

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Penggunaan komputer yang meluas ke segala bidang telah menciptakan banyak masalah di bidang ekonomi, sosial bahkan politik. Saat ini komputer digunakan dalam berbagai bidang perdagangan sampai ke pemerintahan, hingga menimbulkan ketergantungan dan tidak dapat dilepaskan dari aktivitas beberapa bidang, contohnya perbankan.

Perbedaan yang sangat mendasar dengan adanya penggunaan komputer dalam aktifitas sehari-hari tersebut adalah pada media penyimpanan dan transfer data. Sebelum digunakannya komputer dalam berbagai aktifitas tersebut, penyimpanan dan transfer data adalah menggunakan kertas (*paper based document*), sedangkan setelah digunakan teknologi komputer dan informasi maka media penyimpanan dan transfer tidak lagi menggunakan kertas (*paperless document*) namun menggunakan pita magnetik dan melalui alat komunikasi. Dengan demikian saat ini masyarakat dapat dikatakan sedang dalam masa peralihan dari “masyarakat industri” ke “masyarakat informasi”.<sup>1</sup> Teknologi informasi ini pula telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global.<sup>2</sup> Sedangkan dalam hal transaksi-transaksi yang dilakukan secara tradisional, segala sesuatunya menggunakan dokumen kertas sehingga apabila terjadi sengketa diantara para pihak maka dokumen-dokumen kertas itulah yang akan diajukan sebagai bukti oleh masing-masing pihak untuk memperkuat posisi masing-masing. Sedangkan dalam transaksi yang menggunakan sarana dunia maya atau biasa disebut *E-Commerce*, dokumen yang digunakan bukan berupa kertas namun berupa *digital document* sehingga mudah sekali hilang dan tidak berwujud.

---

<sup>1</sup> Reksodiputro, Mardjono, *Kemajuan Pembangunan Ekonomi dan Kejahatan*. Cet. 1. Jakarta. Pusat Pelayanan Keadilan dan Pengabdian Hukum. 1997, hal 10

<sup>2</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Jakarta : Refika Aditama), 2004, halaman 1.

Perkembangan teknologi yang saat ini sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat dunia adalah teknologi informasi yang salah satu wujudnya adalah Internet. Internet yang pada mulanya hanya dikembangkan untuk kepentingan militer, riset dan pendidikan terus berkembang memasuki seluruh aspek kehidupan umat manusia, tak tertinggal tentunya aktivitas bisnis dan hiburan.

Internet (*Interconnected Network*) merupakan jaringan (*network*) komputer yang terdiri dari ribuan jaringan komputer independen yang dihubungkan satu dengan yang lainnya. Jaringan komputer ini dapat terdiri dari lembaga pendidikan, pemerintahan, militer, organisasi, bisnis dan organisasi lainnya. Internet atau nama pendeknya *Net* merupakan jaringan komputer terbesar di dunia.<sup>3</sup> Internet sendiri pada dasarnya hanya sebuah media pengantar sebagaimana media-media pengantar dalam bentuk lainnya.<sup>4</sup>

Penggunaan teknologi komputer dalam berbagai bidang, dimana berbagai aktivitas tersebut sangat penting dan bahkan bersifat pribadi seharusnya diikuti dengan adanya keamanan yang memadai. Sehingga dengan tidak tersedianya keamanan yang memadai membuat sistem komputer menjadi rentan terhadap aktivitas ilegal atau kejahatan.<sup>5</sup> Dengan adanya sistem yang tidak mempunyai keamanan yang memadai tersebut, aktifitas kejahatan terhadap sistem komputer tersebut menjadi hal yang mungkin dilakukan dengan resiko terdeteksi sangat kecil, atau dengan kata lain dengan meningkatnya penggunaan komputer dalam berbagai bidang, kompleksitasnya serta penggunaannya yang signifikan; kemampuan untuk menyimpan dan memanipulasi data; jumlah data yang terpusat pada fasilitas komputer (data yang bernilai ekonomis); dan kompleksitas dari teknologi komputer telah membuat “kesempatan yang besar untuk

---

<sup>3</sup>Dewi Lestari, *Kejahatan dan Komputer*, [http://www.lkhl.net/artikel\\_lengkap.php?id=6](http://www.lkhl.net/artikel_lengkap.php?id=6), diakses tanggal 23 September 2007.

