang terpapar dalam komunitas TCC merupakan individu yang sebelumnya mengalami pengalaman sosial yang traumatis seperti perundungan di lingkungan sekolah maupun konflik dalam keluarga. Banyak dari anak-anak berasal dari keluarga yang mengalami disfungsi sosial sehingga tidak memperoleh dukungan emosional yang memadai dalam proses perkembangan psikologisnya. Ruang digital menjadi alternatif ruang sosial yang memberikan rasa penerimaan, pengakuan, dan solidaritas emosional yang tidak mereka peroleh dalam kehidupan nyata. Menurut Nasution (2025), sistem hukum pidana modern pada dasarnya dibangun atas dua elemen fundamental dalam pertanggungjawaban pidana yaitu *actus reus* dan *mens rea*. *Actus reus* merujuk pada unsur perbuatan yang secara nyata melanggar hukum, sedangkan *mens rea* berkaitan dengan unsur kesalahan atau niat jahat yang menyertai perbuatan tersebut. Kedua unsur tersebut menjadi dasar dalam menentukan apakah suatu tindakan dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana serta apakah pelaku dapat dimintai pertanggungjawaban secara hukum.

Penerapan konsep *actus reus* dan *mens rea* menjadi jauh lebih problematis. Banyak aktivitas yang terjadi di dalam komunitas digital tersebut tidak secara langsung memenuhi kriteria perbuatan pidana sebagaimana dirumuskan dalam hukum pidana konvensional. Anak-anak yang terlibat dalam komunitas tersebut seringkali hanya mengonsumsi, membagikan, atau memproduksi konten simbolik yang mengandung estetika kekerasan tanpa secara eksplisit melakukan tindakan kekerasan nyata (Najemi *et al*., 2025). Persoalan semakin kompleks karena dalam banyak kasus, individu yang terlibat justru berada dalam posisi sebagai korban dari berbagai bentuk kekerasan struktural seperti perundungan sosial, disfungsi keluarga, dan marginalisasi psikologis. Korban dari kondisi sosial yang mendorong untuk mencari pengakuan dalam komunitas daring. Dilema normatif dalam sistem hukum pidana yaitu antara kebutuhan untuk mencegah penyebaran ekstremisme di ruang digital dengan kewajiban untuk melindungi anak-anak sebagai kelompok rentan yang membutuhkan pendekatan rehabilitatif.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah teori *floating signifier* yang dikembangkan dalam tradisi strukturalisme dan kajian budaya oleh Claude Lévi-Strauss dan kemudian diperluas oleh Stuart Hall. Teori *floating signifier* menjelaskan bahwa simbol dapat mengalami pergeseran makna tergantung pada konteks sosial dan budaya di mana simbol tersebut digunakan. Berbagai simbol yang secara historis terkait dengan kekerasan ekstremisme seperti simbol supremasi ras atau ikonografi neo Nazi seringkali tidak lagi dipahami oleh generasi digital dalam kerangka sejarah yang melahirkannya. Sebaliknya, simbol-simbol tersebut digunakan sebagai bagian dari estetika pemberontakan yang dianggap menarik, provokatif, atau bahkan sekadar humor gelap. Simbol-simbol kekerasan tersebut berfungsi sebagai *floating signifier* yaitu tanda yang terlepas dari makna historisnya dan diisi ulang dengan makna baru oleh budaya digital (Hamidi, 2024).

