

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keunggulan Komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga dapat menekan jumlah tenaga kerja, biaya serta memperkecil kemungkinan melakukan kesalahan, mengakibatkan masyarakat semakin mengalami ketergantungan kepada komputer. Dampak negative dapat timbul apabila terjadi kesalahan yang ditimbulkan oleh peralatan computer yang akan mengakibatkan kerugian besar bagi pemakai (*user*) atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja mengarah kepada penyalahgunaan computer.<sup>1</sup>

Usaha mewujudkan cita-cita hukum (*rechside*) untuk mensejahterakan masyarakat melalui kebijakan hukum pidana tidak merupakan satu-satunya cara yang memiliki peran paling strategis. Dikatakan demikian karena hukum pidana hanya sebagai salah satu dari sarana kontrol masyarakat (*social*).

Teknologi informasi dan komunikasi mengubah perilaku masyarakat dan peradaban secara global. Disamping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi

---

<sup>1</sup> <http://advokadpurwadi.blogspot.com/2009/04/kejahatan-mayantara-cyber-crime-di.html>

peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi arena efektif perbuatan melawan hukum.

Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan Hukum *Cyber* yang diambil dari kata *Cyber Law*. *Cyber Law* adalah istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi.<sup>2</sup> Istilah lain yang digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Law Of Information Technology*), Hukum Dunia Maya (*Virtual Word Law*) dan Hukum Mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan internet dan pemanfaatan teknologi informasi berbasis virtual. Istilah hukum *cyber* yang digunakan dalam tulisan ini dilandasi pemikiran bahwa *cyber* jika diidentikan dengan “Dunia Maya” akan cukup menghadapi persoalan jika harus membuktikan suatu persoalan yang diasumsikan sebagai “maya”, sesuatu yang tidak terlihat dan semu.

Terdapat 3 (tiga) pendekatan untuk mempertahankan keamanan di *cyberspace*, *pertama* adalah pendekatan teknologi, *kedua* adalah pendekatan sosial budaya-etika, dan *ketiga* adalah pendekatan hukum. Untuk mengatasi keamanan gangguan pendekatan teknologi sifatnya mutlak dilakukan, sebab tanpa suatu pengamanan jaringan akan sangat mudah disusupi, diintrusepsi, atau diakses secara illegal dan tanpa hak. Melihat fakta hukum sebagaimana yang ada pada saat ini, dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah disalah gunakan sebagai sarana kejahatan ini menjadi teramat penting untuk diantisipasi bagaimana kebijakan hukumnya, sehingga *Cybercrime* yang terjadi dapat dilakukan upaya penanggulangannya dengan hukum pidana, termasuk dalam

---

<sup>2</sup> <http://advokadpurwadi.blogspot.com/2009/04/kejahatan-mayantara-cyber-crime-di.html>

hal ini adalah mengenai sistem pembuktiannya. Dikatakan teramat penting, karena dalam penegakan hukum pidana dasar pembenaran seseorang dapat dikatakan bersalah atau tidak melakukan tindak pidana, disamping perbuatannya dapat dipersalahkan atas kekuatan Undang-Undang yang telah ada sebelumnya (*asas legalitas*), juga perbuatan mana didukung oleh kekuatan bukti yang sah dan kepadanya dapat dipertanggungjawabkan (unsur kesalahan). Pemikiran demikian telah sesuai dengan penerapan asas legalitas dalam hukum pidana (KUHP) kita, yakni sebagaimana dirumuskan secara tegas dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP “*Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali*” atau dalam istilah lain dikenal “tiada pidana tanpa kesalahan”.

Bertolak dari dasar pembenaran sebagaimana diuraikan di atas, bila dikaitkan dengan *Cybercrime*, maka unsur membuktikan dengan kekuatan alat bukti yang sah dalam hukum acara pidana merupakan masalah yang tidak kalah pentingnya untuk diantisipasi di samping unsur kesalahan dan adanya perbuatan pidana. Akhirnya dengan melihat pentingnya persoalan pembuktian dalam *Cybercrime*, tulisan ini hendak mendeskripsikan pembahasan dalam fokus masalah Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Dalam Dunia Maya.

Berdasarkan alasan tersebut di atas, sebagaimana pembuktian-pembuktian dalam *Cybercrime* cukup sulit dilakukan mengingat bahwa hukum di Indonesia yang mengatur masalah ini masih banyak cacat hukum sehingga dapat dimanfaatkan oleh para pelaku *Cybercrime* untuk lepas dari proses pemidanaan.

Kegiatan *cyber* meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis dalam hal ruang *cyber* sudah tidak pada tempatnya lagi untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dalam kualifikasi hukum konvensional untuk dijadikan obyek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Menurut Pasal 5 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) “kegiatan *cyber* adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata, meskipun alat buktinya bersifat elektronik”. Dengan demikian, subyek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan secara nyata.

