

## **Cybercrime sebagai Kejahatan Dunia Maya dalam Perspektif Hukum dan Masyarakat**

**S. Januar Ashady**

Korespondensi: [sjanuar@gmail.com](mailto:sjanuar@gmail.com)

Fakultas Hukum Universitas Islam Al Azhar Mataram

Jl. Unizar No.20, Turida, Kec. Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar. 83237

### ***Abstract***

*This article aims to be used as further learning about cybercrime as cybercrime from a legal and societal perspective. The research method used in this paper is normative, which is qualitative in nature, namely by finding legal rules, legal principles and legal doctrines to answer legal issues. The personal data protection regulations in Indonesia are only based on Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions. Cybercrime is a new type in the criminal world. The Criminal Code has a clear intention that according to Article 2 of the Criminal Code, it is stated that the criminal provisions in Indonesian laws and regulations apply to everyone who commits an offense in Indonesia. Even though cyberspace is a virtual world, laws are still needed to regulate people's attitudes. With the ITE Law, it is hoped that it can protect the public as users of information technology in Indonesia, this is because the number of internet technology users is increasing from year to year because cybercrime can claim a very large number of victims, especially from a financial perspective.*

*Keywords: Cybercrime, Cyber Crime, Electronic Transactions, ITE Law*

### ***Intisari***

*Artikel ini bertujuan agar dapat di jadikan sebagai pembelajaran lebih lanjut tentang cybercrime sebagai kejahatan dunia maya dalam perspektif hukum dan masyarakat. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah Normatif yang bersifat kualitatif yaitu dengan menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum. Dalam Peraturan Perlindungan data pribadi yang ada di Indonesia hanya didasarkan pada Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Cybercrime merupakan jenis baru dalam dunia kriminal. KUHP memiliki yurisdiksi yang jelas bahwa sesuai Pasal 2 KUHP, disebutkan bahwa ketentuan pidana dalam perundang-undangan Indonesia diterapkan bagi setiap orang yang melakukan sesuatu delik di Indonesia. Meskipun dunia cyber merupakan dunia virtual, hukum tetap diperlukan untuk mengatur sikap tindak masyarakat. Dengan adanya UU ITE ini diharapkan dapat melindungi masyarakat sebagai pengguna teknologi informasi di Indonesia, hal ini dikarenakan jumlah pengguna teknologi internet yang semakin meningkat dari tahun ke tahun dikarenakan tindak pidana cybercrime dapat memakan korban dengan jumlah sangat besar, terutama dari segi finansial.*

**Kata Kunci:** *Cybercrime, Kejahatan Dunia Maya, Transaksi Elektronik, UU ITE*

### A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sudah mengubah peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat dunia menjadi tanpa batas sehingga mengakibatkan terjadinya dinamika sosial dalam bermasyarakat secara signifikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak manfaat dalam berbagai aspek kehidupan manusia.<sup>1</sup>

Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi itu adalah munculnya aplikasi media sosial seperti facebook, twitter, instagram serta aplikasi pesan layanan singkat misalnya WhatsApp, Line, WeChat, yang sering dipakai sebagai alat komunikasi. Media sosial dapat mengajak siapa saja yang tertarik untuk ikut serta dengan memberi *feedback* secara terbuka, turut memberi komentar, serta berbagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Tidak dapat diingkari bahwa media sosial memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan seseorang. Seorang yang awalnya hanya penduduk biasa dengan penghasilan yang kecil, dapat menjadi besar dengan adanya media sosial atau malah sebaliknya.<sup>2</sup>

Media sosial selalu didefinisikan sebagai sebuah media online, dengan para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagai serta menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia seperti Facebook, Instagram, X dan Youtube sudah merambah ke berbagai kalangan di segala usia. Menurut Kaplan dan Haenlein melihat media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.<sup>3</sup>

Di era teknologi informasi yang sudah berkembang pesat, perkembangan pengguna internet mengalami peningkatan setiap tahun. Berdasarkan survei rutin yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII),

---

<sup>1</sup> Soerjono Soekanto. Pokok-pokok Sosiologi Hukum. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.

<sup>2</sup> Wilga Secsio Ratsja Putri, R. Nunung Nurwati, Meilany Budiarti S., "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja". Prosiding KS: Riset & PKM, Vol. 3, No. 1, 2016, hlm. 48.