Fenomena tersebut juga dapat dianalisis melalui teori *hyperreality dan simulacrum* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, masyarakat modern semakin hidup dalam dunia representasi di mana tanda-tanda dan citra menggantikan realitas itu sendiri (Asharudin, 2023). Individu Dalam kondisi hyperreality tidak lagi berinteraksi dengan realitas secara langsung melainkan dengan simulasi yang dibangun melalui media dan representasi simbolik. Konten kekerasan yang disajikan melalui meme, video pendek, maupun musik digital dapat menciptakan simulasi realitas yang memisahkan kekerasan dari konsekuensi nyata yang menyertainya. Kekerasan menjadi sekadar

tontonan visual yang menarik, estetis, bahkan menghibur. Anak-anak yang terpapar konten dapat mengalami proses internalisasi makna di mana kekerasan tidak lagi dipahami sebagai tindakan destruktif yang memiliki dampak nyata terhadap kehidupan manusia melainkan sebagai bagian dari identitas budaya digital yang dianggap menarik dan relevan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga permasalahan utama yaitu :

1. Bagaimana kualifikasi actus reus dan mens rea dalam fenomena *True Crime Community* (TCC) menurut UU No. 1 Tahun 2023, mengingat tidak adanya pengaturan eksplisit tentang kejahatan virtual sejenis?
2. Bagaimana mekanisme radikalisasi digital terjadi melalui fenomena *floating signifier* dan *hyperreality* dalam TCC, sehingga anak-anak menjadi pelaku sekaligus korban?
3. Bagaimana formulasi kebijakan hukum pidana yang ideal untuk merespons kejahatan virtual tanpa jatuh pada over kriminalisasi terhadap anak?

METODE

Jenis dan PendekatanlPenelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan metode penelitian yang berfokus pada kajian terhadap norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, doktrin, dan prinsip-prinsip hukum yang berkembang dalam literatur hukum. Hukum dipahami sebagai suatu sistem norma yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat sehingga objek utama yang dianalisis adalah aturan hukum dan konsep-konsep hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Penggunaan penelitian hukum normatif dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mengenai konstruksi hukum yang berkaitan dengan kualifikasi actus reus dan mens rea dalam kejahatan virtual khususnya dalam konteks fenomena komunitas digital yang membahas kasus kejahatan atau yang dikenal sebagai *true crime community*.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan interdisipliner khususnya melalui perspektif kriminologi. Pendekatan interdisipliner merupakan pendekatan penelitian yang mengintegrasikan konsep dan teori dari berbagai disiplin ilmu untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu fenomena hukum. Pendekatan kriminologis digunakan untuk memahami latar belakang, pola perilaku, dan dinamika sosial yang melatarbelakangi munculnya fenomena kejahatan atau potensi kejahatan dalam komunitas digital. Analisis terhadap unsur *actus reus* dan *mens rea* tidak hanya dilihat dari sudut pandang normatif semata, tetapi juga dikaitkan dengan konteks sosial yang melingkupi perilaku tersebut.

Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum dalam penelitian ini terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer seperti peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan hukum pidana, kejahatan siber, dan perlindungan anak termasuk ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan peraturan perundang-undangan lain yang relevan dengan permasalahan penelitian. Bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku hukum pidana, literatur kriminologi, jurnal ilmiah, hasil penelitian, dan karya ilmiah lain yang berkaitan dengan konsep *actus reus*, *mens rea*, kejahatan digital, dan fenomena kekerasan simbolik di ruang digital. Adapun bahan hukum tersier seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, dan berbagai referensi lain yang membantu memperjelas istilah dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan cara mengumpulkan dan menelaah berbagai bahan hukum yang relevan dengan objek penelitian. Bahan-bahan tersebut meliputi peraturan perundang-undangan, buku-buku ilmiah, jurnal akademik, dan dokumen lain yang berkaitan dengan konsep *actus reus*, *mens rea*, dan kejahatan digital. Bahan hukum yang telah diperoleh diklasifikasikan dan dianalisis sesuai dengan fokus penelitian guna mendukung pembahasan secara sistematis.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis kualitatif yaitu dengan menelaah dan menginterpretasikan bahan hukum yang telah dikumpulkan secara sistematis. Analisis dilakukan dengan mengkaji keterkaitan antara peraturan perundang-undangan, teori hukum, dan konsep kriminologi yang relevan dengan permasalahan penelitian, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kualifikasi *actus reus* dan *mens rea* dalam fenomena kejahatan virtual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualifikasi *Actus Reus* dan *Mens Rea* dalam Fenomena *True Crime Community* (TCC) Menurut UU No. 1 Tahun 2023

