

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) telah membawa perubahan besar dalam kehidupan umat manusia di seluruh dunia. Dengan kemampuan akal yang dimilikinya, manusia selalu berusaha mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan untuk menemukan berbagai perangkat moderen demi menunjang dan mempermudah kehidupannya.

Salah satu wujud dari perkembangan iptek saat ini adalah penemuan internet. Internet merupakan hasil perpaduan antara teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi. Kehadiran internet telah membuka cakrawala baru dalam kehidupan manusia. Internet kini telah menjadi sebuah ruang informasi dan komunikasi yang cukup menjanjikan yang mampu menembus batas-batas antar negara. Selain itu, internet juga telah membawa kita kepada ruang atau “dunia baru” yang tercipta yang dinamakan dunia maya (*cyber space*).¹

Pada dasarnya internet adalah hubungan antara berbagai komputer yang membentuk jaringan secara global (seluruh dunia). Dengan menggunakan jaringan internet setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi secara global setiap saat, kapanpun dan dimanapun. Selain itu, melalui sarana ini setiap orang juga dapat

¹ Agus Raharjo, 2002, *Cyber Crime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 4.

melakukan berbagai berbagai aktifitas sehari-hari dengan cara yang mudah cepat dan praktis, seperti membaca koran/berita, mengirim surat (*e-mail*), bahkan melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu, misalnya jual-beli, mengalihkan hak, dan perbuatan-perbuatan hukum lain tanpa harus bertemu, bertatap muka (*face to face*) dan saling mengetahui antara yang satu dan lainnya.

Dengan segala kemampuan dan keunggulan yang dimilikinya, maka tak mengherankan jika internet kini banyak diandalkan dan menjadi salah satu media yang dibutuhkan serta berkembang pesat saat ini karena media ini telah mampu memberikan berbagai kemudahan bagi manusia dalam segala bidang.

Kehadiran dan perkembangan internet yang cukup pesat ini ternyata memunculkan sebuah permasalahan baru. Selain sisi positif dan kemanfaatan yang terdapat dalam media ini, internet juga membawa dampak dan pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat dewasa ini, salah satunya adalah semakin terbukanya jalan untuk melakukan berbagai jenis tindak pidana seperti, pencemaran nama baik, pornografi dan perjudian,² serta timbulnya tindak pidana-tindak pidana baru, seperti pembobolan rekening bank, perusakan jaringan *cyber (hacking)*, penyerangan melalui virus (*virus attack*) dan sebagainya, yang kemudian dikenal dengan *cyber crime* atau kejahatan di dunai maya.³

² Didik M. Arif Mansur dan Elisatris Gultom, 2009, *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Cetakan kedua, PT. Refika Aditama, Bandung, hlm. 5.

³ Naniek Suparni, 2001, *Masalah Cyberspace: Problematika Hukum dan Antisipasi Pengaturannya* Fortun Mandiri Karya, Jakarta, hlm. 11.

Fenomena di atas sempat menarik perhatian dan menggemparkan dunia. Hal ini terbukti dengan dijadikannya masalah *cyber crime* sebagai salah satu topik bahasan dalam Kongres Perserikatan Bangsa-Bangsa ke-8 mengenai “*The Prevention of Crime and the Treatment of Offender*” pada tahun 1990 di Havana, Kuba. Salah satu pembicaraan penting dari agenda tersebut adalah terkait klaim terhadap belum diberikannya perhatian dan keseriusan oleh pemerintah negara, terutama negara-negara berkembang, untuk membuat perangkat hukum dan menegakan peraturan hukum terkait masalah ini.⁴

Bagi Indonesia, hal tersebut merupakan sebuah tamparan tersendiri. Meskipun bukan tergolong sebagai negara maju yang memiliki peraturan dan infrastruktur yang canggih dan tersendiri, namun lalu lintas dunia maya di Indonesia tergolong sangat padat dan mengkhawatirkan, bahkan Indonesia (warga negara) dinilai sebagai salah satu negara pelanggar terbesar (pelaku), bagi salah satu kejahatan ini, terutama *carding*.

Pengamat dan pakar hukum telematika, Roy Suryo, beberapa tahun lalu telah memprediksikan akan terjadinya hal ini. Ia menyatakan bahwa kejahatan cyber (*cyber crime*) telah marak di 5 (lima) kota besar di Indonesia dan berada dalam tingkat yang mengkhawatirkan. Tidak perlu terkejut jika sebentar lagi kejahatan ini bakal “meledak” dan menjadi hal yang sangat memalukan bangsa.⁵

⁴ Agus Raharjo, *Op.cit.*, hlm. 6.

⁵ Bernas, 6 April 2001, dikutip dari <http://www.harianbernas.com>., diakses pada Jumat, 4 September 2009, pukul 15.45 WIB.