Penggunaan hukum pidana dalam mengatur masyarakat (lewat peraturan Perundang-undangan Pidana) pada hakekatnya merupakan bagian dari suatu langkah kebijakan (*policy*). Selanjutnya untuk menentukan bagaimana sesuatu usaha, langkah yang rasional dalam melakukan kebijakan tidak dapat pula dipisahkan dari tujuan kebijakan pembangunan itu sendiri secara intergral. Usaha untuk menentukan sesuatu kebijakan apapun (termasuk kebijakan hukum pidana) selalu terkait dan tidak terlepas dari tujuan pembangunan nasional itu sendiri, yakni bagaimana mewujudkan kesejahteraan bagi masyarakat.

Selain itu, perkembangan hukum di Indonesia terkesan lambat, karena hukum hanya akan berkembang setelah ada bentuk kejahatan baru. Jadi hukum di Indonesia tidak ada kecenderungan yang mengarah pada usaha preventif atau pencegahan, melainkan usaha penyelesaiannya setelah terjadi suatu akibat hukum. Walauoun begitu, proses perkembangan hukum tersebut masih harus mengikuti

proses yang sangat panjang, dan dapat dikatakan setelah Negara menderita kerugian yang cukup besar, hukum tersebut baru disahkan.

Kebijakan hukum nasional Indonesia yang kurang dapat mengikuti perkembangan kemajuan teknologi tersebut justru akan mendorong timbulnya kejahatan-kejahatan baru dalam masyarakat yang belum dapat dijerat dengan menggunakan hukum yang lama. Padahal Negara sudah terancam dengan kerugian yang sangat besar, namun tidak ada tindakan yang cukup cepat dari para pembuat hukum di Indonesia untuk mengatasi masalah tersebut.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk Penegakan Hukum khususnya yang terkait dengan proses pembuktian dalam tindak pidana *Cybercrime*?
2. Apa sajakah kendala yang dihadapi oleh Perangkat Hukum di Indonesia untuk menangani para pelaku Kejahatan Dunia Maya terkait dengan masalah pembuktian *Cybercrime*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui Upaya hukum positif Indonesia apakah sudah mampu untuk menjerat para pelaku Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*), karena sebenarnya Kejahatan Dunia Maya telah memenuhi unsur-unsur obyektif dan subyektif dalam Hukum Positif Indonesia.
2. Untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi oleh pengadilan dalam menanggulangi *Cybercrime*, serta kendala-kendala pengadilan dalam

melakukan proses penyidikan terkait dengan pengumpulan alat-alat bukti  
Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*)

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

Manfaat dari penelitian ini adalah :

##### 1. Manfaat Teoritis :

Secara teori dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai *Cybercrime* yang dapat melampaui belahan dunia manapun dan siapapun, karena para pelaku kejahatan ini bersifat internasional. Selain itu dapat memacu perkembangan ilmu hukum dalam menciptakan hukum, khususnya bidang hukum pidana dengan aplikasi yang mudah dijangkau bagi semua kalangan.

##### 2. Manfaat Praktis :

###### a. Bagi Pemerintah (Kepolisian, Dinas Sosial dan Kejaksaan Negeri)

Perlu adanya suatu bentuk sosialisasi hukum dan pelaksanaannya secara menyeluruh dan merata, khususnya pada kalangan muda yang bergelut di bidang yang memiliki tingkat intensitas tinggi dengan hal-hal yang mendekati perbuatan melawan hukum. Pemberian struktur keamanan lebih pada segala mediasi yang mendukung terjadinya tindak pidana *Cybercrime*, agar mengurangi jumlah angka tindak pidana ini.

###### b. Bagi para pelaku tindak pidana *Cybercrime*

Bagi pelaku kejahatan computer, bahwa kejahatan yang mereka lakukan dijerat dengan pidana yang cukup berat karena pihak yang dirugikan cukup banyak, termasuk Negara-Negara di dunia. Oleh karena itu dibutuhkan banyak pengetahuan

c. Bagi kalangan masyarakat umum

Untuk memberi pengetahuan lebih tentang hukum positif Indonesia, karena selama ini masyarakat cenderung tidak peduli selama dirinya tidak dirugikan. Sebenarnya secara tidak langsung masyarakat awam juga ikut dirugikan dengan adanya kerugian yang dialami oleh Negara baik secara materiil maupun moril.

**E. Batasan Konsep**

1. *Cybercrime* atau kejahatan komputer menurut Andi Hamzah adalah kejahatan di bidang komputer yang secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara illegal, di luar batas kewenangan yang memiliki tujuan melanggar hukum.<sup>3</sup>

2. Pelaku

Orang yang melakukan sendiri perbuatan yang memenuhi rumusan delik .