Fenomena *True Crime Community* (TCC) di ruang digital merupakan salah satu bentuk perkembangan interaksi sosial yang muncul seiring dengan transformasi komunikasi di era teknologi informasi. Fenomena TCC sering kali berkembang menjadi ruang reproduksi narasi kriminal yang mengandung unsur spekulasi, penghakiman publik (*trial by social media*) bahkan kekerasan simbolik terhadap individu tertentu yang dikaitkan dengan suatu peristiwa pidana. Setiap perbuatan yang dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana harus memenuhi dua unsur fundamental yaitu unsur perbuatan lahiriah (*actus reus*) dan unsur kesalahan atau sikap batin pelaku (*mens rea*). Prinsip tersebut juga tetap menjadi dasar dalam sistem hukum pidana Indonesia yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai kodifikasi baru hukum pidana nasional. Muncul persoalan normatif karena KUHP baru belum secara eksplisit mengatur bentuk kejahatan virtual yang berkaitan dengan reproduksi narasi kriminal, spekulasi digital, maupun kekerasan simbolik yang terjadi di dalam komunitas daring.

Actus reus merujuk pada unsur perbuatan nyata yang dapat diobservasi secara objektif dan menimbulkan akibat hukum. *Actus reus* dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk aktivitas digital antara lain penyebaran narasi spekulatif mengenai seseorang yang diduga sebagai pelaku kejahatan, penyebaran identitas pribadi (*doxing*), pembuatan konten analisis kriminal yang bersifat manipulatif, hingga pembentukan opini publik yang menstigmatisasi individu tertentu tanpa dasar hukum yang jelas (Armaini *et al*., 2025). Meskipun aktivitas tersebut sering kali dibingkai sebagai diskusi komunitas atau kebebasan berekspresi, pada kenyataannya tindakan tersebut dapat menghasilkan bentuk kekerasan simbolik yang berdampak nyata terhadap reputasi, martabat, dan keamanan sosial individu yang menjadi objek diskursus.

Fenomena TCC dapat dianalisis melalui perspektif Pierre Bourdieu mengenai kekerasan simbolik. Kekerasan dapat diwujudkan melalui proses produksi makna yang menempatkan individu dalam posisi subordinat melalui bahasa, simbol, dan representasi sosial. Praktik kekerasan simbolik mengalami transformasi karena *platform* digital memungkinkan reproduksi narasi secara cepat, masif, dan berulang. Komunitas TCC dalam situasi tertentu dapat berfungsi sebagai arena produksi dan reproduksi kekerasan simbolik terhadap individu yang diasosiasikan dengan suatu peristiwa kriminal. *Actus reus* dalam fenomena TCC juga dapat dipahami melalui teori *floating signifier* yang dikembangkan oleh Claude Lévi-Strauss dan kemudian dielaborasi lebih lanjut oleh Stuart Hall (Njoto, 2024). Suatu tanda atau simbol dapat memiliki makna yang tidak tetap dan terus diproduksi ulang melalui proses interpretasi sosial. Identitas seseorang yang terkait dengan suatu kasus kriminal sering kali berubah menjadi "tanda mengambang" (*floating signifier*) dimana makna mengenai individu tersebut terus direproduksi melalui diskusi, spekulasi, dan narasi komunitas. Proses tersebut menyebabkan identitas individu dapat mengalami distorsi makna yang jauh dari fakta hukum yang sebenarnya.

