

## EFEKTIVITAS DAN PENERAPAN HUKUM PIDANA TERHADAP *CYBERCRIME* DI INDONESIA

Zahra Anisa Wira Yuda, Hastuti Rahmasari, Tri Agus Gunawan

Universitas Tidar

[zahraanisaputriwirayudha@gmail.com](mailto:zahraanisaputriwirayudha@gmail.com), [hastutirahmasari123@gmail.com](mailto:hastutirahmasari123@gmail.com),

[gunawan58@untidar.ac.id](mailto:gunawan58@untidar.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi pada saat ini yang semakin maju dan bergerak sangat cepat sehingga memudahkan berbagai urusan manusia tanpa adanya batas ruang dan waktu. Canggihnya teknologi yang ada tersebut selain menimbulkan dampak positif bagi manusia juga menimbulkan celah adanya kejahatan dunia maya yang kemudian dapat disebut *cybercrime*. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dengan diberlakukannya aturan mengenai tindak pidana *cyber* tersebut sudah dilakukan, akan tetapi belum memberikan hasil yang lebih signifikan. Penerapan dari adanya peraturan tersebut belum dianggap efektif untuk menangani berbagai macam *cybercrime* yang terjadi di Indonesia. Sehingga pemerintah harus melakukan berbagai upaya untuk menanggulangi *cybercrime* yang ada di Indonesia.

**Kata kunci:** Teknologi , Cybercrime, Pemerintah

### Abstract

*Current technological developments are increasingly advanced and moving very quickly, making it easier for various human affairs without the limitations of space and time. The sophistication of existing technology, apart from having a positive impact on humans, also creates opportunities for cybercrime which can then be called cybercrime. Efforts made by the government to enact regulations regarding cyber crime have been carried out, but have not provided more significant results. The implementation of these regulations is not yet considered effective in dealing with various types of cybercrime that occur in Indonesia. So the government must make various efforts to tackle cybercrime in Indonesia.*

**Keywords:** technology, cybercrime, government

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Perkembangan masyarakat modern semakin didukung oleh perkembangan informatika, globalisasi hubungan antar bangsa dan terbentuknya tatanan dunia baru. Saat ini masyarakat Indonesia yang sedang berkembang pada masa reformasi dihadapkan pada berbagai keadaan mendesak politik, ekonomi, serta sosial budaya yang dampak pembangunannya tidak dapat dipungkiri, namun dapat diatasi dengan berbagai cara. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, teknologi informasi dan komunikasi kini dapat dimanfaatkan dengan perangkat mobile. Aktivitas biasa dilakukan di kehidupan nyata saat ini lebih banyak dilakukan dengan gawai (misalnya perbankan di dunia maya, berkirim surat, dan lain-lain). Transaksi dilakukan melalui iPad, smartphone dan laptop. Manusia tidak lagi mengalami kesulitan dalam menerima informasi dari manapun di dunia.

Banyak perangkat seluler mendukung banyak teknologi informasi dan komunikasi, dan banyak hotspot gratis tersedia di banyak tempat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi juga semakin meningkat, dan kejahatan di dunia maya atau "*cyber crime*" telah menjadi permasalahan yang sangat mengkhawatirkan. Ada berbagai macam kejahatan di dunia maya dan kasus-kasus tersebut jelas merugikan dan memberikan dampak negatif, dan kejahatan siber jenis ini tidak hanya berdampak pada Indonesia saja namun seluruh dunia. Beberapa kejahatan yang dilakukan disebabkan oleh maraknya email, perbankan online, dan perdagangan elektronik di Indonesia. Maraknya kejahatan dunia maya (khususnya di Indonesia) telah mendorong pemerintah untuk segera memperkenalkan undang-undang untuk menangkap penjahat di dunia maya.