Salah satu kota yang banyak terjadi kejahatan *cyber* dimaksud adalah Yogyakarta (DIY).⁶ Kenyataan ini tentu merupakan sebuah ironi tersendiri, di mana Yogyakarta selama ini dikenal sebagai “Kota Pelajar” yang didalamnya terdapat banyak kaum intelektual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu :

1. Upaya-upaya apakah yang dilakukan oleh Polda DIY dalam melakukan penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya ?
2. Kendala-kendala apakah yang dihadapi oleh Polda DIY dalam melakukan penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Upaya-upaya yang dilakukan oleh Polda DIY dalam melakukan penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya.
2. Kendala-kendala yang dihadapi oleh Polda DIY dalam melakukan penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya.

⁶ Empat kota lainnya adalah Jakarta, Bandung, Surabaya dan Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu hukum pada umumnya, khususnya hukum pidana yang berkaitan dengan penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya, khususnya aparat penegak hukum (kepolisian) dan masyarakat pada umumnya.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian berjudul: Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan di Dunia Maya (Studi Kasus pada Polda DIY) ini, sepanjang pengetahuan penulis belum pernah dilakukan oleh pihak lain di Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, sehingga penelitian ini merupakan penelitian asli dan bukan merupakan pengulangan terhadap penelitian yang pernah ada (duplikasi).

Namun demikian, apabila terdapat kesamaan dalam beberapa aspek atau terhadap tema ini, maka penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur pelengkap dan/atau pembanding bagi pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan mengenai penegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya, khususnya pada wilayah hukum Polda DIY.

F. Batasan Konsep

Penegakan hukum, menurut Jimly Asshiddiqie adalah proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.⁷

Dalam proses tersebut, menurut Soedikno Mertokusumo, ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu kepastian hukum, kemanfaatan dan keadilan.⁸ Dari proses tersebut, dapat disimpulkan bahwa penegakan hukum adalah suatu usaha untuk mewujudkan ide-ide tentang keadilan, kepastian hukum dan kemanfaatan sosial menjadi kenyataan.⁹

Berkaitan dengan subyeknya, Jimly Asshiddiqie menyebutkan bahwa penegakan hukum dapat diartikan dalam dua arti, yakni dalam arti sempit dan dalam arti yang luas.¹⁰ Dalam arti yang luas subjek penegakan hukum dapat diartikan sebagai upaya penegakan hukum yang melibatkan semua subyek hukum dalam setiap hubungan hukum. Artinya siapa saja yang menjalankan aturan normatif atau melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu dengan mendasarkan diri pada norma aturan hukum yang berlaku, berarti dia menjalankan atau menegakkan aturan hukum.

Sedangkan dalam arti sempit, penegakan hukum itu hanya diartikan sebagai upaya aparaturnya penegak hukum tertentu untuk menjamin dan

⁷ <http://www.legalias.org>., Jimly Asshiddiqie, *Penegakan Hukum*, diakses pada Sabtu 5 September 2009, pukul 18.30 WIB.

⁸ Soedikno Mertokusumo, 1999, *Mengenal Hukum*, Cetakan kedua, Liberty, Yogyakarta, hlm. 145

⁹ Riduan Syahrani, 1999, *Ringkasan Intisari Ilmu Hukum*, Cetakan kedua, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 192.

¹⁰ Jimly Asshiddiqie., *Loc.cit.*

memastikan tegaknya hukum, misalnya polisi, hakim, jaksa dan pihak-pihak lainnya yang diberikan kewenangan oleh hukum, termasuk kewenangan untuk menggunakan daya paksa apabila diperlukan. Dalam penelitian ini subjek penegakan hukum yang dimaksud adalah aparat penegak hukum, yakni aparat Kepolisian Polda DIY yang bertugas menegakan hukum terhadap kejahatan di dunia maya.

Pengertian dunia maya (*cyber space*) adalah sebuah tempat dimana kita berada ketika kita mengarungi informasi global interaktif yang bernama internet. Istilah ini pertama kali digunakan oleh William Gibson dalam sebuah novel fiksi ilmiahnya yang berjudul *Neuromancer*.¹¹ Dewasa ini, fenomena dunia maya menampilkan sebuah realitas, tetapi bukan realitas yang nyata sebagaimana bisa kita lihat, melainkan realitas virtual (*virtual reality*). Dunia maya juga dunia yang tanpa batas, dunia inilah yang sebenarnya yang dimaksud dengan *borderless world*, karena memang dalam *cyber space* tidak mengenal batas negara, juga hilangnya batas dimensi ruang, waktu dan tempat.¹²

Sedangkan kejahatan di dunia maya (*cyber crime*), menurut Didik Arif Mansur, saat ini merujuk pada suatu tindakan kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya (*cyber space*) dan tindakan kejahatan yang menggunakan komputer.¹³ Sementara itu, Ari Julianto Gema, memberikan arti lebih luas terhadap hal ini. Ia menyatakan bahwa kejahatan yang lahir sebagai dampak

¹¹ Agus Raharjo, *Op.cit.*, hlm. 4.

¹² <http://www.kompasmediacyber.com>., Ono W. Purbo, *Perkembangan Teknologi Informasi dan Internet di Indonesia*, diakses pada Senin 7 September 2009, pukul 20.00 WIB.