Penentuan *mens rea* menjadi lebih kompleks karena pelaku sering kali tidak memiliki niat eksplisit untuk melakukan kejahatan terhadap individu tertentu. Banyak anggota komunitas TCC yang berpartisipasi dalam diskusi digital dengan motif rasa ingin tahu, hiburan, atau bahkan keyakinan bahwa mereka sedang membantu mengungkap kebenaran. Analisis terhadap kondisi tersebut dapat dipahami melalui teori hiperrealitas dan *simulacrum* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard (Susetyo & Pradana, 2024). Realitas sosial tidak lagi sepenuhnya didasarkan pada fakta empiris melainkan pada simulasi yang diproduksi melalui media dan representasi digital. Kasus kriminal sering kali

direkonstruksi dalam bentuk narasi digital yang lebih dramatis, sensasional, dan spekulatif dibandingkan dengan fakta hukum yang sebenarnya. Akibatnya para anggota komunitas dapat terlibat dalam produksi narasi kriminal yang bersifat hiperreal dimana batas antara fakta dan interpretasi menjadi kabur.

Fenomena TCC sering kali muncul paradoks di mana pelaku juga dapat dipahami sebagai korban. Banyak individu yang aktif dalam komunitas TCC berasal dari latar belakang sosial tertentu yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi seperti menjadi korban perundungan (*bullying*), mengalami disfungsi keluarga, atau terpapar propaganda digital yang membentuk persepsi terhadap kejahatan dan keadilan. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi dalam komunitas TCC menjadi semacam ruang ekspresi emosional maupun identifikasi sosial terhadap isu kriminal. Meskipun Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana belum secara eksplisit mengatur kejahatan virtual yang berkaitan dengan fenomena TCC, pendekatan normatif yang diperkaya dengan teori sosial dan kriminologi digital menunjukkan bahwa aktivitas komunitas tersebut berpotensi memenuhi unsur *actus reus* melalui produksi dan reproduksi konten digital yang menimbulkan kekerasan simbolik serta unsur *mens rea* melalui kesadaran atau kelalaian pelaku terhadap dampak sosial dari tindakan digital yang dilakukan.

Mekanisme Radikalisasi Digital Terjadi Melalui Fenomena Floating Signifier dan Hyperreality dalam TCC

Perkembangan ruang digital pada era teknologi informasi telah melahirkan berbagai bentuk komunitas virtual yang beroperasi di berbagai platform media sosial. Salah satu fenomena yang menarik perhatian dalam konteks kriminologi digital adalah munculnya *True Crime Community* (TCC), yaitu komunitas daring yang secara aktif membahas, menganalisis, dan mendiskusikan kasus-kasus kriminal nyata (Webb, 2021). Keberadaan komunitas TCC dapat dipandang sebagai bentuk partisipasi publik dalam diskursus kejahatan dan sistem peradilan pidana. Namun, dinamika interaksi yang terjadi di dalamnya berpotensi melahirkan mekanisme radikalisasi digital yang ditandai dengan reproduksi narasi kekerasan simbolik, glorifikasi kejahatan, dan pembentukan persepsi realitas yang terdistorsi. Ruang siber berfungsi sebagai arena sosial baru tempat terbentuknya identitas, makna, dan relasi kekuasaan. Interaksi yang berlangsung di dalam komunitas digital memungkinkan terjadinya proses konstruksi makna secara kolektif terhadap suatu peristiwa kriminal. Proses tersebut sering kali tidak lagi berlandaskan pada fakta hukum yang objektif, melainkan pada interpretasi simbolik yang diproduksi dan direproduksi secara terus-menerus oleh para anggota komunitas. Akibatnya, fenomena kriminal tidak lagi dipahami sebagai peristiwa hukum semata, melainkan sebagai narasi yang terus mengalami transformasi makna dalam ruang digital.