<sup>4</sup>Freddy Harris, *Pengantar Menanti Hukum di Cyberspace*, *Jurnal Hukum dan Teknologi*, Edisi I Tahun 1, 2001, halaman 5.

<sup>5</sup>John T Soma, *Computer Technology and The Law*, Denver, McGraw-Hill, Inc, 1983, hal 262

melakukan kejahatan".<sup>6</sup> Kecanggihan teknologi komputer tersebut telah memberikan kemudahan-kemudahan dalam pekerjaan sehari-hari. Disamping itu perkembangan komputer ternyata juga memunculkan kejahatan baru yaitu kejahatan komputer.<sup>7</sup>

Kejahatan komputer merupakan salah satu kejahatan yang dapat dilakukan dengan hampir tanpa jejak yang dapat menunjukkan siapa pelakunya. Hal inilah yang merupakan salah satu daya tarik bagi pelaku yang berniat melakukan kejahatan komputer seperti yang dikatakan oleh *Robert Strang (Assistant US Attorney Southern Distric of New York)*,

*There has also been a corresponding increase in the difficulty in catching computer criminals. There are a numbers of reason why this is so. The anonymity provided by computer communication has long been recognizeed as one of the major attractions to would-be computer criminal subject*<sup>8</sup>.

(Dilaporkan terdapat peningkatan terhadap kesulitan dalam melakukan penangkapan pelaku kejahatan komputer. Terdapat beberapa alasan mengapa demikian. Sifat "tanpa nama" dari komunikasi melalui komputer saat ini telah dikenal menjadi salah satu daya tarik yang utama bagi pelaku yang berniat melakukan kejahatan komputer).

Dengan adanya daya tarik tersebut tidak menutup kemungkinan untuk menciptakan pelaku-pelaku "baru" yang sebelumnya tidak berniat untuk melakukan kejahatan komputer tersebut.

Pada dasarnya semua perbuatan yang dilakukan pada dunia maya adalah perbuatan-perbuatan manusia yang ada di dunia nyata, hanya saja perbuatan tersebut dilakukan dengan sarana internet. Sehingga walaupun dunia maya terlihat seakan-akan adalah sebuah dunia tersendiri namun seluruhnya dikendalikan oleh manusia yang ada di dunia nyata dan maksud serta tujuan perbuatan manusia di dunia maya adalah maksud dan kehendak manusia yang melakukan perbuatan di dunia nyata tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Mardjono Reksodiputro bahwa kejahatan komputer yang terjadi merupakan kejahatan biasa dan bukan kejahatan

<sup>6</sup> Ibid, hal 262.

<sup>7</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika ed.1*, Jakarta: RadjaGrafindo Persada, 2003, Hal 385

<sup>8</sup> Robert Strang, *Recognizing and Meeting Title III Concern in Computer Investigation*, United States Attorney USA Bulletin. Marc 2001, Vol.49, No.2.

baru dan masih dapat diselesaikan melalui KUHP yang sekarang berlaku.<sup>9</sup> Perbuatan-perbuatan manusia di dunia maya dapat dilakukan dari berbagai tempat dan dampaknya dapat dirasakan di berbagai tempat tidak terbatas pada suatu Negara atau dengan kata lain dalam dunia maya tidak terdapat batas-batas suatu Negara.

Telah banyak definisi yang digunakan untuk menjelaskan apa makna dari kejahatan komputer (*cyber crime*). Dalam upaya menanggulangi masalah kejahatan komputer tersebut, PBB telah mengeluarkan dua Resolusi Konggres PBB VIII tahun 1990 dan X tahun 2000. Dalam *back ground paper* konggres PBB ke X tersebut, muncul definisi apa yang dimaksud dengan *cyber crime*.

Selain definisi dalam *back ground paper* konggres PBB ke-X tersebut diatas, juga terdapat beberapa definisi lain dari para ahli, namun pada intinya dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat dua jenis kejahatan komputer yaitu:

- 1) Kejahatan dengan menggunakan komputer (komputer sebagai alat), dimana kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas komputer serta,
- 2) Kejahatan terhadap komputer, dimana komputer menjadi sasaran dan korban dalam kejahatan ini.

