

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembahasan mengenai tindakan *spamming* menghasilkan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Urgensi dari *spamming* ini misalnya dapat merugikan secara immateriil misalnya memakan atau membuang waktu dan tenaga, mengakibatkan mailserver sibuk sehingga memperlambat layanan yang lain selain itu *spam* juga menghabiskan resource jaringan internet, menyulitkan seseorang untuk menggunakan internet (*web browsing*) secara normal, merugikan bagi sesama pemasang iklan, sedangkan kerugian materiil misalnya banyak uang terkuras setiap harinya karena *bandwidth* yang diperlukan untuk mengirimkan jutaan email *spam*, sebagai salah satu media penyebaran virus akan sangat merugikan secara materiil apabila virus tersebut telah merusak sistem komputer pengguna, *spamming* juga berujung pada penipuan yang dapat merugikan korban dari segi materiil, hal ini disebut juga sebagai akibat tidak langsung korban tindakan *spamming*, dan yang terakhir adalah dengan menggunakan media SMS (Short Message System) yang marak terjadi akhir-akhir ini. Hal ini juga dibuktikan dengan tingkat persentase penyebaran *spam* di Indonesia, pada tahun 2010 Indonesia berada pada peringkat 16 pada tahun 2011 Indonesia naik menjadi peringkat ketiga terbesar dengan persentase

10,6%, kemudian pada awal tahun 2012 dengan semakin berkembangnya “trend” pengiriman *spam* Indonesia menjadi 5 negara terbesar sebagai produsen *spam* dengan persentase 5,0%.

2. Ketentuan perundang-undangan yang setidaknya dapat digunakan dalam tindakan *spamming* sehingga dapat menjerat pelaku misalnya dalam KUHP pasal 378 mengenai penipuan, dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu pasal 28 mengenai berita bohong dan penyebaran informasi, mengenai ketentuan pidananya terdapat dalam pasal 45 ayat (2), mengenai beban ancaman pidana antara perorangan dengan korporasi adalah berbeda dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dikenal adanya pemberatan hukuman terutama yang berkaitan dengan sistem pembebanan pertanggungjawaban pada korporasi yaitu terdapat pada ketentuan pasal 52 ayat (4), dimana hal ini tidak diatur dalam KUHP, kemudian pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen mengenai *spamming* dalam hal promosi periklanan sebagian diatur dalam pasal 8 sampai dengan pasal 17 tergantung mengenai pelanggaran yang diperbuat oleh pelaku yang bisa berujung pada penipuan.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan bagi pembaca sekalian dalam kaitannya dengan tindakan *spamming* yaitu:

1. Dengan melihat data-data dan bentuk kerugian *spamming* yang semakin mengkhawatirkan maka dapat dikatakan bahwa pengkriminalisasian tindakan *spamming* bersifat “urgent” atau penting karena semakin lama maka semakin berkembang pula bentuk-bentuk kejahatan baru. Sehingga dengan adanya tindakan kriminalisasi ini maka akan semakin mudah untuk mengatur dan mencegah terjadinya *spamming*.
2. Hendaknya dalam menerapkan penentuan ketentuan yang akan dipakai bagi pelaku tindak pidana dunia maya pada umumnya, ataupun *spamming* pada khususnya selalu mengacu pada ketentuan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hal ini disebabkan oleh asas *lex specialis derogat lex generalis*, dimana Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan peraturan khusus yang mengatur mengenai kejahatan telekomunikasi ataupun *cyber crime*. Dengan acuan yang terdapat pada Undang-undang tersebut, diharapkan tindak pidana dunia maya pada umumnya, ataupun *spamming* pada khususnya dapat lebih diminimalkan, mengingat sanksi yang terdapat pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik lebih berat daripada sanksi yang terdapat pada KUHP.