Salah satu mekanisme penting yang menjelaskan proses tersebut adalah konsep *floating signifier*. Dalam teori yang dikemukakan oleh Claude Lévi-Strauss dan kemudian dikembangkan oleh Stuart Hall, *floating signifier* merujuk pada tanda atau simbol yang maknanya tidak tetap dan dapat berubah sesuai dengan konteks sosial serta interpretasi yang diberikan oleh masyarakat. Misalnya pelaku kejahatan dapat diposisikan secara bergantian sebagai "monster", "korban keadaan", bahkan sebagai figur yang dianggap menarik atau heroik oleh sebagian anggota komunitas. Mekanisme radikalisasi digital dalam TCC juga dapat dijelaskan melalui teori *hyperreality* dan *simulacrum* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, masyarakat modern semakin hidup dalam dunia simulasi, di mana representasi realitas yang diproduksi oleh media sering kali lebih dominan dibandingkan realitas itu sendiri (Nasoha *et al*., 2025). Batas antara realitas dan representasi menjadi semakin tidak jelas, sehingga individu lebih mempercayai gambaran yang diproduksi oleh media daripada fakta empiris yang sebenarnya. Fenomena tersebut sangat terlihat dalam dinamika TCC. Kasus-kasus kriminal yang terjadi di dunia nyata mengalami proses transformasi menjadi konten digital berupa video analisis, podcast, diskusi forum, maupun rekonstruksi naratif yang sering kali dramatis. Peristiwa kriminal direpresentasikan melalui berbagai bentuk simulasi yang dirancang untuk menarik perhatian audiens. Akibatnya realitas kejahatan yang kompleks dan tragis sering kali direduksi menjadi narasi hiburan yang bersifat sensasional.

Mekanisme radikalisasi digital dalam TCC tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui proses sosial yang melibatkan berbagai institusi sosial termasuk keluarga, sekolah, dan komunitas.

Peran orang tua sangat penting dalam membentuk literasi digital dan kemampuan kritis anak dalam memahami informasi yang beredar di internet. Keluarga yang memiliki tingkat literasi digital rendah cenderung kurang mampu membimbing anggota keluarganya dalam menyaring konten digital yang berpotensi menormalisasi kekerasan atau kejahatan. Akibatnya individu dapat terpapar secara intensif pada narasi kriminal yang sensasional tanpa memiliki kerangka kritis untuk menilai kebenarannya. Peran lembaga pendidikan juga menjadi faktor penting dalam mencegah radikalisasi digital. Sekolah memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan pendidikan literasi digital dan etika bermedia yang dapat membantu peserta didik memahami implikasi sosial dari aktivitas mereka di ruang siber. Tanpa adanya pendidikan yang memadai mengenai etika digital, peserta didik dapat dengan mudah terlibat dalam diskursus komunitas daring yang mereproduksi kekerasan simbolik tanpa menyadari dampaknya terhadap korban maupun masyarakat luas.

Komunitas sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk dinamika radikalisasi digital. Komunitas daring seperti TCC sering kali membentuk ekosistem diskursus yang memperkuat identitas kolektif anggotanya. Individu cenderung menyesuaikan pandangan dan sikapnya dengan norma yang berkembang dalam komunitas agar dapat diterima oleh kelompok. Proses tersebut dikenal dalam kriminologi sebagai *group normalization*, yaitu mekanisme dimana perilaku yang awalnya dianggap menyimpang dapat menjadi normal ketika terus menerus direproduksi dalam lingkungan sosial tertentu (Kaumpungan, 2025). Ketika ketiga institusi sosial tersebut keluarga, sekolah, dan komunitas tidak mampu memberikan kontrol sosial yang efektif, maka proses radikalisasi digital dapat berkembang secara lebih intensif. Individu yang terlibat dalam TCC dapat semakin terjebak dalam ruang diskursus yang memperkuat narasi hiperrealitas, pengambangan makna kejahatan, dan reproduksi kekerasan simbolik. Kondisi tersebut berpotensi membentuk pola pikir yang semakin permisif terhadap kekerasan dan kriminalitas dalam ruang digital.

Formulasi Kebijakan Hukum Pidana yang Ideal untuk Merespons Kejahatan Virtual Tanpa Jatuh pada Over Kriminalisasi terhadap Anak

Fenomena *True Crime Community* (TCC) yang berkembang di berbagai platform digital menunjukkan bagaimana narasi kriminal dapat diproduksi, direproduksi dan disirkulasikan secara massif oleh pengguna internet, termasuk oleh anak-anak dan remaja. Negara dihadapkan pada dua kepentingan yang harus dijaga secara seimbang yakni perlindungan masyarakat dari dampak negatif kejahatan virtual serta perlindungan terhadap anak agar tidak menjadi korban kriminalisasi yang berlebihan (*over kriminalisasi*). Formulasi kebijakan hukum pidana yang ideal perlu dirancang secara hati-hati dengan mempertimbangkan karakteristik khas ruang digital dan posisi anak sebagai subjek hukum yang memerlukan perlindungan khusus.

