

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat berdiri sendiri tanpa manusia lainnya dan manusia hidup dalam suatu kelompok masyarakat yang saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan satu sama lain utamanya kebutuhan dasar manusia yaitu bersosialisasi, hal ini muncul sejak manusia dilahirkan dan sudah menjadi kodrat manusia dalam hidup selalu berkumpul dengan manusia lain.¹ Jadi manusia disamping mempunyai kebutuhan mendasar berupa kebutuhan primer maupun sekunder, juga memiliki kebutuhan yang berupa hubungan sosial dengan manusia lain, seiring perkembangan zaman interaksi manusia juga berkembang yang awalnya hanya meliputi wilayah kecil dan interaksi bisa dilakukan dengan sederhana hingga interaksi manusia tak terbatas oleh jarak dan waktu, untuk memangkas perbedaan jarak, waktu dan wilayah manusia menciptakan sebuah dimensi baru bernama teknologi informasi dan komunikasi.

Soerjono Soekanto berpendapat bahwa perubahan-perubahan di bidang kemasyarakatan memicu kemajuan di bidang teknologi dan keduanya akan berjalan bersamaan. Perubahan tersebut mengenai nilai sosial, kaidah-kaidah sosial, pola-pola perilaku, organisasi, dan susunan lembaga kemasyarakatan.²

¹Sudikno Mertokusumo, **Mengenal Hukum Suatu Pengantar**, Liberty, Yogyakarta, 2003, Hlm 1

²Soerjono Soekanto, **Pokok-Pokok Sosial Hukum**, Rajawali Pers, Jakarta, 1980, Hlm. 87-88

Hubungan manusia untuk bersosialisasi dimudahkan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang secara tidak langsung merubah pola pikir manusia dari sederhana menjadi tak terbatas. Teknologi informasi dan komunikasi yang beraneka ragam jenisnya seperti radio, telephone dan televisi munculah teknologi informasi baru yaitu internet. Pengguna internet dipermudah untuk mencari informasi yang di butuhkan, saling berinteraksi sesama pengguna maupun bertukar pendapat, berbagi komentar, mengirim file, dan lain sebagainya.

Hadirnya internet saat ini telah membuka ruang dan dunia baru dalam kehidupan manusia. Internet adalah alat elektronik yang dapat menembus batas antarnegara dan mempercepat penyebaran segala bidang informasi. Ruang dan dunia baru tersebut lebih dikenal dengan istilah *cyberspace* (jaringan komputer yang terdiri atas jaringan seluruh dunia dimana jaringan-jaringan komputer yang memakai TCP/IP protokol jaringan untuk memudahkan pengiriman data dan bertukaran)³ secara tidak langsung *cyberspace* mempengaruhi kehidupan masyarakat, kegiatan masyarakat seperti melakukan transaksi *e banking*, *chatting*, belanja *online* dan mencari berbagai informasi bisa dilakukan dengan mudah dengan adanya internet. Akan tetapi *cyberspace* selain banyak memberikan kemudahan bagi masyarakat juga memiliki dampak negative. Perkembangan teknologi, yang semula untuk mempermudah manusia, ketika urusan tersebut semakin mudah, muncul keterasingan baru, yakni lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan

³Marwan, **Kamus Hukum**, Reality Publisher, Surabaya, 2009, hlm 143

silaturahmi sesama manusia.⁴ Kejahatan-kejahatan yang dulunya sederhana saat ini mulai menjadi lebih rumit karena bisa dilakukan di dunia maya, kejahatan di internet dinamakan

cybercrime macam-macamnya seperti perjudian *online*, prostitusi *online*, penyadapan data, *spamming* (mengirim pesan atau iklan yang tidak dikehendaki), *carding*, *hacking*, *cyberstalking* atau *cyber harassment* dan lain sebagainya.

Kejahatan tumbuh dan berkembang dengan pesat seiring dengan berkembangnya teknologi dan kemampuan masyarakat mengembangkan diri. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memunculkan beberapa masalah yang terkait tindak pidana. Internet adalah masalah yang sangat kompleks, banyak kejahatan terjadi di dalamnya dan sangat susah menanggulangnya.