Kejahatan dengan menggunakan komputer merupakan kejahatan konvensional yang dilakukan dengan bantuan atau sarana komputer. Kejahatan tersebut telah ada sebelum dikenal komputer serta dunia maya dan pada umumnya telah dikriminalisasi dalam berbagai undang-undang. Sedangkan kejahatan terhadap komputer adalah kejahatan yang relatif baru yaitu timbul karena dampak adanya dunia maya. Kejahatan komputer, yang menjadi korban atau sasaran perbuatan adalah komputer itu sendiri.

---

<sup>9</sup> Mardjono Reksodiputro, *op cit*, hal 10. Mardjono Reksodiputro membuat pendapat ini menarik dari kasus Manipulasi bank di BRI Yogyakarta cabang Brigjen Katamsa dan Transfer Fiktif BNI 1946 cabang New York. Respon lain seperti yang terjadi di Belanda, yaitu dibentuknya Komisi Kejahatan Komputer (1985-1986). Komisi ini menyarankan penyempurnaan *Wetboek Van Strafrecht* (WvS) dengan cara pertama, membuat pasal baru, kedua menambah pasal yang ada dengan beberapa kata, ketiga menambah pasal yang sudah ada

Kejahatan dengan menggunakan komputer merupakan suatu kejahatan yang menurut moral masyarakat pada umumnya adalah memang sebuah perbuatan yang menyimpang atau dapat disebut *mala in se*. Kejahatan tersebut sudah ada sebelum diciptakannya komputer, dan komputer hanyalah alat untuk mempermudah melakukan kejahatan tersebut.

Suatu negara dalam merespon kejahatan komputer tergantung pada sistem hukum yang dianut negara tersebut. Respon hukum terhadap suatu fenomena merupakan indikasi dari terjadinya pertemuan (konvergensi) antara fenomena tersebut dengan hukum<sup>10</sup>. Dengan demikian respon hukum pidana atas suatu fenomena dimaksudkan untuk melindungi kepentingan-kepentingan masyarakat. Yang menjadi permasalahan adalah sampai sejauh mana perlindungan tersebut terhadap “kepentingan-kepentingan” tersebut. Simons-Pompe memberikan batasannya yang dikutip oleh Prof.Mr.Roeslan Saleh bahwa untuk pembatasan mengenai perlindungan hukum pidana, digunakan ukuran yaitu bahwa kepentingan-kepentingan itu secara langsung atau tidak langsung juga harus merupakan kepentingan masyarakat.<sup>11</sup>

Kemajuan dalam masyarakat dapat memberikan dampak yang negatif, seperti yang dikemukakan Nitibaskara bahwa:

kejahatan merupakan produk dari masyarakatnya sendiri (*crime is a product of society its self*), “habitat” baru ini dengan segala bentuk pola-pola interaksi yang ada didalamnya, akan menghasilkan jenis-jenis kejahatan yang berbeda dengan kejahatan-kejahatan lain yang sebelumnya telah dikenal.<sup>12</sup>

Ungkapan ini menyatakan bahwa cyber crime merupakan kejahatan baru yang berbeda dengan kejahatan-kejahatan sebelumnya sebagai akibat negatif dari perkembangan teknologi. Semakin tinggi tingkat

---

<sup>10</sup> Arsyad Sanusi, *Hukum Teknologi Dan Informasi*, Mizan, Jakarta:2004, hal 239-240

<sup>11</sup> Roeslan Saleh, Prof. Mr. *Dari Lembaran Kepustakaan Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 1988, hal 75

<sup>12</sup> Tubagus Rony Rahman Nitibaskara, *Ketika Kejahatan Berdaulat, Sebuah Pendekatan Kriminologi, Hukum dan Sosiologi*, (Jakarta : Peradaban), 2001, halaman 38.

intelektualitas suatu masyarakat, semakin canggih pula kejahatan yang mungkin terjadi dalam masyarakat itu.<sup>13</sup>

Sehingga respon hukum pidana atas suatu kegiatan komputer terjadi karena ada pertemuan antara kepentingan umum dengan penggunaan komputer dimana kepentingan umum tersebut terganggu dengan kegiatan pengoperasian tertentu dari komputer.