Dari perspektif teori *floating signifier*, makna dari suatu tindakan digital sering kali tidak bersifat tetap, melainkan terbuka terhadap berbagai interpretasi sosial. Komunitas digital seperti TCC, simbol, narasi, maupun representasi kekerasan dapat dimaknai secara berbeda oleh setiap pengguna. Sebagian pengguna mungkin memandang konten tersebut sebagai bentuk edukasi kriminal atau diskusi sosial, sementara yang lain memaknainya sebagai hiburan atau bahkan glorifikasi terhadap tindakan kriminal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang secara kasat mata tampak sebagai penyebaran narasi kejahatan belum tentu secara langsung memenuhi unsur perbuatan pidana (*actus reus*) maupun kesalahan (*mens rea*) dalam arti yang konvensional (Mallarangeng & Ali, 2023). Kebijakan hukum pidana tidak dapat secara simplistis mengkriminalisasi seluruh aktivitas produksi atau distribusi konten terkait kejahatan di ruang digital, terlebih apabila pelakunya adalah anak yang belum memiliki kedewasaan penuh dalam memahami konsekuensi hukum dari tindakannya.

Teori *hyperreality* dan *simulacrum* menjelaskan bahwa ruang digital telah menciptakan realitas baru di mana batas antara fakta dan representasi menjadi semakin kabur. Narasi kejahatan dalam komunitas TCC sering kali tidak lagi merepresentasikan realitas kejahatan yang sebenarnya melainkan menjadi simulasi yang diproduksi secara berulang melalui konten video, podcast, forum diskusi, maupun media sosial (Asharudin, 2023). Pengguna termasuk anak-anak dapat terlibat dalam produksi narasi kekerasan tanpa menyadari bahwa tindakan tersebut berpotensi memperkuat budaya kekerasan simbolik di ruang digital. Ruang digital sebagai arena produksi dan reproduksi kekerasan simbolik menunjukkan bahwa interaksi di internet tidak bersifat netral. Melalui mekanisme *likes*, *shares*,

algoritma platform, dan dinamika komunitas daring, narasi tertentu dapat memperoleh legitimasi simbolik yang semakin kuat. Pengguna dapat memperoleh pengakuan sosial melalui produksi konten yang semakin dramatis atau sensasional mengenai suatu kejahatan. Proses tersebut dapat memperkuat dominasi narasi tertentu yang secara tidak langsung menormalisasi kekerasan. Kebijakan hukum pidana yang ideal harus mempertimbangkan faktor struktural tersebut agar tidak menjadikan individu terutama anak sebagai satu-satunya pihak yang dipersalahkan.

Kejahatan virtual dipahami sebagai produk dari interaksi kompleks antara teknologi, budaya digital, dan perilaku manusia. Kriminologi digital menekankan bahwa kejahatan di ruang siber sering kali bersifat *networked*, kolektif, dan berlangsung dalam sistem komunikasi yang sangat cepat. Pendekatan hukum pidana yang hanya berfokus pada pelaku individu tidak cukup untuk mengatasi persoalan yang bersifat sistemik tersebut. Formulasi kebijakan hukum pidana yang ideal dalam merespons kejahatan virtual perlu didasarkan pada prinsip *ultima ratio*, yaitu menjadikan hukum pidana sebagai upaya terakhir setelah pendekatan non penal dianggap tidak efektif (Cahyono *et al*., 2025). Prinsip tersebut penting untuk mencegah terjadinya over kriminalisasi khususnya terhadap anak yang sering kali terlibat dalam aktivitas digital tanpa pemahaman hukum yang memadai. Pendekatan edukatif dan restoratif perlu ditempatkan sebagai prioritas utama sebelum penggunaan sanksi pidana.