Pemerintah Indonesia memasukkan undang-undang *Cyber Crime* dalam undang-undang ITE Nomor 11 Tahun 2008 dan berharap undang-undang ITE Nomor 11 Tahun 2008 dapat membantu mengalahkan, mengurangi, dan menghentikan kejahatan di dunia maya. Menurut South Art, klasifikasi kejahatan merupakan kebijakan kriminal yang mewakili pendekatan rasional masyarakat dalam menangani kejahatan. Kebijakan kriminal adalah bagian dari kebijakan kriminal. Disebut juga kebijakan penggunaan hukum pidana untuk memberantas kejahatan, karena selain hukum pidana, cara-cara non-kriminal juga dapat digunakan untuk memberantas kejahatan.

Hukum pidana sebagai fungsi kontrol sosial menghilangkan kejahatan yang dapat merupakan kejahatan berupa pelanggaran standar yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi, dan melindungi masyarakat dari bahaya kejahatan tersebut. Dari segi kejahatan, terdapat dampak negatif jika kejahatan tidak diberantas atau dikendalikan. Salah satunya adalah meningkatnya kejahatan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, serta munculnya bentuk-bentuk kejahatan baru yang belum dipahami masyarakat. Ini adalah bagian dari "kejahatan konservatif" dan tidak dapat diakui sebagai kejahatan.

Berhasilnya pembangunan suatu negara memerlukan ketahanan nasional dan dukungan kekuatan masyarakat, suatu keadaan yang melindungi mereka dari gangguan dan ancaman, termasuk kejahatan. Hal ini tidak hanya menyangkut kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masyarakat, tetapi juga terjadinya kejahatan. Kejahatan tidak lagi dilakukan dengan cara tradisional, namun peluang yang diberikan oleh kamar modern yang nyaman dimanfaatkan dengan peralatan canggih. Kejahatan ini merupakan kejahatan baru.

Mobilitas kriminal tidak hanya terjadi di dalam wilayah, namun juga antar wilayah bahkan lintas batas wilayah dan negara. Modus operandi ini menggunakan perangkat canggih untuk memanfaatkan sepenuhnya kelemahan sistem hukum dan kemampuan sistem manajemen. Korbannya bukan lagi perorangan, melainkan penyerangan terhadap suatu komunitas atau bahkan negara, bahkan korbannya mungkin tidak mengetahui bahwa dirinya adalah korban.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah penerapan peraturan oleh pemerintah mengenai tindak pidana dunia Maya sudah memberikan hasil yang signifikan?
2. Apakah penerapan peraturan oleh pemerintah mengenai tindak pidana dunia Maya sudah memberikan hasil yang signifikan?

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif menggunakan undang-undang sebagai sumber data yang stabil, kaya, dan mendorong. Peneliti dapat menggunakan analisis isi dokumen untuk memeriksa dokumen secara sistematis dan mengumpulkan data yang relevan.

## Pembahasan

### 1. Penerapan Peraturan Oleh Pemerintah Mengenai Tindak Pidana Dunia Maya

Penegakan aturan kejahatan siber oleh pemerintah Indonesia diwujudkan melalui undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE)<sup>1</sup>.

Undang-undang tersebut mencakup ketentuan hukum khusus untuk menuntut kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi, seperti penipuan, pembayaran kartu, penyebaran informasi transaksi elektronik, pornografi, dan informasi elektronik yang berbahaya. undang-undang ITE memberikan hukuman fisik berupa pidana penjara enam bulan hingga 10 tahun dan denda mulai dari ratusan juta hingga puluhan miliar rupiah. Pemerintah juga memasukkan undang-undang Kejahatan Dunia Maya (UU *Cyber*) ke dalam undang-undang ITE Nomor 11 Tahun 2008 untuk memberantas, menekan, dan menghalangi pelaku di dunia maya.

Penegakan hukum kejahatan dunia maya di Indonesia dilakukan dengan menggunakan berbagai alat, termasuk pendekatan yang berbeda untuk setiap undang-undang.

Menggunakan teknologi ini untuk menyelesaikan kejahatan selalu membutuhkan penggunaan kekerasan. Terjadinya perbedaan pendapat atau apabila berlaku lebih dari satu undang-undang, pilihan hukum ditentukan oleh salah satu dari tiga asas hukum, hukum khusus hukum umum penerapan undang-undang yang lebih spesifik.