Cybercrime di Indonesia terjadi sejak tahun 1983, terutama di bidang perbankan. Dalam tahun-tahun berikutnya sampai saat ini, di Indonesia banyak terjadi tindak pidana siber (*cybercrime*), misalnya pembajakan program komputer, *cracking*, penggunaan kartu kredit pihak lain secara tidak sah (*carding*), pembobolan bank (*bank fraud*), pornografi, termasuk kejahatan terhadap nama domain (*domain name*). Selain itu, kasus kejahatan lain yang menggunakan komputer di Indonesia antara lain penyelundupan gambar-gambar porno melalui internet (*cyber smuggling*), *pagejacking* (*mousetrapping*), *spam* (*junk mail*), *intercepting*, *cybersquatting*, *typosquatting*. Sedangkan kasus kejahatan terhadap sistem atau jaringan

⁴Jurnal, **Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya** Muhamad Ngafifi 34 Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014

komputer antara lain *cracking*, *defacting*, *Denial of service Attack (DoS)*, *Distributed Denial of Service Attack (DDoS)* penyebaran virus (*worm*), dan pemasangan *logic bomb*.⁵

Meskipun dalam undang-undang ITE sudah mengatur mengenai tindak pidana siber (*cybercrime*) akan tetapi peraturan tersebut masih lemah dan tidak efektif. Disbanding dengan negara lain pengaturan Indonesia masih ketinggalan dalam pengaturan siber (*cybercrime*), misalnya dibandingkan dengan negara Amerika Serikat, Singapura, Jerman dan Malaysia. Singapura memiliki Undang-Undang tentang Transaksi Elektronik Tahun 1998 (*The Elektronik Act*), dan Undang-Undang tentang Kebebasan Pribadi dalam Komunikasi Elektronik *Elektronik Communication Privacy Act (ECPA)*, Malaysia mempunyai Undang-Undang tentang Penyalahgunaan Computer (*Computer Abuse Act*) Amerika Serikat mempunyai *Communication Assistance For Law Enforcement Act Dan Telecommunication Service Act* (Undang-Undang Pelayanan Telekomunikasi Tahun 1996), Jerman menerbitkan *The Information And Communications Service Act* Tahun 1997) (Undang-Undang tentang Pelayanan Informasi Dan Komunikasi).⁶

Pada konteks hukum pidana adalah mencari kebenaran materiil. Oleh sebab itu pembuktian dalam perkara pidana dimulai dari tahap penyelidikan untuk mencari dugaan kejahatan guna dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan. Dengan tindak penyidik mencari barang bukti, pada tahap ini sudah terjadi pembuktian, untuk menentukan suatu peristiwa pidana dan mencari tau tersangka.

⁵ Widodo, **Sistem Pidana Dalam Cyber Crime**, Laksbang Mediatama, Malang, 2009, hlm 29

⁶ *Ibid* hlm 33

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pembuktian dilihat dari prespektif hukum acara pidana, yakni ketentuan yang membatasi sidang pengadilan dalam usaha mencari dan mempertahankan kebenaran, baik oleh hakim, penuntut umum, terdakwa maupun penasehat hukum, semua terikat pada ketentuan dan tata cara, serta penilaian alat bukti yang ditetapkan undang-undang.⁷ Tetapi di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tidak ditemui pengaturan yang mengatur secara khusus tentang pembuktian tindak pidana siber (*cybercrime*), KUHP hanya mengatur pembuktian tindak pidana secara umum, seperti alat bukti yang sesuai hukum pidana Indonesia sebagai berikut :

- a. Keterangan saksi
- b. Keterangan ahli
- c. Surat
- d. Petunjuk
- e. Keterangan terdakwa

Bukti elektronik menurut Undang–Undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah informasi elektronik dan dokumen elektronik. Informasi elektronik dan dokumen elektronik diatur dalam bab III pasal 5 dan pasal 6 Undang–Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, akan tetapi tidak ada peraturan yang menyebutkan tentang tata cara apa yang bisa digunakan dalam melakukan tindak pidana siber (*cybercrime*) yang membuat aparat penegak hukum mengalami kendala saat menangani kasus tindak pidana siber *cybercrime*.

⁷ Edie O.S. Hiariej, **Teori dan Hukum Pembuktian**, Erlangga, Yogyakarta, 2012, hlm. 07

Sampai saat ini tindak pidana siber yang terjadi di Indonesia dengan penanganannya di anggap tidak seimbang, kasus *cybercrime* juga sangat sulit ditelusuri karena data yang mudah dihapus mengakibatkan sulit dibuktikan terjadi kasus apa saja, peraturan mengenai tindak pidana siber (*cybercrime*) dan cara penanganan pembuktianpun menjadikan lemahnya lembaga hukum dan pengadilan dalam memecahkan kasus *cybercrime*. Selama ini yang menjadi acuan dalam pembukain tindak pidana siber (*cybercrime*) adalah pasal 5 dan pasal 6 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 (UUITE) Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik saja karena tidak adanya pasal yang menyatakan bagaimana cara melakukan pembuktian secara merinci sehingga terdapat kekosongan hukum. Sulitnya pembuktian tindak pidana siber (*cybercrime*) disebabkan karena bukti elektronik yang mudah dihapus, mudah diganti dan diakses banyak orang, tidak bisa dilihat kebenarannya.