Keadaan sistem dan budaya hukum mempengaruhi tingkat kesuksesan sebuah kebijakan kriminalisasi suatu perbuatan. Negara-negara *Civil Law* respon yang dilakukan untuk mengatasi kejahatan komputer adalah dengan pendekatan peraturan. Hal ini merupakan konsekwensi dari Sistem *Civil Law* yang meletakkan pada hukum tertulis, sehingga untuk menangani suatu kasus dibutuhkan peraturan perundang-undangan. Pendekatan berbeda dengan negara-negara *Common Law*, dimana hukum tertulis bukan satu-satunya sumber bagi hakim untuk memutus suatu perkara, karena hakim dapat menggali hukum dan keadaan sosial serta menilik pada yurisprudensi yang ada untuk diterapkan dalam suatu kasus. Menentukan sebuah perilaku sebagai sebuah perilaku yang menyimpang atau lebih jauh sebagai tindak pidana adalah wewenang dari pembuat undang-undang.

Indonesia yang menganut sistem hukum *civil law*, menggantungkan kepada legislatif sebagai satu-satunya pembuat undang-undang. Selama ini belum terdapat pengaturan secara spesifik mengenai kejahatan komputer, sedangkan kejahatan tersebut telah terjadi di Indonesia. Menurut Prof. Marjono Reksodiputro, SH, MA, pada pembahasan RUU KUHP tahun 1993 mengenai kejahatan komputer terdapat 4 kategori yaitu<sup>14</sup>:

---

<sup>13</sup> Mas Wigrantoro Roes Setiyadi, *Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana di Bidang Teknologi Informasi*, [http://maswig.blogspot.com/2004\\_12\\_01\\_maswig\\_archive.html](http://maswig.blogspot.com/2004_12_01_maswig_archive.html), diakses tanggal 14 September 2007.

<sup>14</sup> Pendapat Prof. Marjono Reksodiputro, SH, MA, pada saat penulis melakukan bimbingan tesis ini tanggal 5 Desember 2007

1) Pencurian data komputer (mengenai data).

Pencurian disini dimaksudkan bahwa data komputer dapat dipersamakan dengan “barang” dimana dalam perundang-undangan hukum pidana akan memperluas arti “barang” yang termasuk “data” komputer. Dengan demikian permasalahan ini adalah berhubungan dengan/mengenai data.

2) Merusak/memasuki komputer (hardware).

Merusak atau memasuki komputer adalah persoalan mengenai kejahatan yang ditujukan kepada perangkat keras komputer (hardware), dimana memasuki komputer orang lain dianggap sebagai memasuki sebuah rumah milik orang lain.

3) Pembajakan software.

Persoalan pada pembajakan software adalah persoalan mengenai hak atas kekayaan intelektual.

4) Permasalahan mengenai privacy.

Permasalahan mengenai privacy ini muncul pada saat semua aspek kehidupan pribadi seseorang telah terdata secara terperinci ke dalam beberapa database institusi. Pada saat yang sama terdapat kemungkinan data pribadi seseorang dapat diketahui oleh semua orang apabila terdapat seseorang yang dapat mengakses ke dalam data pribadi tersebut.

Pada penelitian ini, hanya akan meninjau kejahatan komputer pada kategori 1,2 dan 4 yaitu mengenai data, mengenai hardware dan hubungannya dengan privacy seseorang, sedangkan mengenai pembajakan software yang masuk ke dalam hak atas kekayaan intelektual penulis tidak membahasnya.

Sebagai respon atas berkembangnya kejahatan menggunakan komputer, Indonesia memasukkan materi kejahatan komputer sebagai salah satu materi delik dalam Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (R KUHP) Nasional. Dalam draft R KUHP Nasional 2005 kejahatan komputer dimasukkan dalam Bagian Kelima Tindak Pidana terhadap Informatika dan Telematika. Dalam R KUHP Nasional 2005 juga

dilakukan redefinisi tentang anak kunci (pasal 151)<sup>15</sup> Barang (Pasal 165)<sup>16</sup>, Surat (pasal 207)<sup>17</sup>, masuk (Pasal 186)<sup>18</sup>.