Salah satu bentuk kebijakan yang dapat dikembangkan adalah penguatan literasi digital dan etika digital sebagai bagian dari strategi pencegahan kejahatan virtual. Pendidikan mengenai etika digital dapat membantu anak memahami konsekuensi sosial dan hukum dari aktivitas di internet termasuk dalam memproduksi atau menyebarkan konten yang berkaitan dengan kekerasan dan kriminalitas. Pendekatan tersebut sejalan dengan gagasan kriminologi digital yang menekankan pentingnya pencegahan berbasis edukasi dalam menghadapi dinamika kejahatan siber yang terus berkembang. Penyebaran narasi kekerasan di ruang digital dipengaruhi oleh desain algoritma yang mendorong konten sensasional untuk memperoleh visibilitas yang lebih tinggi. Regulasi terhadap platform digital menjadi penting agar anak-anak memiliki kewajiban untuk mengelola konten yang berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat terutama bagi anak-anak.

Anak yang terlibat dalam aktivitas digital yang berpotensi melanggar hukum sebaiknya tidak langsung diproses melalui mekanisme peradilan pidana melainkan melalui pendekatan yang menitikberatkan pada pembinaan, pendidikan, dan pemulihan. Perumusan norma hukum harus mempertimbangkan secara cermat unsur *actus reus* dan *mens rea* dalam ruang digital sehingga hanya tindakan yang secara nyata menimbulkan dampak merugikan dan dilakukan dengan kesengajaan yang jelas yang dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana (Najemi *et al*., 2025). Formulasi kebijakan hukum pidana yang ideal dalam merespons fenomena kejahatan virtual seperti TCC harus mengedepankan keseimbangan antara perlindungan masyarakat dan perlindungan terhadap anak sebagai pengguna ruang digital. Pendekatan yang terlalu represif berpotensi menimbulkan over kriminalisasi serta mengabaikan kompleksitas sosial dari interaksi digital. Sebaliknya, pendekatan yang berbasis pada edukasi, regulasi platform, dan keadilan restoratif dapat menjadi alternatif yang lebih proporsional dalam menghadapi dinamika kejahatan virtual di era digital.

KESIMPULAN

Fenomena *True Crime Community* (TCC) di ruang digital menunjukkan adanya transformasi baru dalam bentuk interaksi sosial yang berpotensi menimbulkan implikasi hukum pidana. Meskipun Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana belum secara eksplisit mengatur kejahatan virtual yang berkaitan dengan reproduksi narasi kriminal di komunitas daring, aktivitas dalam TCC secara konseptual dapat dianalisis melalui unsur *actus reus* dan *mens rea*. Unsur *actus reus* dapat tercermin dalam tindakan nyata berupa produksi dan reproduksi konten digital yang bersifat spekulatif, penyebaran identitas pribadi, dan pembentukan opini publik yang menstigmatisasi individu tertentu sehingga menimbulkan bentuk kekerasan simbolik di ruang digital. Unsur *mens rea* sering kali tidak muncul dalam bentuk niat jahat yang eksplisit melainkan dalam bentuk kesadaran atau kelalaian pengguna terhadap dampak sosial dari aktivitas digital yang dilakukan. Analisis melalui konsep *floating signifier* dan *hyperreality* menunjukkan bahwa narasi kriminal di ruang digital dapat mengalami distorsi makna sehingga batas antara fakta hukum dan interpretasi publik menjadi kabur.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa mekanisme radikalisasi digital dalam TCC berlangsung melalui proses konstruksi makna kolektif yang dipengaruhi oleh dinamika komunitas daring, representasi media, dan lemahnya literasi digital dalam masyarakat. Narasi kriminal yang direproduksi secara terus-menerus dapat membentuk realitas hiper yang memperkuat kekerasan simbolik serta menormalisasi diskursus kriminal sebagai bentuk hiburan digital. Formulasi kebijakan hukum pidana yang ideal dalam merespons fenomena kejahatan virtual tidak dapat hanya mengandalkan pendekatan represif melalui kriminalisasi terutama terhadap anak sebagai pengguna ruang digital. Kebijakan hukum pidana perlu mengedepankan prinsip *ultima ratio* dengan menempatkan pendekatan edukatif, literasi digital, regulasi terhadap platform digital, dan mekanisme keadilan restoratif sebagai strategi utama dalam mencegah berkembangnya kekerasan simbolik dan radikalisasi digital di ruang siber sehingga tercipta keseimbangan antara perlindungan masyarakat dan perlindungan terhadap anak sebagai subjek hukum.