¹³ Didik M. Arif Mansur dan Elisatris Gultom, *Op.cit.*, hlm. 7.

negatif dari aplikasi internet inilah yang disebut dengan *cyber crime*.¹⁴ Dari pengertian tersebut tampak bahwa *cyber crime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet.¹⁵

Dari pemahaman-pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang menggunakan media internet dan komputer sebagai sarannya. Menurut Naniek Suparni, kejahatan *cyber crime* tersebut merupakan jenis kejahatan baru dan merupakan kelanjutan dari kejahatan komputer yang telah lebih dahulu ada.¹⁶

Pengertian kejahatan komputer atau kejahatan dunia *cyber* (*cyber crime*), menurut Didik M. Arif Mansur dan Elisatris Gultom, adalah upaya memasuki dan menggunakan fasilitas komputer atau jaringan komputer tanpa ijin dan dengan melawan hukum dengan atau tanpa menyebabkan perubahan dan atau kerusakan pada fasilitas komputer yang dimasuki atau digunakan tersebut.¹⁷

¹⁴ <http://www.legalias.org.>, Ari Julianto Gema, *Cyber Crime: Sebuah Fenomena di Dunia Maya*, diakses pada Senin 7 September 2009, pukul 20.00 WIB.

¹⁵ Abdul Wahid dan M. Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, PT. Refika Aditama, Bandung, hlm. 39.

¹⁶ Naniek Suparni, *Op.cit.*, hlm. 12.

¹⁷ Didik M. Arif Mansur dan Elisatris Gultom, *Op.cit.*, hlm. 8.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian tentang Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan di Dunia Maya (Studi Kasus pada Polda DIY) merupakan penelitian hukum empiris yakni penelitian yang didasarkan pada data primer sebagai data utamanya.

2. Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer digunakan sebagai data utama, sedangkan data sekunder digunakan sebagai data pendukung.

Data primer diperoleh secara langsung dari narasumber penelitian. Sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan terhadap bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah atau materi penelitian.

Bahan pustaka ini disebut dengan bahan hukum, yang terdiri bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.¹⁸

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer adalah bahan-bahan hukum yang bersifat mengikat.¹⁹ Dalam penelitian ini bahan hukum primer berupa:

- 1) Undang-Undang Dasar 1945
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

¹⁸ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2003, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Cetakan keenam, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 33-34.

¹⁹ Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, Cetakan ketiga, UI Press, Jakarta, hlm. 52.

3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti hasil-, rancangan undang-undang, hasil karya maupun hasil penelitian dari kalangan hukum yang berkaitan dengan tema penelitian, dan sebagainya.²⁰

c. Bahan hukum tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.²¹

Dalam penelitian ini bahan hukum tersier yang digunakan adalah:

- 1) Kamus Bahasa Indonesia
- 2) Kamus Bahasa Inggris
- 3) Kamus Hukum

3. Metode Pengumpulan Data

a. Data primer

Pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara dengan mengajukan daftar pertanyaan terhadap narasumber penelitian.

b. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi pustaka, yakni dengan cara mempelajari bahan-bahan hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

²⁰ Ibid.

²¹ Ibid.

4. Narasumber

Narasumber dalam penelitian ini adalah aparat kepolisian dari Polda DIY, yakni Unit Reserse dan Kriminal Khusus Tindak Pidana *Cyber Crime* (Reskrimsus *Cyber Crime*), yang khusus bertugas menangani tindak kejahatan di dunia maya di wilayah hukum Polda DIY.

5. Metode Analisis

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis kualitatif, yaitu analisis yang dilakukan dengan memahami dan mengkaji data yang telah dikumpulkan serta disusun secara sistematis sehingga diperoleh gambaran mengenai masalah atau keadaan yang diteliti.²²

Selanjutnya untuk menyimpulkan hal tersebut digunakan metode berpikir induktif, yaitu cara berpikir yang berangkat dari pengetahuan atau bertitik tolak pada pengetahuan yang khusus, untuk kemudian ditarik kesimpulan secara umum.

²² Ibid., hlm. 250

H. Sistematika Penulisan Hukum

Bab I : Pendahuluan

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang berisi uraian mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Keaslian Penelitian, Batasan Konsep, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Hukum.

Bab II : Kedudukan Dan Peranan Polisi Dalam Penegakan Hukum

Bab ini berisi Tinjauan tentang Penegakan Hukum, yang terdiri dari Subjek dan Objek Penegakan Hukum, Kepolisian sebagai Aparat Penegak Hukum dan Peran Polisi sebagai Penyidik dalam Penanggulangan Kejahatan di Dunia Maya; dan Aspek Hukum Kejahatan di Dunia Maya, yang terdiri dari Perkembangan Internet dan Fenomena Dunia Maya, Pengertian Kejahatan di Dunia Maya, Bentuk-bentuk Kejahatan di Dunia Maya, dan Pengaturan Kejahatan di Dunia Maya di Indonesia; serta Penegakan Hukum Pidana Terhadap Kejahatan Di Dunia Maya Oleh Polda DIY; dan Kendala Yang Dihadapi Oleh Polda DIY Dalam Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Dunia Maya.

Bab III : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.