Perumusan delik kejahatan computer ke dalam RUU KUHP tersebut dimaksudkan untuk merespon perkembangan kejahatan komputer, namun apakah penyusunan delik-delik tersebut dapat mengatasi perkembangan kejahatan komputer karena kejahatan tersebut sangat berhubungan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat sehingga hukum tidak dapat mengikuti perkembangannya dengan cepat. Permasalahan yang mungkin timbul adalah delik yang ada tidak dapat dibuktikan secara hukum atau tidak dapat menjangkau perkembangan teknologi dikemudian hari karena disusun dengan kata-kata yang terlalu mendetail dan permasalahan yang berhubungan dengan hukum pidana formil sebagai upaya harmonisasi dengan hukum pidana materiil yang juga melakukan penambahan delik-delik baru.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Kemajuan teknologi memang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia tetapi kemajuan ini secara bersamaan juga menimbulkan berbagai masalah yang sulit ditemukan jalan keluarnya, salah satu masalah yang timbul akibat majunya perkembangan teknologi informasi adalah lahirnya kejahatan-kejahatan yang sifatnya baru dalam dunia maya yang disebut *cyber crime*. Indonesia juga tidak luput dari perkembangan kejahatan komputer tersebut atau dengan kata lain kejahatan komputer telah terjadi juga di Indonesia sedangkan Indonesia belum memiliki hukum positif yang secara spesifik mengatur mengenai kejahatan komputer tersebut.

<sup>15</sup> Anak Kunci adalah alat yang digunakan untuk membuka kunci, termasuk kode rahasia, kunci masuk komputer, kartu magnetik, atau signal yang telah diprogram yang dapat digunakan untuk membuka sesuatu oleh orang yang diberi hak untuk itu.

<sup>16</sup> Barang adalah benda berwujud termasuk air dan uang giral, dan benda tidak berwujud termasuk aliran listrik, gas, data dan program komputer, jasa termasuk jasa telepon, jasa telekomunikasi, atau jasa komputer.

<sup>17</sup> Surat adalah surat yang tertulis di atas kertas, termasuk juga surat atau data yang tertulis atau tersimpan dalam disket, pita magnetik, atau media penyimpan komputer atau media penyimpan data elektronik lain.

<sup>18</sup> Masuk adalah termasuk mengakses komputer atau masuk kedalam sistem komputer.

Indonesia telah berusaha untuk merespon perkembangan kejahatan baru tersebut dengan memasukkan delik-delik kejahatan komputer ke dalam Rancangan Kitab Undang-undang Hukum Pidana (RUU-KUHP). Dalam draft R KUHP Nasional 2005 kejahatan komputer dimasukkan dalam Bagian Kelima Tindak Pidana terhadap Informatika dan Telematika. Dalam R KUHP Nasional 2005 juga dilakukan redefinisi tentang *anak kunci* (pasal 151) *Barang* (Pasal 165), *Surat* (pasal 207), *masuk* (Pasal 186). Permasalahan yang akan timbul adalah delik yang ada tidak dapat dibuktikan secara hukum atau tidak dapat menampung persoalan mengenai kejahatan komputer serta menjangkau perkembangan teknologi dikemudian hari dan permasalahan yang berhubungan dengan hukum pidana formil sebagai upaya harmonisasi dengan hukum pidana materil yang juga melakukan penambahan delik-delik baru.

Supaya pembahasan dalam penelitian ini dapat lebih terarah, rumusan permasalahan tersebut diperici dalam beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Rumusan delik mana yang selama ini digunakan oleh penuntut umum untuk menjerat pelaku kejahatan komputer?
2. Apakah kriminalisasi tindak pidana komputer pada rancangan KUHP Indonesia mampu untuk menjerat pelaku kejahatan komputer yang selama ini terjadi serta dalam menghadapi perkembangan kejahatan komputer?
3. Bagaimana konsekuensi kriminalisasi tindak pidana komputer dalam rancangan KUHP tersebut ditinjau dari hukum acara (hukum pidana formil)?