<sup>3</sup> Michael Haenlein, *User of the World, unite! The Challenges and Opportunities of SocialMedia*, t.t.p.: *Business Horizon*, 2010, hlm. 5.

pengguna internet di Indonesia setiap tahun meningkat terus-menerus. Pada tahun 2016, survei APJII menyebutkan terjadi kenaikan jumlah pengguna menjadi 132,7 juta pengguna. Lalu, pada tahun 2017 jumlahnya semakin meningkat, pengguna internet berjumlah 143,26 juta. Angka ini terus meningkat hingga di tahun 2018 mencapai 171,17 juta pengguna. (APJII, 2018). Tingginya pertumbuhan pengguna internet merupakan potensi atas banyaknya pengguna internet menggunakan media sosial atau jejaring sosial. Berdasarkan data Hootsuite (We are Social) tahun 2019 di Indonesia adalah pengguna media sosial aktif sebanyak 150 juta (naik 15% atau sekitar 20% dari tahun 2018). Kemudian pengguna media sosial mobile sebanyak 130 juta (naik 8,3% atau sekitar 10% dari tahun 2018).<sup>4</sup>

Dilihat segi positif dunia maya, telah membentuk trend perkembangan teknologi dunia dengan segala bentuk kreativitas manusia. Selain itu, kehadiran internet saat ini memudahkan seseorang dalam mengakses atau mendapatkan informasi, berinteraksi satu samalain di media sosial atau jejaring sosial tanpa harus bertatap muka langsung. Perkembangan teknologi yang pesat, akan memunculkan berbagai permasalahan akibat penyalahgunaan teknologi informasi tersebut. Pada sisi lain penggunaan internet yang nyaris tanpa kendali menyebabkan berbagai tindak kejahatan di dunia maya, angka kejahatan online alias *cybercrime* telah menjadi tren baru di banyak Negara saat ini, termasuk di Indonesia.

Menurut *Organization Of European Community Development (OECD)* *Cybercrime* adalah semua bentuk akses ilegal terhadap suatu data. Semua bentuk tindakan yang dilakukan secara tidak sah menggunakan komputer terutama untuk mengakses, mengirimkan, atau memanipulasi data merupakan suatu tindak kejahatan siber. Beberapa contoh kasus *cybercrime* yang terjadi di Indonesia adalah pencurian data pribadi seseorang karena adanya kebocoran data. Jika terjadi demikian maka pihak perusahaan atau organisasi yang mengalami *cybercrime* akan mengalami kerugian secara finansial serta penurunan tingkat kepercayaan konsumen. Dilihat dari sisi konsumen atau individu yang datanya bocor juga

---

<sup>4</sup> Yuni F, Roida P (2020), Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace 20 (1), 21-27 .Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

mengalami kerugian karena data pribadinya dapat dimanfaatkan oleh sejumlah oknum untuk tujuan tertentu. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul tentang ***Cybercrime* sebagai Kejahatan Dunia Maya Dalam Perspektif Hukum.**

Adapun masalah-masalah yang akan diuraikan dalam penulisan artiket ini adalah pertama bagaimana cybercrime sebagai kejahatan dunia maya. kedua bagaimana cybercrime dalam perspektif hukum dan masyarakat Indonesia. Adapun penulisan ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu, Pertama, untuk memberi gambaran mengenai cybercrime sebagai kejahatan dunia maya dan Kedua, untuk dapat mengetahui Bagaimana cybercrime dalam perspektif hukum dan masyarakat Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah Normatif yang bersifat kualitatif yaitu dengan menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.<sup>5</sup> Analisa data dengan mengkaji Pustaka berupa peraturan perundang-undangan terkait, pelacakan buku-buku dan jurnal-jurnal di internet yang berisi konsep substansial yang terakait permasalahan yang dibahas dalam membangun teori theory building.

## **C. Pembahasan**

### **2.1 Cybercrime Sebagai Kejahatan Dunia Maya**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam masyarakat saat ini memberikan dampak positif, juga memberikan dampak negatif dari akibat ketidaksesuaian penggunaannya yang mengakibatkan timbulnya suatu kejahatan yang dikenal dengan istilah kejahatan siber. Pengertian dari kejahatan dunia maya atau *cybercrime* merupakan bentuk fenomena baru dalam tindak kejahatan sebagai

---

<sup>5</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2010, Penelitian Hukum, Jakarta, Kencana, hlm 35.

dampak langsung dari perkembangan teknologi informasi dengan menggunakan internet sebagai media untuk melakukan tindak kejahatan.