3. Penerapan Hukum

Penerapan hukum yang dilakukan bagi para pelaku *cybercrime* di Indonesia masih menggunakan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang mana bila dilihat kemabli KUHP tidak relevan digunakan untuk menindak pelaku *cybercrime* karena ada kejahatan yang dapat dijerat dengan KUHP dan ada yang tidak. Dengan demikian penerapan aturan terhadap suatu delik sangat tergantung pada hakim dalam memberikan pertimbangan dan memberikan keputusan apakah kejahatan yang dilakukan (*cybercrime*) dapat dijerat dengan KUHP atau tidak. Bertolak

---

<sup>3</sup> Wisnubroto, Al, 1999, Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer, Penerbit Universitas Atmajaya Yogyakarta, Yogyakarta

dari sini maka diperlukan adanya keberanian hakim untuk menafsirkan Undang-Undang. Selama ini hakim terkesan kurang berani untuk bertindak. Hakim selalu dibayang-bayangi dengan Pasal 1 KUHP (Azas Legalitas). Bila kita kaji lagi sikap hakim tersebut sangat kontras dengan ketentuan Pasal 22 AB (*Aglemeene Bepalingen Van Wetgeving Voor Indonesie*); Pasal ini menyatakan :

Hakim yang menolak untuk mengadakan keputusan terhadap perkara dengan dalih Undang-Undang tidak mengaturnya, terdapat kegelapan ketidaklengkapan dalam Undang-Undang, dapat dituntut karena menolak mengadili perkara.<sup>4</sup>

Maka dalam mengisi kekosongan hukum, hakim untuk sementara dapat melakukan interpretasi hukum. Ini dikarenakan baru saja disahkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

#### 4. Hukum Pidana di Indonesia

Hukum pidana yang berlaku di Indonesia sekarang ini adalah hukum pidana yang telah dikodifisir, yaitu sebagian terbesar aturan-aturannya telah disusun dalam satu kitab Undang-Undang (*wetboek*), yang dinamakan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, menurut suatu sistem yang tertentu.<sup>5</sup> Dengan adanya *cybercrime*, hukum pidana yang kita pergunakan sudah tidak lagi relevan untuk menjerat para pelaku *cybercrime* tersebut karena kejahatan ini merupakan kejahatan jenis baru.

---

<sup>4</sup> Wahid, Abdul, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, PT. Riefka Aditama, Bandung

<sup>5</sup> Moeljanto, 1987, *Azas-azas Hukum Pidana*, PT. Bina Aksara, Jakarta



## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode penelitian hukum normative yang didukung dengan data-data empiris :

#### a) Penelitian Kepustakaan

Penelitian yang dilakukan adalah dengan cara mencari dan mempelajari buku-buku, Perundang-undangan, serta berbagai literature lainnya yang sekiranya mempunyai kesamaan dengan topik dan obyek penelitian.

### **2. Sumber Data**

Sumber data untuk keperluan penelitian ini terdiri atas :

#### a) Data Primer

Sumber data primer bersala dari perturan perundang-undangan :

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

#### b) Data Sekunder

Sumber data sekunder berasal dari berbagai macam peraturan-peraturan, buku-buku, media massa, internet, pendapat hukum dan literature lainnya yang berkaitan dengan materi penelitian.

### **3. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a) **Studi Kepustakaan**

Suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengambil suatu kesimpulan dari berbagai macam data-data yang terdapat di dalam buku-buku, peraturan-peraturan, serta literature lain yang berkaitan dengan materi penelitian.

**4. Metode Analisis Data**

Berbagai macam data yang diperoleh baik dari studi kepustakaan maupun penelitian lapangan dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan cara melakukan penafsiran terhadap data-data yang diperoleh dari sumber tersebut.

**G. Sistematika Penulisan Hukum**

Dalam proposal penulisan hukum ini disusun dengan menggunakan sistematika sebagai berikut :

**BAB I. PENDAHULUAN**

Dalam Bab Pendahuluan berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, keaslian penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan hukum. Dimana sub-sub bab tersebut bertujuan untuk memberikan pandangan dan penjelasan kepada pembaca mengenai permasalahan yang hendak dibahas dalam penulisan hukum ini.

**BAB II. KEJAHATAN DALAM DUNIA MAYA DAN PENGENDALIANNYA**

Di dalam bab pembahasan ini terdiri atas beberapa sub-sub bab, dimana diantaranya meliputi pengertian Gambaran Umum Tentang Cybercrime, Tindak

Pidana Dalam Dunia Maya, Pembuktian Terhadap Kejahatan Dalam Dunia Maya, dan Kendala Yang Dihadapi Oleh Perangkat Hukum Di Indonesia Dalam Menangani Para Pelaku Cybercrime Terkait Dengan Pembuktian, dan Upaya Penegakan Hukum Yang Dapat Dilakukan Terkait Dengan Pembuktian.

### **BAB III. PENUTUP**

Di dalam bab penutup ini berisi tentang kesimpulan atas apa yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya, selain itu juga terdapat saran-saran dari penulis yang mungkin dapat dijadikan gambaran atau pedoman bagi penulisan-penulisan lainnya yang mungkin saling terkait atau memiliki topic dan obyek penelitian yang sama.