### 1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berkaitan dengan masalah kriminalisasi tindak pidana komputer dalam Rancangan Kitab Undang-undang Hukum Pidana (RUU-KUHP), maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui bagaimana penyidik dan penuntut umum pad sat ini,

menggunakan keterbatasan ketentuan dalam peraturan-peraturan perundang-undangan tentang kejahatan komputer (*cyber crime*) untuk menjerat para pelaku kejahatan komputer. Selain itu tujuan dan manfaat penelitian ini juga untuk memberi sumbangan dalam hal perumusan kembali delik-delik yang terkait dengan kejahatan komputer di dalam RUU KUHP ataupun RUU Telekomunikasi yang lainnya.

Penelitian ini diharapkan juga dapat diperoleh keterangan tentang kesulitan-kesulitan penegak hukum sehubungan dengan hukum acara pidana kita (KUHP) yang berkaitan dengan kejahatan komputer ini antara lain mengenai penggunaan alat bukti, yurisdiksi pengadilan dan lain-lain, serta implikasi perumusan delik dalam RUU KUHP terhadap hukum pidana formil yang akan dibentuk pula (RUU KUHP).

#### 1.4. KERANGKA TEORI

Ketika pemanfaatan teknologi informasi semakin banyak dilakukan oleh masyarakat pada berbagai bidang, maka terdapat kecenderungan yang mendorong terhadap perubahan sosial yang sangat cepat.<sup>19</sup> Kenyataan itu tidak akan menjadi suatu permasalahan yang kompleks apabila perubahan sosial ini mengarah kepada aspek-aspek yang sifatnya positif dan konstruktif. Tetapi menjadi berbalik kalau perubahan sosial berekses atau berdampak pada perubahan nilai-nilai sosial yang mengabaikan aspek-aspek moral dan norma yang hidup di masyarakat itu sendiri.<sup>20</sup>

Manusia mendapat banyak manfaat dari perkembangan teknologi pada seluruh aspek kehidupannya. Namun disamping manfaat juga terdapat dampak negatif yang perlu diwaspadai, diantaranya adalah perbuatan menyimpang dengan menggunakan teknologi tersebut. Dengan demikian teknologi yang dihasilkan manusia tidak lepas dari dampak

<sup>19</sup> Perubahan sosial adalah segala perubahan pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola-pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Lihat dalam Soerjono Soekanto, *Pokok-Pokok Sosiologi Hukum*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2005, halaman 101.

<sup>20</sup> Budi Agus Riswandi, *Hukum Cyberspace*, Yogyakarta : Gita Nagari, 2006, halaman 10.

positif dan dampak negatifnya. Sehingga perlu adanya aturan yang mengatur bidang teknologi ini.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, menyebabkan hukum selalu tertinggal, terlebih lagi mengenai kejahatan berteknologi tinggi seperti kejahatan internet atau *cyber crime*, seolah hukum selalu ketinggalan dari peristiwanya.<sup>21</sup>

Dengan adanya ketertinggalan hukum terhadap suatu peristiwa maka diperlukan peraturan yang dibuat untuk mengatur peristiwa-peristiwa baru tersebut dan penegakan hukumnya akan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Soerjono Soekanto, ada lima unsur penegakan hukum, yaitu :<sup>22</sup>

- a. Faktor hukumnya sendiri, yang dibatasi pada undang-undang saja;
- b. Faktor penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum;
- c. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
- d. Faktor masyarakat yaitu lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan;
- e. Faktor kebudayaan, yakni hasil karya, cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia didalam pergaulan hidup.

Perkembangan teknologi komputer tersebut semakin pesat dengan adanya perkembangan informasi dan teknologi komunikasi. Perkembangan tersebut tidak hanya membawa dampak yang positif akan tetapi dampak yang negatif. Akan tetapi hukum akan selalu memberikan sebuah reaksi setelah adanya masalah dan dengan hukum dilakukan perubahan secara dramatis oleh masyarakat. Hendry R Chasseman memberikan pendapat yaitu:

Law cannot be written in advance to anticipate every dispute that could arise in the future. Therefore, general principles are developed to be applied by court and juries to individual disputes. This flexibility in law leads to some uncertainty in predicating result of lawsuit. (Hukum tidak dapat dibuat/ditulis mendahului dan untuk

<sup>21</sup> Direktorat Hukum Bank Indonesia dan Fakultas Hukum UGM, Modus Operandi, Macam dan Jenis Cyber Crimes, (Makalah disampaikan pada *Rekonstruksi Hukum dalam Menanggulangi Kejahatan Dunia Maya di Bidang Perbankan*, Yogyakarta, 27 Oktober 2003), halaman 55.