Kejahatan merupakan tindakan anti sosial yang dapat merugikan, tidak pantas, tidak dapat dibiarkan, dapat menimbulkan kegoncangan dalam masyarakat. Sedangkan Van Bemmelen merumuskan, bahwa kejahatan merupakan tiap kelakuan yang bersifat tidak susila dan merugikan, dan menimbulkan begitu banyak ketidaktenangan dalam suatu masyarakat tertentu, sehingga masyarakat itu berhak mencelanya dan menyatakan penolakannya atas kelakuan itu. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur penting dari pengertian kejahatan adalah, perbuatan yang anti sosial, merugikan dan menimbulkan ketidaktenangan masyarakat serta bertentangan dengan moral masyarakat. Namun hal tersebut dapat mengalami pergeseran cara pandang yang dipengaruhi oleh faktor moral masyarakat karena moral masyarakat menjadi tolok ukur perbuatan itu jahat atau tidak.<sup>6</sup>

Berbicara mengenai kejahatan, secara empiris definisi kejahatan dapat dilihat dari dua perspektif, yakni *pertama* kejahatan dalam perspektif yuridis kejahatan yang dirumuskan sebagai perbuatan yang oleh negara diberi pidana. Pemberian hukuman pidana ini dimaksudkan untuk mengembalikan keseimbangan yang dapat tertanggung akibat perbuatan itu. Kejahatan dalam ilmu hukum pidana biasanya disebut dengan tindak pidana (*strafbaarfeit*). *Kedua*, kejahatan dalam arti sosiologis (kriminologis) merupakan suatu perbuatan yang dari sisi sosiologis merupakan kejahatan sedangkan dari segi yuridis (hukum positif) bukan merupakan suatu kejahatan. Dimana perbuatan tersebut oleh negara tidak dijatuhi pidana.<sup>7</sup>

Menurut Indra Safitri, kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang

---

<sup>6</sup> Ibid. 38

<sup>7</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (cyber crime)*, Refika Aditama, Bandung, hal 37-38

mengandalkan tingkat keamanan yang sangat tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan dapat diakses oleh pelanggan internet.<sup>8</sup>

Bentuk kejahatan ini dapat ditimbulkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi atau telekomunikasi adalah kejahatan yang berkaitan dengan aplikasi internet. Kejahatan ini dalam istilah asing disebut *Cybercrime*. Barda Nawawi Arief menggunakan istilah tindak pidana mayantara untuk menunjuk jenis kejahatan ini atau identik dengan “tindak pidana siber” (*cyberspace*).<sup>9</sup>

Menurut Roger Leroy Miller dan Gaylord A.Jentz mengemukakan “*a cyber crime is a crime that occurs in the virtual community of the internet, as opposed to the physical world*”. Keduanya sepakat mengatakan bahwa “*the location of cyber crime cyberspace – raises new issues in the investigation of crimes and the prosecution of perpetrators*.”<sup>10</sup>

Dalam makalah *cybercrime* yang diterbitkan oleh ITAC (Information Tecnology Association of Canada) pada International Information Industry Congress (IIIC) 2000 Millenium Congress di Quebec pada tanggal 19 September 2000, menyatakan bahwa, *Cybercrime is a real and growing threat to economic and social development around the world. Information technology touches every aspect of human life and so can electronically enabled crime*.<sup>11</sup>

Menurut Muladi *Cybercrime* merupakan suatu istilah umum yang pengertiannya mencakup berbagai tindak pidana yang dapat ditemukan dalam KUHP atau perundang-undangan pidana lainnya yang menggunakan teknologi computer sebagai suatu komponen sentral. *Cybercrime* ertupa tindakan sengaja merusak property, masuk tanpa ijin, pencurian hak milik atas kekayaan intelektual, perbuatan cabul, pemalsuan, pornografi anak dan pencurian.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Indra Safitri, 1999, Tindak Pidana Di Dunia Cyber” dalam Insider, Legal Journal From Indonesian Capital & Investmen Market.

<sup>9</sup> Ibid. 39

<sup>10</sup> Roger Leroy dan Gayloid A.Jentz. Law for E-commerce, Thompsonj Learning, United States. 2002.hal.99 (dalam Arif zahrulyani).2009.