Namun penerapan undang-undang kejahatan siber di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain kesulitan hukum dalam mengadili pelaku kejahatan yang dilakukan di dunia maya terkait dengan permasalahan pembuktian persoalan pembuktian kejahatan siber di Indonesia terkait dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Berikut adalah beberapa permasalahan yang dihadapi.

- a. Penggunaan alat bukti elektronik: undang-undang ITE mengakui alat bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah di pengadilan. Namun permasalahan muncul ketika mengumpulkan dan mengolah data elektronik sebagai barang bukti, terutama ketika data tersebut dihapus, disembunyikan, atau dienkripsi.
- b. Locus Delicti: Dalam menentukan lokasi kejadian kejahatan dunia maya, penyidik harus mempertimbangkan server sebagai tempat penyimpanan data elektronik dan teori mengenai pengunggah dan pengunduh, namun metode yang digunakan penyidik Indonesia masih belum jelas.
- c. Penerapan KUHAP: undang-undang ITE memperluas ketentuan Pasal 184 KUHAP tentang alat bukti yang sah. Informasi dan dokumen elektronik, serta salinan cetaknya, dianggap sebagai bukti yang sah, namun permasalahan muncul ketika mengintegrasikan undang-undang ITE ke dalam hukum acara pidana ketika memberikan bukti kejahatan siber.
- d. Penggunaan sistem elektronik : undang-undang ITE mewajibkan penggunaan sistem elektronik sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam undang-undang, tetapi terdapat tantangan dalam penerapan sistem elektronik yang efektif dan efisien untuk mendeteksi kejahatan dunia maya.
- e. Batasan Teknis: Penyidik harus mempunyai teknologi tepat guna untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data elektronik sebagai alat bukti, tetapi keterbatasan teknis dapat menjadi hambatan dalam memberikan bukti kejahatan dunia maya.

---

<sup>1</sup> undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik

- f. Sumber Daya Terbatas: Penyidik harus mempunyai sumber daya yang cukup untuk mengumpulkan dan mengolah data elektronik sebagai alat bukti, keterbatasan sumber daya dapat menjadi hambatan dalam menyediakan bukti kejahatan dunia maya.
- g. Sumber Daya Teknis yang Terbatas: Penyidik harus mempunyai sumber daya teknis yang cukup untuk mengumpulkan dan mengolah data elektronik sebagai alat bukti.

Kejahatan terkait teknologi informasi sulit dibuktikan karena hukum positif Indonesia memerlukan alat bukti, saksi, ahli, dan keterangan pendukung. Dalam beberapa tahun terakhir, pemerintah Indonesia telah meratifikasi undang-undang ini dalam upaya memperkuat kepercayaan internasional, khususnya dalam transaksi komersial undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berbagai partai politik, sebagai bagian dari kebijakan peradilan pidananya, telah berupaya melakukan reformasi hukum pidana melalui rancangan KUHP yang sedang berjalan, baik oleh para pengacara, akademisi, maupun pemerintah.

Dalam beberapa kasus, pemberlakuan peraturan pemerintah melawan kejahatan dunia maya di Indonesia telah membuahkan hasil yang signifikan. Upaya lebih lanjut masih diperlukan untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum kejahatan siber dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam proses penegakan hukum.

- 2. Pengaturan kejahatan dunia maya di Indonesia agar dapat diterapkan secara efektif dalam penegakan hukum pidana.

A, Peraturan kejahatan dunia maya di Indonesia dapat diterapkan secara efektif untuk menegakkan hukum pidana dengan beberapa hal diantaranya:

Peraturan Perundang-undangan: Pemerintah Indonesia telah mengoordinasikan pemberantasan kejahatan dunia maya sejak tahun 2008. Pengesahan dan pengesahan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) No. 11 Tahun 2008 mengatur bahwa kejahatan dunia maya dapat dihukum.

