

TINJAUAN YURIDIS PEMIDANAAN CYBERCRIME BERDASARKAN HUKUM PIDANA POSITIF

Oleh:

Dian¹

Fransiskus Rahmat Natalis Efendi Waruwu²

Syawal Amry Siregar³

Rudolf Silaban⁴

Universitas Darma Agung, Medan^{1,2,3,4}

Email:

dian130619@gmail.com

pendifranswar8@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia has achieved rapid development in the field of information and communication technology since 2000 until now. Many new technologies have emerged and been accepted by Indonesian people. In a world that knows no boundaries of time and space, humans can interact with each other from anywhere and at any time. only. However, the convenience of the internet cannot leave the hands of criminals. They abuse this convenience to cause confusion and harm others. Cybercrime is a relatively new type of crime. Because it is a high-tech crime that uses sophisticated equipment and information technology, New legal and regulatory responses are needed to eradicate it. In fact, there are several crimes that are almost the same where the media is involved in the crime. Namely computer crimes (cybercrimes), falsification of data or documents on computers, and theft of data on computers. In short, this research discusses the legal regulations for cybercrime (computer crime).

ABSTRAK

Indonesia telah mencapai perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi sejak tahun 2000 hingga saat ini. Banyak teknologi baru yang muncul dan diterima oleh masyarakat Indonesia. Di dunia yang tidak mengenal batas waktu dan ruang, manusia dapat berinteraksi dimana saja dan kapanpun. Namun, kenyamanan internet tidak bisa lepas dari tangan para penjahat. Mereka menyalahgunakan kemudahan ini untuk menimbulkan kebingungan dan merugikan orang lain. Kejahatan dunia maya merupakan kejahatan yang relatif baru. Karena kejahatan ini menggunakan peralatan canggih dan teknologi informasi, diperlukan tanggapan hukum serta peraturan baru untuk memberantasnya. Faktanya, ada beberapa kejahatan yang hampir sama dimana media terlibat dalam kejahatan tersebut. Yaitu kejahatan komputer (*cybercrime*), pemalsuan data atau dokumen pada komputer, dan pencurian data pada komputer. Singkatnya penelitian ini membahas tentang peraturan hukum tindak pidana cybercrime (kejahatan komputer).

Kata kunci : *Cybercrimes*, Media Sosial, Pertanggungjawaban

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan internet telah membuat banyak perubahan yang cepat dan tak terbatas. Kemajuan teknologi juga dapat mendorong pertumbuhan bisnis. Namun, karena hubungan jarak jauh dapat memberikan informasi yang berbeda dan mereka yang ingin berbisnis tidak perlu

bertatap muka, perkembangan ini menimbulkan kekhawatiran baru akan munculnya kejahatan kompleks berupa cybercrime.

Kecanggihan perkembangan teknologi internet membuat segala sesuatu pada akhirnya saling ketergantungan yang menyebabkan dunia ini mengecil sehingga menjadi sebuah desa universal. Semua

aspek yang ada didunia ini tidak lepas dari pengawasan dan pemantauan. Teknologi telah merusak kita karena kita dapat dengan mudah mengunjungi belahan dunia lain selain tempat kita tinggal dan menciptakan komunikasi global, dan bahkan bergabung dengan jaringan mafia atau terlibat dalam kejahatan terorganisir lainnya.

Sejauh ini perangkat komputer yang dapat diakses melalui jaringan internet digunakan untuk melakukan kejahatan online atau cybercrime. Kejahatan jaringan internet diklasifikasikan menjadi 2 kategori yaitu:

- b Kejahatan langsung terhadap komputer atau jaringan internet
- b Kejahatan yang dilakukan melalui jaringan internet atau perangkat komputer yang berdiri sendiri sebagai tujuan utamanya.

Globalisasi dan pertumbuhan teknologi global menyebabkan peningkatan kejahatan melalui internet, seperti manipulasi data, spionase, sabotase provokatif, pencucian uang, peretasan, pencurian perangkat lunak, penipuan dunia maya, dan berbagai jenis penipuan lainnya. Pengendalian kejahatan melalui Internet menjadi sulit karena pemerintah bahkan belum memiliki kekuatan untuk memeranginya. Jumlah kasus cybercrime yang meningkat di Indonesia telah menimbulkan risiko bagi stabilitas keamanan dan ketertiban negara. Kejahatan dunia maya memiliki unsur yang sama, namun juga memiliki ciri khusus yaitu, pelakunya adalah individu yang bertugas mengendalikan penggunaan internet dan aplikasi lainnya. Pelaku kejahatan ini tidak terbatas pada satu kelompok umur saja; mayoritas masih berusia muda dan remaja.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode normatif. Metode ini menjelaskan peraturan yang terdapat dalam Undang-Undang dan penerapannya saat ini, menghubungkannya

dengan realitas, serta menganalisis syarat-syarat ideal yang ada untuk membandingkan peraturan perundang-undangan yang berlaku saat ini (*ius constitutum*).