<sup>11</sup> ITAC, IIIC Common View Paper on: Cyber Crime, IIIC 2000 Millenium Congress (dalam Barda NA. opcit hal 2.).

<sup>12</sup> Agus Raharjo, 2003. Cyber crime di Indonesia, jurnal studi kepolisian hal.288

Dalam data statistik laporan *cybercrime* yang terjadi di Indonesia pada tahun 2019 terdapat 4.586 total laporan dalam kurun waktu 1 tahun, sedangkan pada tahun 2020 turun menjadi 2.259 laporan. Laporan tersebut kasus penyebaran konten provokatif menduduki puncak daftar kasus tertinggi, lalu diikuti oleh kasus penipuan online, pornografi, akses ilegal, dan kasus lainnya. Penanganan *cybercrime* bukanlah suatu hal yang mudah untuk diatasi, selain karakteristik *cybercrime* itu sendiri, regulasi hukum di Indonesia yang sudah ada belum dapat menjangkau perkembangan kejahatan yang dilakukan di dunia maya. Peraturan tentang Perlindungan data pribadi yang ada di Indonesia, hanya didasarkan pada Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>13</sup>

*Cybercrime* merupakan jenis baru dalam dunia kriminal. KUHP memiliki yurisdiksi yang jelas bahwa sesuai Pasal 2 KUHP, disebutkan bahwa ketentuan pidana dalam perundang-undangan Indonesia diterapkan bagi setiap orang yang melakukan sesuatu delik di Indonesia. Hal ini menjadi hambatan dalam penegakan kejahatan siber (*cybercrime*) karena bisa jadi pelakunya melakukan kejahatan tersebut di luar Indonesia sedangkan korbannya adalah orang Indonesia, negara seakan tidak mampu karena belum adanya perjanjian mutual legal assistant dalam bidang hukum pidana (*ekstradisi*).

Kejahatan baru ini, dapat berdampak pada berbagai aspek bidang kehidupan. Banyak kalangan masyarakat beranggapan keberadaan KUHP tidak mampu menjangkau kejahatan baru tersebut sehingga pemerintah menginisiasi lahirnya aturan tentang *cybercrime*. Berdasarkan peraturan yang ada, *cybercrime* sudah diatur dalam Undang- undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yaitu Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 (Hermawan, 2019).

**Menurut** G. W. Paton, hak yang diberikan oleh hukum ternyata tidak hanya mengandung unsur perlindungan dan kepentingan tetapi juga untuk kehendak.

---

<sup>13</sup> Utin Indah Permata Sari. Kebijakan Penegakan Hukum Dalam Upaya Penanganan Cyber Crime Yang Dilakukan Oleh Virtual Police Di Indonesia. *Mimbar Jurnal Hukum*, Volume 2 Nomor. 1 tahun 2021

Hukum pada hakikatnya adalah suatu yang abstrak, namun dalam manifestasinya dapat berwujud konkrit. Suatu ketentuan hukum dapat dinilai baik jika akibat yang dihasilkan dari penerapannya adalah kebaikan, kebahagiaan, dan berkurangnya penderitaan.<sup>14</sup>

Piliphus M Hadjon mengatakan bahwa di dalam perlindungan konsumen terdapat dua teori perlindungan hukum yakni perlindungan hukum represif dan perlindungan hukum preventif. Perlindungan hukum represif yaitu perlindungan hukum yang dilakukan dengan cara menerapkan sanksi terhadap pelaku agar dapat menegakkan hukum sebenarnya yang biasanya dilakukan di pengadilan. Perlindungan hukum preventif adalah perlindungan hukum yang bertujuan untuk mencegah terjadinya suatu sengketa.<sup>15</sup>

Perlindungan Hukum ini bagi Pelaku kejahatan *cybercrime* dapat dilakukan dengan pemberian dimana menurut Widodo, penjatuhan pidana kepada para pelaku *cybercrime* adalah langkah yang kurang tepat dan kurang bijak. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian antara karakteristik pelaku tindak pidana dengan sistem pembinaan narapidana di Lembaga Perasyarakatan sehingga tujuan pemidanaan sebagaimana diatur dalam Undang-undang Perasyarakatan tidak akan tercapai. Menurutnya, sebagai pengganti pemidanaan tersebut adalah pidana kerja sosial atau pidana pengawasan (Widodo, 2013).