<sup>22</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Cet 3, (Jakarta: Radja Grafindo Persada, 1993), hal. 5.

mengantisipasi setiap sengketa yang mungkin bisa datang dimasa yang akan datang. Sehingga prinsip-prinsip umum dikembangkan oleh pengadilan dan para juri untuk diterapkan ke sengketa-sengketa individual. Fleksibilitas dari hukum ini mengakibatkan ketidakpastian di dalam memprediksi hasil dari suatu sengketa hukum, (terjemahan bebas penulis)<sup>23</sup>

Seperti yang dikatakan oleh Hendry R Cheseemen tersebut diatas bahwa Hukum tidak mungkin berada di depan perkembangan teknologi informasi, karena tidak mungkin memprediksi teknologi apa yang akan ditemukan di masa depan kemudian mengaturnya dalam suatu produk hukum positif. Hukum sudah sewajarnya ada dibelakang mengikuti perkembangan teknologi, apabila hukum berada di depan, maka teknologi tidak dapat berkembang secara leluasa.<sup>24</sup> Atau dengan kata lain perkembangan teknologi tidak akan berjalan dengan leluasa apabila hukum sudah menentukan aturan untuk mengarahkan perkembangan teknologi tersebut.

Sementara itu, Undang-Undang No.8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana menganut teori pembuktian negatif, dimana berdasarkan Pasal 183 disebutkan hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seseorang kecuali adanya 2 (dua) alat bukti yang sah dan terdapat keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan terdakwa yang melakukan.

Alat bukti yang sah menurut pasal 184 UU No.8 Tahun 1981 ditentukan secara limitatif. Berdasarkan limitasi yang diatur dalam pasal 184 tersebut maka alat bukti diluar tersebut tidak dapat digunakan untuk membuktikan kesalahan dari seseorang.

#### 1.5. KERANGKA KONSEPTUAL

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi telah menyebabkan perkembangan yang pesat aktivitas dipelbagai sektor kehidupan, khususnya di bidang sosial dan ekonomi. Bahkan hubungan-

<sup>23</sup> Hendry R Cheseeman, *Contemporary Business and E-Commerce law: Legal, Global, Digital And Ethical Environment* Fourth edition, ( New Jersey: Prentice-hall, 2003) hal 4

<sup>24</sup> Hikmahanto Juwana, *Aspek Penting Pembentukan Hukum Teknologi Informasi di Indonesia*, dalam Hukum Bisnis, (Volume 16 November 2001), halaman 50.

hubungan dibidang sosial dan ekonomi di masyarakat internasional boleh dikatakan dewasa ini telah memasuki suatu masyarakat yang berorientasi kepada informasi. Hubungan-hubungan (*interaksi*) melalui teknologi informasi tersebut tidak lagi secara fisik sebagaimana yang terjadi selama ini, namun interaksi tersebut secara virtual atau cyberspace (dunia maya).<sup>25</sup>

*Cyber Crime* merupakan istilah/ penyebutan kejahatan yang masih tergolong baru sehingga terjemahan dari cyber crime itu sendiri masih beragam. Meskipun belum ada kesamaan mengenai definisi *cyber crime*, namun terdapat pengertian secara universal mengenai kejahatan komputer.