Indonesia menempati posisi tertinggi sebagai negara yang pengguna internetnya menjadi korban kejahatan siber di antara 26 negara lain, posisi kedua ditempati oleh Vietnam dan India dengan masing-masing 25% dan 24% pengguna internet jadi target kejahatan. Survei ini juga menemukan, 48% konsumen menjadi target aksi penipuan yang dirancang untuk menipu dan mendapatkan informasi sensitif dan data keuangan untuk tindak criminal.⁸ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik secara umum mengacu pada KUHP sedangkan dalam KUHP tidak diatur mengenai pembuktian tindak pidana siber (*cybercrime*) sehingga menimbulkan kekosongan peraturan. Dari uraian

⁸ Liputan6.com, **Orang Indonesia Rentan Menjadi Korban Kejahatan Online**, <http://teknoliputan6.com/read/2519790/orang-indonesia-paling-banyak-jadi-korban-penipuan-online>, diakses tanggal 11/15/1016

di atas skripsi ini hendak memfokuskan masalah pembuktian tindak pidana siber (*cybercrime*) dan cara penanganannya dengan judul sebagai berikut:

PENGATURAN PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA SIBER
(*CYBERCRIME*) DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Tabel I Penelitian Terdahulu

No	Tahun Penelitian	Nama Peneliti Dan Asal Instansi	Judul Penelitian	Rumusan Masalah
1.	2009	Dwi Rendra Wiratama (0310103048) Fakultas Hukum Universitas Brawijaya	Tinjauan Yuridis Pembuktian Cyber Crime dalam Prespektif Hukum Positif Indonesia	1.Kendala-kendala yuridis apa saja yang di hadapi oleh perangkat hukum di Indonesia untuk menangani para pelaku kejahatan dunia maya terkait dengan masalah pembuktian cyber crime? 2.Upaya-upaya apa saja yang dapat di lakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang terkait dengan proses pembuktian dalam tindak pidanasiber(<i>Cybercrime</i>) yang dapat di lakukan oleh perangkat hukum di indonesia?
2.	2011	Bhelinda Ramadhani (0710113033) Fakultas Hukum Universitas Brawijaya	Tinjauan Yuridis Carding Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia	1.Apakah carding merupakan tindak pidana menurut hukum pidana materiil di Indonesia? 2. Bagaimana pengaturan caeding

			Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana	menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana?
--	--	--	---	--

B. Rumusan Masalah

1. Apa urgensi pengaturan tata cara pembuktian tindak pidana siber (*cybercrime*)?
2. Bagaimanakah alternatif pengaturan yang tepat terhadap tata cara pembuktian tindak pidana siber (*cybercrime*)?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menemukan dan menganalisis urgensi pengaturan tindak pidana siber (*cybercrime*)
2. Untuk menemukan dan menganalisis konsep pengaturan yang tepat terhadap tindak pidana siber (*cybercrime*)

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang hukum pidana pada umumnya dan tentang tindak pidana siber (*Cybercrime*) pada khususnya, serta dapat memperluas dan menambah pengetahuan mengenai hukum pidana pada umumnya dan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan tindak pidana siber (*Cybercrime*) pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi masyarakat tentang tindak pidana siber (*cybercrime*) khususnya bagi pengguna internet agar mengetahui secara umum gambaran mengenai sisi negative dan positif internet

b. Bagi Mahasiswa

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pembuktian tindak pidanasiber (*cybercrime*).

c. Bagi Aparat Penegak Hukum

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi aparat penegak hukum khususnya kepolisian dalam melakukan pembuktian suatu kasus *Cybercrime*.

d. Bagi Pemerintah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pemerintah sebagai bahan pertimbangan dalam membuat peraturan perundang-undangan di kemudian hari.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai ini dari permasalahan:

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mengemukakan teori-teori dan pendapat-pendapat yang mendukung atau yang berhubungan dengan Pembuktian tindak pidana cyber crime yakni kajian umum tentang pembuktian tindak pidana, kajian umum tentang *cybercrime*, kajian umum tentang undang-undang informasi dan transaksi elektronik.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, pendekatan yang digunakan dalam penelitian, isu hukum yang dikaji, jenis bahan hukum, teknik penelusuran bahan dan teknik analisa bahan hukum serta definisi konseptual.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang dilakukan secara normatif yang mengkaji undang undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang Undang Hukum Pidana mengenai Tindak Pidana Siber (*Cybercrime*)

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab akhir yang berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang di kemukakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.