Sedangkan menurut Barda Nawawi Arief, jika dilihat dari sudut pandang hukum pidana, upaya penanggulangan *cybercrime* khususnya di Indonesia dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu aspek pertanggungjawaban pidana atau pemidanaan (termasuk aspek alat bukti/pembuktian), aspek kriminalisasi (formulasi tindak pidana), dan aspek yurisdiksi. Hukum prinsipnya merupakan pengaturan terhadap sikap tindakan seseorang dan masyarakat yang terhadap pelanggarnya diberikan sanksi oleh negara. Kejahatan dunia maya atau *cybercrime* merupakan istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer yang menjadi alat dan sasaran atau tempat terjadinya kejahatan.

---

<sup>14</sup> Az Nasution, Op. Cit hlm. 22.

<sup>15</sup> Piliphus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat di Indonesia*, Graha ilmu, Yogyakarta, hlm. 21.

Teknologi Informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat, bahwa pemerintah perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi dapat dilakukan dengan aman, hal ini dilakukan untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. Di dalam Pasal 4 ayat (2) UU ITE, disebutkan bahwa Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Penentuan sebagai tindak pidana merupakan kebijakan criminal dimana menurut Sudarto merupakan sebagai usaha yang rasional dari masyarakat untuk menanggulangi kejahatan.<sup>16</sup> Dalam kebijakan tindak kriminal mencakup kebijakan hukum pidana yang disebut sebagai kebijakan penanggulangan kejahatan dengan hukum pidana, karena di samping dengan hukum pidana untuk menanggulangi kejahatan, dapat dengan sarana-sarana non-hukum pidana.

Menurut Widodo, *cybercrime* dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang memakai komputer bagaikan fasilitas melakukan kejahatan, dan sebagai sasaran (target). Terdapat beberapa tipe kejahatan yang sering terjadi di Internet yaitu:

- 1) *Illegal acces/unauthorized access to computer system and service* merupakan suatu bentuk kejahatan yang dilakukan dengan cara meretas atau menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, atau tanpa izin dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.
- 2) *Illegal contents* yakni memasukkan data atau informasi tentang hal yang tidak benar, tidak etis, serta dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum kedalam internet, itu adalah suatu modus kejahatan *cybercrime* ini.

---

<sup>16</sup> Sudarto, Hukum dan Hukum Pidana (Bandung: Alumni, 1981), 15

- 3) *Data forgery*, merupakan modus kriminal di dunia maya yang dilakukan dengan memalsukan data dokumen yang penting dan disimpan sebagai dokumen tanpa kertas melalui internet. Kejahatan sejenis ini biasanya menargetkan dokumen *e-commerce*, seolah-olah ada typo, pada akhirnya akan menguntungkan pelaku, karena korban akan memasukkan data pribadi dan nomor kartu kredit kepada pelaku.
- 4) *Cyber espionage* ialah bentuk kejahatan yang memakai jaringan internet dengan cara memasuki sistem jaringan komputer pihak yang akan ditargetkan menjadi sasaran untuk dimata-matai.
- 5) *Cyber sabotage and extortion* (sabotase dan pemerasan dunia maya). Merupakan jenis kejahatan yang modusnya biasanya dijalankan dengan mengganggu, merusak, atau menghancurkan data yang terhubung ke internet, program komputer, atau sistem jaringan komputer. Kejahatan semacam ini dilakukan dengan cara memasukkan logic bomb, virus komputer atau program tertentu, sehingga data pada program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan dan tidak dapat beroperasi secara normal atau tidak dapat berjalan, tetapi telah dikendalikan oleh penjahat sesuai kebutuhan.<sup>17</sup>
- 6) *Offense against intellectual property* (pelanggaran terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual) Modus operandi kejahatan ini adalah menyasar hak kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di Internet Misalnya, meniru tampilan website orang lain secara ilegal.
- 7) *Infringements of privacy* merupakan jenis kejahatan ini rata-rata menargetkan informasi pribadi yang disimpan dalam formulir data pribadi yang tersimpan secara computerized. Apabila orang lain mengetahui hal itu dapat menyebabkan kerugian terhadap korban secara materiil maupun immaterial, seperti bocornya nomor PIN ATM, dan lainnya.