PEMBAHASAN

1. Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Cybercrime

Penerapan peraturan dan perundang-undangan kepada pelaku kejahatan yang menggunakan internet berdasarkan ius constitutum. Aturan-aturan pidana cybercrime yang berlaku di Indonesia:

A. Penerapan KUHP dalam Tindak Pidana Cybercrime.

a. Pembuktian Pencurian dan Perusakan Barang dihadapan pihak Berwajib

Majelis Hakim menjatuhkan pidana penjara terhadap terdakwa karena telah terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana yang sebagaimana diatur dalam Pasal 363 KUHP, yaitu melakukan pencurian dengan kekerasan. Selain itu, terdakwa juga telah terbukti merusak dan menghilangkan barang bukti yang terdakwa gunakan dalam melakukan pencurian.

b. Penghinaan

Seorang terdakwa yang bernama Sesmi Elinda telah terbukti secara sah dan dapat dipercaya melakukan penghinaan terhadap seseorang. Oleh karena itu Pengadilan Negeri (Padang) Tanjung Pati memvonisnya dengan hukuman 2 (dua) bulan penjara. Yang menjadi dasar menjadi dasar hukum majelis hakim dalam mengadili terdakwa telah diatur dalam Pasal 45 ayat (3) dan Pasal 27 ayat (3) UU No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008

B. Penerapan Perundang – undangan diluar KUHP

b Yang diatur dalam Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.

Pada tahun 2024, terdakwa bernama Dani Firmansyah yang berusia 25 tahun dijatuhi hukuman penjara oleh Pengadilan Tinggi karena terbukti melanggar Pasal 22C Jo ayat (50) UU No 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi. Dalam Pasal 22 menyebutkan : "Barangsiapa yang melakukan perbuatan tanpa hak, dan melawan hukum atau dengan manipulasi", dengan rincian:

- a. Menggunakan jaringan internet
- b. Menggunakan jasa komunikasi dan/atau
- c. Menggunakan telekomunikasi khusus.

Sebagaimana telah diatur dalam Pasal 50 "Barangsiapa melanggar ketentuan Pasal 22 dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan denda paling banyak sebesar Rp.600.000.000 (enam ratus juta rupiah), serta semua perbuatan pidana yang diatur dalam Undang-Undang No.36 Tahun 1999 suatu kejahatan."

b. Yang diatur dalam Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran

1. Ancaman pidana akan diberikan kepada saluran siaran yang mengandung:
 - c. Fitnah yang menyesatkan, dan/atau dan menyebarkan informasi yang tidak benar (hoax).
 - c. Penyiaran kekerasan, perbuatan asusila, perjudian, penyalahgunaan narkoba, dan zat adiktif lainnya.
 - c. Siaran yang mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan).
2. Ancaman pidana kepada saluran siaran yang telah memperolok, merendahkan, mengabaikan kaidah-kaidah agama dan harga diri seseorang.
3. Ancaman pidana pada saluran siaran iklan perniagaan yang memuat tentang:
 - a. Promosi yang dikaitkan dengan ajaran agama, menyinggung dan merendahkan suatu agama atau golongan lain.

- b. Mempromosikan minuman yang mengandung alkohol dan zat adiktif lainnya.
- c. Mempromosikan rokok dengan menampilkan visual dari rokok tersebut.
- d. Sesuatu hal yang bertentangan dengan prinsip agama dan moralitas.
- e. Eksploitasi anak di bawah umur.

c. Yang diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

UU ITE No. 11 Tahun 2008 saat ini sangat dibutuhkan oleh negara Indonesia guna memberikan jaminan kenyamanan serta rasa aman kepada masyarakat pengguna internet. Indonesia merupakan salah satu negara yang mayoritasnya pengguna dan penikmat kemajuan serta kecanggihan teknologi dan jaringan internet. Tetapi kenyataannya saat ini masih sedikit ketentuan hukum yang diberlakukan dalam perkara cybrcrime.