- a. Pengembangan Sistem Keamanan: Mengembangkan sistem keamanan teknologi informasi yang lebih baik akan membantu mencegah kejahatan dunia maya. Namun sistem keamanan teknologi informasi masih memiliki kerentanan yang dapat dieksploitasi oleh hacker.
- b. Pembentukan unit khusus: Pembentukan unit khusus seperti Direktorat Kejahatan Dunia Maya (Dittipidsiber) Badan Reserse Kriminal (Poli Bareskrim ) untuk memberantas kejahatan dunia maya akan membantu meningkatkan efektivitas penegakan hukum.
- c. Pendidikan dan Kesadaran: Keamanan Siber dan Kejahatan Dunia Maya Pendidikan dan kesadaran masyarakat mengenai lemahnya penegakan hukum dapat menyebabkan peningkatan kejahatan dunia maya. Oleh karena itu, pendidikan dan kampanye kesadaran akan keamanan siber sangat dibutuhkan
- d. Koordinasi Antar Lembaga: Koordinasi antar lembaga seperti pemerintah, polisi, dan industri TI melalui program seperti ID-FIRST dapat membantu menciptakan sinergi dan meningkatkan efisiensi penegakan hukum.
- e. Pengawasan dan Penegakan Hukum: Penegakan hukum mempunyai ketentuan yang memberikan sanksi mulai dari yang paling ringan sampai yang paling berat berupa pidana penjara seumur hidup atau pidana mati apabila pelaku atau tersangka terbukti melanggar hukum, maka sanksi tersebut harus dilaksanakan secara efektif terhadap pelaku atau tersangka pelanggaran atau kejahatan.

- f. Pengembangan Teknologi Forensik: Pengembangan Lab Forensik Digital akan membantu penyelidikan dan penuntutan kejahatan dunia maya.
- g. Sosialisasi literasi kejahatan dunia maya: Sosialisasi literasi kejahatan dunia maya harus dilakukan secara efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan meningkatkan kesadaran tentang kejahatan dunia maya. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kejahatan dunia maya belum sepenuhnya mencapai tujuannya. Oleh karena itu, perlu ditingkatkan dengan metode yang menarik dan interaktif serta melalui peran aktif keluarga dan sekolah.
- h. Kolaborasi dengan aparat desa: Kolaborasi dengan aparat desa, termasuk lembaga pemerintah dan tokoh masyarakat, sangat penting untuk memperoleh informasi dan data akurat terkait kejahatan dunia maya. Hal ini akan meningkatkan efektivitas pendidikan kejahatan siber dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang situasi keamanan siber di desa.

## B. Hasil dari penerapan peraturan oleh pemerintah terhadap tindak pidana dunia maya

Penerapan peraturan pemerintah terhadap kejahatan dunia maya ditegaskan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tujuan undang-undang ini antara lain untuk memperkuat kepercayaan internasional terhadap transaksi komersial dan melindungi Indonesia dari aktivitas kejahatan di dunia maya yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi. Undang-undang ini juga mencakup peraturan berikut yang secara khusus mengatur kejahatan dunia maya:

- 1) Hukuman: Undang-undang ini mengatur hukuman fisik berupa penjara enam bulan hingga sepuluh tahun dan denda mulai dari ratusan juta hingga beberapa dekade Miliaran rupiah untuk pelanggaran.
- 2) Pengaturan asas legalitas: Undang-undang ini juga menekankan asas legalitas, yang menjamin bahwa tidak ada perbuatan yang dapat dipidana, tetapi perbuatan itu harus didahului dengan pidana menurut undang-undang yang mengatur perbuatan itu.
- 3) Kategori Kejahatan Dunia Maya: Undang-undang ini mengklasifikasikan kejahatan dunia maya sebagai bentuk kejahatan baru yang berbeda dengan kejahatan lainnya, dengan mempertimbangkan faktor teknologi dan sosial ekonomi yang mempengaruhi perkembangan masyarakat.
- 4) Penegakan hukum: Penegakan hukum ini memerlukan kerja sama berbagai pihak, termasuk polisi, jaksa, pengadilan, penjara, dan laboratorium forensik untuk menegakkan hukum dan mengadili pelanggaran.
- 5) Untuk memberikan kepastian hukum dan mencegah berbagai bentuk tindak pidana terkait teknologi informasi, penegakan peraturan pemerintah mengenai kejahatan dunia maya dilakukan secara terpadu dan komprehensif.
- 6) Kriminalisasi Kejahatan Dunia Maya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengkriminalisasi kejahatan dunia maya dengan menetapkan beberapa perbuatan yang dilarang, Seperti menyebarkan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, intimidasi dan/atau intimidasi.
- 7) Kategori Kejahatan Dunia Maya Kejahatan dunia maya dapat dibagi menjadi dua kategori: teknologi dan sosial-ekonomi secara teknis, kemajuan teknologi informasi semakin memudahkan pelaku kejahatan untuk melakukan tindak pidana dengan menghubungkan