Sifat kejahatan cybercrime dapat diklasifikasikan sebagai berikut:<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Yuni Fitriani dan Roida Pakpahan, "Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace," *Cakrawala: Jurnal Humaniora* 20, no. 1 (Maret 2020): 22.

<sup>18</sup> Fiorida Mathilda, "Cyber Crime dalam Sistem Hukum Indonesia," *SigmaMu* 4, no. 2 (September 2012): 36

- 1) *Cybercrime* sebagai tindakan kriminal *Cybercrime* seperti yang dimaksud ialah sebuah tindak kejahatan yang dilakukan dengan konsep kriminalitas yang menggunakan internet sebagai wahana kejahatan. Pengirim e-mail anonim yang bermuatan iklan (spamming), dapat dicantumkan dalam contoh kejahatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya dan dapat dituntut dengan tuduhan pelanggaran privasi.<sup>19</sup>
- 2) *Cybercrime* sebagai kejahatan “abu-abu” Kejahatan semacam itu di Internet termasuk dalam area “abu-abu”. Oleh karena itu, motif aktivitasnya terkadang bukan kejahatan sehingga sulit untuk menentukan apakah perilaku tersebut merupakan kejahatan. Salah satu contohnya adalah probing atau portscanning istilah yang digunakan untuk memantau sistem orang lain, dan disalahgunakan dengan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari sistem.

## 2.2 Cybercrime Dalam Perspektif Hukum Dan Masyarakat Indonesia

Pada umumnya bentuk-bentuk *cybercrime* yang dikenal dalam masyarakat dibedakan menjadi 3 (tiga) kualifikasi umum, yaitu :<sup>20</sup>

- a. Delik-delik yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas dan keberadaan data dan sistem *computer*:
  - 1) *Illegal access* (akses yang secara tidak sah terhadap sistem komputer)
  - 2) *Data interference* (mengganggu data komputer)
  - 3) *System interference* (mengganggu sistem komputer)
  - 4) *Illegal interception in computers, systems and computer networks operation* (intersepsi yang secara tidak sah terhadap komputer, sistem, dan jaringan operasional komputer)
  - 5) *Misuse of devices* (menyalahgunakan peralatan komputer)

---

<sup>19</sup> Ibid. 37.

<sup>20</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (cyber crime)*, Refika Aditama, Bandung, hal 74

- b. Delik-delik yang berhubungan dengan komputer: pemalsuan dan penipuan (*computer related offences; forgery and fraud*).
- c. Delik-delik yang bermuatan pornografi anak (*content-related offences, child phornography*).
- d. Delik-delik yang berhubungan dengan hak cipta (*offences-related of infringements of copyright*).

Pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), pengertian secara luas mengenai tindak pidana cyber ialah semua tindak pidana yang menggunakan sarana atau dengan bantuan Sistem Elektronik. Semua tindak pidana konvensional yang ada dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sepanjang dengan menggunakan bantuan atau sarana Sistem Elektronik seperti pembunuhan, perdagangan orang, dapat termasuk dalam kategori tindak pidana cyber dalam arti yang luas.

Aturan hukum mengenai cyber crime juga diatur didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yaitu :

- a) Pasal 362 KUHP, digunakan untuk kasus carding.
- b) Pasal 378 KUHP, digunani untuk penipuan.
- c) Pasal 335 KUHP, digunakan untuk kasus pengancaman dan pemerasan yang dilakukan melalui e-mail yang dikirimkan oleh pelaku untuk memaksa korban melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkannya.
- d) Pasal 311 KUHP, digunakan untuk kasus pencemaran nama baik dengan menggunakan media internet

Ada beberapa contoh tindak pidana cybercrime yang dapat dipidanakan, diantaranya: <sup>21</sup>

- a) Pencurian
- b) Penipuan
- c) Pemerasan dan Pengancaman
- d) Pencemaran nama baik

---

<sup>21</sup> Helmi Zaki Mardiansyah, S.H., M.H. Kejahatan Cyber Crime Dalam Perspektif Hukum Pidana.