Berdasarkan uraian Tindak pidana dan Penerapan hukum pidana diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- b Ketentuan dan peraturan yang berlaku dalam hukum pidana dapat diterapkan dan diberlakukan serta dapat ditafsirkan lebih luas.
- b Peraturan dan perundang-undangan khusus yang mengatur tentang kejahatan jaringan internet adalah UU ITE, dan satu-satunya undang-undang khusus yang mengatur pembajakan perangkat lunak komputer adalah UU Hak Cipta.
- b Dapat dijatuhkan pidana penjara dan dikenakan sanksi denda.
- b Kejahatan dunia maya yang ada di Indonesia antara lain: Pelanggaran data, Peretasan situs web, Pemalsuan kartu kredit, Pelanggaran hak cipta.

2. Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Kejahatan Internet.

Berikut beberapa peraturan perundang-undangan tindak pidana

teknologi informasi dan komunikasi diluar KUHP adalah:

1. UU No. 36 Tahun 1999.
2. UU No. 19 Tahun 2002.
3. UU No. 25 Tahun 2003 KUHP perubahan atas UU No. 15 tahun 2002.
4. Undang-undang No. 15 Tahun 2003.

Berikut beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi banyaknya kasus cybcrime antara lain:

C. Kebijakan Penal

Kebijakan Penal merupakan salah satu upaya penanggulangan kejahatan berdasarkan hukum pidana yang berlaku di Indonesia. Penerapannya berdasarkan hukum pidana formil dan materil yang berlaku di masyarakat. Kebijakan ini merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan peraturan dan undang-undang yang berlaku saat ini (*Ius constitutum*) dan masa depan (*Ius constituendum*). Upaya hukum pidana saat ini sangat berpengaruh pada sistem hukum yang berlaku, dan juga peraturan-peraturan hukum perdata, juga dapat mempengaruhi perkembangan lebih lanjut.

Terbentuknya undang-undang Informasi Teknologi dan Elektronik merupakan bentuk perlindungan dan kepastian hukum bagi pengguna internet. Maka masyarakat wajib taat dan tunduk kepada hukum syber (cyberLaw) khususnya dalam undang-undang yang berhubungan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sebelum undang-undang ITE dibuat, ada sejumlah determinasi hukum yang diberlakukan. Kejahatan dunia maya telah diatur dalam KUHP.

Berikut beberapa pasal yang telah diatur dalam KUHP tentang kejahatan dunia maya, yaitu :

1. **Pasal 362 KUHP** tentang *Carding*, dimana pelaku mencuri informasi kartu kredit milik orang lain. Meskipun tidak mengambil kartu fisik pelaku dapat menggunakan nomor kartu yang

diperoleh melalui software card generator di internet untuk melakukan transaksi di E-Commerce.

2. **Pasal 378 KUHP** tentang Penipuan dan **Pasal 355 KUHP** tentang Ancaman dan Pemasaran.
3. **Pasal 310 KUHP** tentang Pencemaran nama baik melalui media sosial atau website.
4. **Pasal 303 KUHP** tentang judi online yang diseelenggarakan diIndonesia.
5. **Pasal 282 KUHP** tentang Pornografi yang diakses dari internet.
6. **Pasal 406 KUHP** tentang pengrusakan dengan mengganti tampilan asli dari website tersebut.

B. Kebijakan NonPenal

Kebijakan NonPenal bisa dilakukan dengan memajukan perekonomian dan pendidikan baik secara formal dan nonformal serta memperbaiki sistem pengamanan komputer dan jaringan internet. Pertanggungjawaban korporasi baik dalam hukum pidana maupun dalam hukum perdata sangat dibutuhkan serta kerjasama internasional guna menanggulangi kejahatan dunia maya yang saat ini marak terjadi.

C. Upaya Pencegahan Cybercrime Dimasa yang Akan Datang.

Belum optimalnya perlindungan hukum kepada korban kejahatan dunia maya (*cybercrime*) disebabkan lemahnya Undang-undang ITE yang berlaku saat ini dan kurangnya pengetahuan tentang kejahatan dunia maya (*cybcrime*). Perlindungan hukum terhadap kejahatan *cyber* tentu memerlukan alat, karena kejahatan ini ditandai dengan dilakukannya baik secara materiil maupun immateriil. Menentukan waktu dan tempat kejahatan dunia maya. Untuk mengetahui kapan alat tersebut bekerja secara efektif, analisis dapat dilakukan oleh ahli telematika. Untuk menemukan, mendeteksi, dan mengatasi kejahatan tersebut, menurut Onno W. Purbo (pakar ITE) mengatakan, caranya sebenarnya bergantung pada aplikasi dan topologi yang digunakan dalam jaringan. Hal ini