satu jaringan dengan jaringan lainnya. Pada sisi lain, dari sudut pandang sosial ekonomi, kejahatan siber merupakan produk ekonomi yang berkaitan dengan keamanan jaringan dan telah menjadi masalah global. Keamanan jaringan sangat penting bagi negara-negara yang membutuhkan perangkat keamanan jaringan.

Hukuman bagi kejahatan dunia maya adalah penjara 6 bulan hingga 10 tahun dan denda mulai dari ratusan juta rupiah hingga puluhan miliar rupiah. Oleh karena itu, pemerintah menjamin kepastian hukum dan memberikan sanksi yang setimpal terhadap pelanggaran.

Dapat diketahui bahwa penegakan peraturan pemerintah terhadap kejahatan siber dilakukan dengan mengedepankan kepastian hukum dan memberikan sanksi yang setimpal terhadap pelanggaran. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengkriminalisasi kejahatan dunia maya dan menetapkan beberapa tindakan terlarang. Hukuman juga ditetapkan untuk memastikan bahwa pelanggaran mendapat hukuman yang setimpal.

## Kesimpulan

Perkembangan masyarakat saat ini semakin didukung oleh perkembangan teknologi telekomunikasi, hubungan antar bangsa yang semakin mengglobal, dan terbentuknya tatanan dunia baru. Peraturan mengenai tindak pidana sebagai fungsi pengendalian sosial berfungsi untuk menghilangkan tindak pidana berupa pelanggaran norma yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi yang berpotensi kriminal dan melindungi masyarakat dari bahaya tindak pidana tersebut. Undang-undang tersebut mencakup ketentuan hukum khusus untuk menuntut kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi, seperti penipuan, pembayaran kartu, penyebaran informasi transaksi elektronik, pornografi, dan informasi elektronik yang berbahaya. Penegakan hukum kejahatan dunia maya di Indonesia dilakukan dengan menggunakan berbagai alat, termasuk pendekatan yang berbeda untuk setiap undang-undang. Namun penerapan undang-undang kejahatan siber di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain kesulitan hukum dalam mengadili pelaku kejahatan yang dilakukan di dunia maya terkait dengan permasalahan pembuktian persoalan pembuktian. Berbagai macam upaya pemerintah juga diberikan guna mengurangi angka kejahatan didunia maya.

## Referensi

Akub, MS (2018). Pengaturan Tindak Pidana Mayantara (Cyber Crime) dalam Sistem Hukum Indonesia. *Al-Ishlah: Jurnal Ilmiah Hukum* , 21 (2), 85-93.

Habibi, M. R., & Liviani, I. (2020). Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia. *Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam*, 23(2), 400-426

Pansariadi, R. S. B., & Soekorini, N. (2023). Tindak Pidana Cyber Crime dan Penegakan Hukumnya. *Binamulia Hukum*, 12(2), 287-298.

Pansariadi, R. S. B., & Soekorini, N. (2023). Tindak Pidana Cyber Crime dan Penegakan Hukumnya. *Binamulia Hukum*, 12(2), 287-298.

Siswoko, K. H. (2017). Kebijakan pemerintah menangkal penyebaran berita palsu atau 'hoax'. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(1), 13-19.