- e) Judi online
- f) Pornografi
- g) Hacking

Walaupun masih ada kontroversi, bisa dikatakan bahwa Indonesia ialah negara dengan kesenjangan digital yang cukup besar. Kesenjangan digital bisa dijelaskan sebagai adanya kesenjangan antara mereka yang bisa menggunakan teknologi komunikasi dan mereka yang tidak bisa. Dengan adanya kesenjangan tingkat pendidikan dan ekonomi di Indonesia, akses teknologi komunikasi Indonesia juga belum merata. Ketimpangan atas kurangnya informasi dan telekomunikasi dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Yang tentunya paling banyak dikunjungi adalah yang paling dekat dengan pusat informasi komunitas (masyarakat). Terlepas dari kesenjangan digital yang ada, kejahatan dunia maya (*cybercrime*) di Indonesia masih merajalela. Kasus yang paling sering terjadi adalah pembobolan kartu kredit oleh para hacker hitam.

Selain KUHP, *cybercrime* diatur dalam Undang-undang Transaksi Elektornik Nomor 8 Tahun 2011 Sebagaimana telah di ubah menjadi Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 (UU ITE) khususnya pada pasal 27 sampai dengan pasal 30 mengenai perbuatan dilarang. Kemudian pada pasal 45 sampai dengan pasal 50 diatur mengenai ketentuan Pidana.

Sanksi pidana adalah salah satu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan diadakan hukum pidana. Pemberian pidana sebenarnya telah menjadi persoalan dan pemikiran di kalangan parah ahli di dalam mencari alasan-alasan dan syarat-syarat seseorang dapat dijatuhi pidana. Dalam hal ini terdapat tiga teori mengenai alasan pembeda dan syarat pemidanaan, yaitu:

- a. Teori absolut atau teori pembalasan

Menurut teori absolut (*absolutetheorieen*) atau teori pembalasan (*vergeldingstheorien/retribution theory*), penjatuhan pidana dibenarkan semata-mata karena seseorang telah melakukan suatu kejahatan, penderitaan itu harus dibalas pula dengan penderitaan yang berupa pidana kepada orang yang melakukan kejahatan.

Pada dasarnya tindakan pembalasan mempunyai dua sudut pandang yakni:

- 1) Sudut subjektif (*subjective vergelding*), dimana pembalasannya ditujukan kepada orang yang berbuat salah.
- 2) Sudut objektif (*objective bergelding*), dimana pembalasannya ditujukan untuk memenuhi perasaan balas dendam masyarakat.

b. Teori relatif atau teori tujuan

Menurut teori relatif (*relative theorien*) atau teori tujuan (*doel theorien/utilitarian theory*), pidana itu bukanlah untuk melakukan pembalasan kepada pembuat kejahatan, melainkan mempunyai tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat. Dasar pembenaran tindak pidana menurut teori ini terletak pada tujuan pemidanaan itu sendiri. Mengenai tujuan pidana itu ada beberapa pendapat, yaitu:

- 1) Tujuan pidana adalah untuk memberikan ketentraman, kesejukan dan kenyamanan pada masyarakat yang gelisah, karena akibat dari telah terjadinya suatu kejahatan.
- 2) Tujuan pidana adalah untuk mencegah kejahatan, yang dapat dibedakan atas pencegahan umum (*generale preventie*) dan pencegahan khusus (*speciale preventie*).

c. Teori gabungan

Teori gabungan (*verenegingstheorien, gemengde theorien*) merupakan gabungan teori dari absolut atau teori pembalasan dengan teori relatif atau teori tujuan. Dasar pembenaran pidana pada teori gabungan meliputi dasar pembenaran pidana dari teori pembalasan dan teori tujuan, yaitu baik terletak pada kejahatannya maupun pada tujuan pidananya. Penganut dari teori ini antara lain Karl Binding.

Selain teori pemidanaan yang disampaikan diatas ada teori pemidanaan yang berkembang mengikuti kehidupan masyarakat sebagai reaksi yang timbul dari kejahatan itu sendiri, yaitu :

- 1) Teori retributive
- 2) Teori Deterrence (Teori Pencegahan)
- 3) Teori Treatment (Teori Pembinaan/Perawatan), dan
- 4) 4. Teori Social Defence (Teori Perlindungan Masyarakat)

Berdasarkan pada teori ppidanaan yang telah dijelaskan diatas menurut hemat penulis pemerintah dalam hal mencegah tindak pidana *cybercrime* dapat dilakukan dengan memberikan sanksi berupa sanksi pidana kepada pelaku Cybercrime. Hal tersebut merupakan wujud dari melindungi berbagai kepentingan masyarakat baik dengan menggunakan teori gabungan (*verenegingstheorien, gemengde theorien*) yakni pelaku *cybercrime* dapat di pidana dilihat pada kejahatannya maupun pada tujuan pidananya.