DAFTAR PUSTAKA

Armaini, F. S., Oktaviani, W., Ardianti, C. A., Faradila, S. A., & Ayustiatmojo, D. (2025). Di Balik Layar Media Sosial: Bagaimana Doxing Menjadi Alat Membungkam Aktivis, Membungkam Kritis, Dan Merusak Kebebasan Digital. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, *2*(5), 242-251.

Asharudin, R. (2023). Analisis Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas dalam Konteks Era Digital. *In Gunung Djati Conference Series*, 24, 905-921.

Cahyono, S. T., Erni, W., & Hidayat, T. (2025). Rekonstruksi Hukum Pidana terhadap Kejahatan Siber (*Cyber Crime*) dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia. *Dame Journal of Law*, *1*(1), 111-133.

Hamidi, A. (2024). Actus Reus dan Mens Rea dalam Perspektif Pragmatik: Kajian Linguistik Forensik terhadap Kejahatan Berbahasa. *Puitika*, *20*(2), 53-73.

Kaumpungan, P. M. (2025). Analisis Kriminologi: Kejahatan Sebagai Hiburan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 474-484.

Mallarangeng, A. B., & Ali, I. (2023). Pembuktian Unsur Niat Dikaitkan dengan Unsur Mens Rea dalam Tindak Pidana Korupsi. *Legal Journal of Law*, *2*(2), 11-24.

Najemi, A., Monita, Y., & Erwin, E. (2025). Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Ujaran Kebencian Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, *6*(1), 87-105.

Nasoha, A. M. M., Putri, N. R., Aslami, R. N., & Zahra, A. R. A. (2025). Analisis Kritis Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mencegah Cyber Radicalism di Kalangan Gen Z: Critical Analysis of the Role of Citizenship Education in Preventing Cyber Radicalism Among Gen Z. *LITERA: Jurnal Ilmiah Mutidisiplin*, *2*(5), 658-674.

Nasution, S. I. (2025). Mens Rea: Fondasi Pertanggungjawaban Pidana dalam Sistem Peradilan Pidana di Indonesia. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah*, *7*(1), 790-804.

Njoto, D. L. B. (2024). Rekonstruksi Asas Actus Non Facit Reum Nisi Mens Rea dalam Tindak Pidana. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 3344-3355.

Pramestisari, N. A. S. (2025). Kekerasan Simbolik dalam Ilusi Emansipasi Ruang Digital: (Urgensi Literasi Digital, Perubahan Struktural, dan Transformasi Kultural pada Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak). *Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, *5*(2), 73-82.

Susetyo, D. T., & Pradana, A. F. K. (2024). Reintegrasi Hukum Komprehensif Dalam Pencegahan Kejahatan Teknologi Di Era Revolusi Informasi. *JUNAGARA: Jurnal Ilmiah Hukum dan Kenegaraan*, *1*(1), 34-42.

Webb, L. (2021). True Crime And Danger Narratives: Reflections On Stories Of Violence, Race, And (In) Justice. *J. Gender Race & Just.*, *24*, 131.

Zuhri, A. M. (2021). *Beragama di Ruang Digital; Konfigurasi Ideologi dan Ekspresi Keberagamaan Masyarakat Virtual*. Lamongan: Nawa Litera Publishing.