menunjukkan bahwa sumber daya dan peluang yang cukup merupakan hal yang penting dalam penegakan hukum. Tanpa sumber daya dan sumber daya tertentu, kelancaran penegakan hukum tidak mungkin terjadi. Pencegahan dan pengendalian kejahatan dunia maya memerlukan upaya yang komprehensif serta hukuman dan non-hukuman. Untuk mengatasi kejahatan dunia maya (cybercrime) yang semakin marak terjadi, kepolisian juga dalam hal ini unit investigasi kriminal Mabes Polri, mencoba menerapkan langkah-langkah pencegahan terkait kejahatan dunia maya dan penggunaannya dengan melakukan pelatihan dan meningkatkan kapasitas investigasi kepolisian dengan mengirimkan personel ke berbagai kursus terkait cybercrime.

BAB III PENUTUP

KESIMPULAN

1. Penerapan peraturan pemidanaan berdasarkan hukum pidana yang berlaku di Indonesia:
 - Pasal-pasal yang tertulis dalam KUHP tentang komputer sebagai sarana kejahatan terbagi menjadi 3 (tiga) kategori yaitu :
 - a. Perusakan barang bukti yang digunakan dalam tindak pidana diatur dalam Pasal 233 KUHP.
 - b. Pencurian, diatur dalam Pasal 362 KUHP.
 - c. Persaingan curang, diatur dalam Pasal 382 KUHP.
 - Penerapan ketentuan diluar KUHP yang mengadili tindak pidana kejahatan internet telah diatur dalam :
 - a. Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.
 - b. Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran.
 - c. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b Upaya penegakan hukum guna mencegah kejahatan siber di Indonesia. Mencakup beberapa aspek, antara lain

sosiologis, filosofis, hukum, dan lainnya. Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi aktivitas sehari-hari, sehingga diperlukan peraturan dan undang-undang khusus untuk menangani kejahatan teknologi informasi. Aturan-aturan teknologi informasi yang dapat diterima oleh masyarakat harus memperhatikan semua aspek dan diselaraskan dengan baik. Pembentukan dan penerapan peraturan perundang-undangan siber didasari dengan adanya keinginan masyarakat untuk menjamin keamanan, keadilan, dan kepastian hukum. Pencegahan dan pengendalian kejahatan dunia maya memerlukan upaya yang komprehensif, serta pemberian sanksi atau hukuman untuk memperkuat upaya melawan atau mengatasi kejahatan dunia maya yang semakin meningkat hingga saat ini.

SARAN

1. Sebaiknya perlu aturan pemidanaan yang lebih pasti tentang kejahatan teknologi informasi. Pemidanaan yang adil antara penyertaan dan percobaan, serta adanya hukuman memperberat kepada pelaku atas perbuatan pengulangan kejahatan, guna terjadi terjadinya ketidakadilan hukum dan menjadi upaya untuk kesejahteraan sosial dan perlindungan Masyarakat.
2. Kebijakan pemidanaan kejahatan siber di dunia maya sebaiknya harus lebih diselaraskan sesuai dengan pertumbuhan kejahatan di dunia siber yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoni, *Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Dalam simak Online*, 2017.
- Casey Eoghan. *Digital Evidence and Computer Crime*, Londong: A Harcourt Science and Technology Company, 2001.
- Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan

- berteknologi, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung: 2002.
- Maskun, *Kejahatan Siber: Cyber Crime*, Prenada Media, Jakarta: 2013.
- Mimbar jurnal hukum, Volume 2 Nomor 1 tahun 2021. Jurnal Pembaharuan Hukum.
- Nawawi Barda Arief, *Kebijakan Hukum Pidana*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung: 2002.
- Penelitian Hukum Normatif*, Rajawali Press, Jakarta: 2006.
- Raharjo Agus, *cybercrime-kejahatan computer berteknologi tinggi*, Citra Aditya Bakti, Bandung: 2002.
- Riswandi Budi Agus, *Cyber Crime dan Cyber law*, ISBN, 2023.
- Soekanto Soerjono & Mamudji Sri, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta: 2001.
- Widyopramono, *kejahatan dibidang Kompuer*,Pustaka Sinar Harapan,Jakarta: 1994.
- Yurizal, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cybercrime*, Media Nusa Kreatif, Malang: 2018.