Dengan adanya aturan materil ataupun formil yang mengatur tentang kejahatan di dunia maya, setidaknya dapat membantu aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan yang terjadi di dunia maya baik kejahatan yang konvensional maupun kejahatan modern. Dengan harapan dapat memberikan rasa aman bagi masyarakat pengguna teknologi informasi mengingat kejahatan teknologi ini tidak mengenal ruang dan waktu dan dapat terjadi pada siapa saja dan kapan saja.

#### **D. Penutup.**

Perjanjian kepemilikan saham silang di Industri televisi swasta diperbolehkan dengan syarat tidak boleh bertentangan dengan aturan penyiaran, anti monopoli. Cybercrime merupakan bentuk fenomena baru dalam tindak kejahatan sebagai dampak langsung dari perkembangan teknologi informasi dengan menggunakan internet sebagai media untuk melakukan tindak kejahatan. Kejahatan baru ini, dapat berdampak pada berbagai aspek bidang kehidupan. Banyak kalangan masyarakat beranggapan keberadaan KUHP tidak mampu menjangkau kejahatan baru tersebut sehingga pemerintah menginisiasi lahirnya aturan tentang cybercrime. Berdasarkan dokumen yang ada, Undang- undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yaitu Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008.

Cybercrime merupakan jenis baru dalam dunia kriminal. KUHP memiliki yurisdiksi yang jelas bahwa sesuai Pasal 2 KUHP, disebutkan bahwa ketentuan pidana dalam perundang-undangan Indonesia diterapkan bagi setiap orang yang melakukan sesuatu delik di Indonesia. Di dalam ketentuan Pasal 4 ayat (2) UU ITE,

disebutkan bahwa Pemerintah harus melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan. Ada beberapa contoh tindak pidana cybercrime yang dapat dipidanakan, diantaranya Pencurian, Penipuan, Pemerasan dan Pengancaman, Pencemaran nama baik, Judi Online, Pornografi, Hacking

### **E. Bibliografi**

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib.2005.Kejahatan Mayantara (*cybercrime*).Bandung : Refika Aditama.
- Andi Hamzah, 1990, Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer.Jakarta : Sinar Grafika.
- Barda Nawawi Arief.2000. Perlindungan HAM dan Korban dalam Pembaharuan Hukum.Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Dikdik M Arief Mansyur dan Elisatris Gultom.2008.Urgensi Perlindungan Korban Kejahatan.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dista Amalia Arifah.2011.“Kasus Cybercrime di Indonesia,” Jurnal Bisnis dan Ekonomi (JBE) 18, no. 2
- ITAC, IIC Common View Paper on: Cyber Crime, IIC.2000. Millenium Congress (dalam Barda NA. opcit hal 2.)
- J.E Sahetapy.1987.Viktinologi Sebuah Bunga Rampai, cet.I, Pustaka Sinar Jakarta: Harapan.
- Michael Haenlein.2010.User of the World, unite! The Challenges and Opportunities of SocialMedia, t.t.p.: Business Horizon,
- Muladi dan Barda Nawawi Arif.1992.Bunga Rampai Hukum Pidana. Alumni: Bandung.
- Pemerintah Republik Indonesia. Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan tentang Hukum Pidana
- Pemerintah Republik Indonesia. Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
- Soekanto, Soerjono.2010.Pokok-pokok Sosiologi Hukum. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudarto.1981.Hukum dan Hukum Pidana.Bandung: Alumni
- Utin Indah Permata Sari.2021. Kebijakan Penegakan Hukum Dalam Upaya Penanganan Cyber Crime Yang Dilakukan Oleh Virtual Police Di Indonesia. Mimar Jurnal Hukum, Volume 2 Nomor. 1
- Widodo. 2003. Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara. Yogyakarta. Aswaja Pressindo
- Wilga Secsio Ratsja Putri, R. Nunung Nurwati, Meilany Budiarti S. 2016.Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. Prosiding KS: Riset & PKM, Vol. 3, No. 1

Yuni F, Roida P.2020.Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace 20 (1), 21-27 .Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

Yuni Fitriani dan Roida Pakpahan.2020.Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace. Cakrawala: Jurnal Humaniora 20, no. 1