Kongres PBB X tentang *Prevention of crime and the treatment of offender* di Vienna, 10-17 April 2000 memnyebutkan tentang pengertian *cyber crime* yang dibagi dalam 2 kategori, yaitu :

1. *Cyber crime in a narrow sense (computer crime); any illegal behavior committed by means of elektronik operations that targets the security of computer system and the data processed by them;*
2. *Cyber crime in a broader sense (computer related crime) : any illegal behavior committed by means of, or in relation to, a computer system network, including such crimes as illegal possession and offering or distributing information by means of a computer of network.*<sup>26</sup>

Terjemahan bebas penulis :

1. Cyber crime dalam pengertian sempit (kejahatan komputer); segala perilaku tidak sah yang dilakukan atas bantuan alat elektronik yang bertujuan mengakses keamanan sistem komputer dan data.
2. Cyber crime dalam pengertian lebih luas (kejahatan yang berhubungan dengan komputer): segala perilaku tidak sah yang dilakukan atas bantuan, atau berhubungan dengan, suatu jaringan sistem komputer, mencakup kejahatan seperti pemilikan tidak sah dan menawarkan atau membagi-bagikan informasi atas bantuan melalui jaringan komputer.

Berdasarkan pengertian di atas *computer crime* mencakup perbuatan ilegal terhadap sistem dan data sekuriti dengan menggunakan sarana elektronik, sedangkan *cyber crime* merupakan kejahatan yang dilakukan dengan media elektronik atau dilakukan sebagian atau

<sup>25</sup> Mieke Komar Kantaatmadja, et.al, *Cyber Law Suatu Pengantar*, Elips, Bandung, 2001, halaman. 88

<sup>26</sup> Agus Rahardjo, *Cybercrime, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hlm. 229

sepenuhnya dalam lingkungan elektronik. Dimasa yang akan datang pengertian *cyber crime* dapat saja mengalami perkembangan lain.

Menurut Nitibaskara *cyber crime* mempunyai ciri-ciri khusus sebagai berikut :

1. Tanpa kekerasan (*Non violence*)
2. Sedikit melibatkan kontak fisik (*minimize of physical contact*)
3. Menggunakan peralatan (*equipment*) dan teknologi
4. Memanfaatkan jaringan telematika (telekomunikas, media dan informatika) global.<sup>27</sup>

Ciri-ciri ini menunjukkan bahwa *cyber crime* berbeda dengan kejahatan-kejahatan konvensional, mengingat *cyber crime* muncul sebagai dampak dari perkembangan teknologi, dimana pelakunya juga hanya dari kalangan yang mempunyai kemampuan khusus. Oleh karena itu diperlukan suatu pengaturan yang khusus untuk mencegah kejahatan ini meluas.

KUHP yang sekarang digunakan di Indonesia merupakan warisan dari jaman kolonial, sehingga terdapat banyak hal yang dirasa kurang memuat identitas nasional serta mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia, untuk itu dilakukan usaha pembaharuan hukum pidana nasional untuk mengikuti perkembangan masyarakat Indonesia. Pembaharuan hukum ini dilakukan untuk menuju kehidupan yang berkeadilan sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa.

Pembaharuan hukum pidana yang menyeluruh harus meliputi hukum pidana materiil, hukum pidana formil, dan hukum pelaksanaan pidana.<sup>28</sup> Ketiganya harus dilakukan pembaharuan secara bersama-sama untuk dapat menjamin tercapainya keadilan dan kepastian hukum.

#### 1.6. METODE PENELITIAN

Metode penelitian diperlukan guna mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan

<sup>27</sup> Tubagus Rony Rahman Nitibaskara, *op.cit.*, Jakarta : Peradaban, 2001, halaman 45.

<sup>28</sup> Sudarto, Pembaharuan Hukum Pidana di Indonesia, dalam Simposium Pembaharuan Hukum Pidana Nasional, Jakarta, Binacipta, 1986, halaman 26

tersebut. Adapun metode penelitian yang digunakan terdiri dari sistematika sebagai berikut :

#### **1.6.1. Metode Penelitian**

Mengacu pada permasalahan penelitian yang dikemukakan di atas, penelitian ini menggunakan penelitian yuridis normatif, dengan pertimbangan bahwa titik tolak penelitian ini adalah terhadap rancangan peraturan perundang-undangan, yaitu penelitian yang didasarkan pada sumber data sekunder berupa rancangan peraturan-peraturan hukum yang sedang dibahas oleh legislatif, keputusan pengadilan, teori-teori hukum dan pendapat para sarjana hukum terkemuka. Selain itu dilakukan pengkajian terhadap hukum positif berkaitan dengan masalah yang diteliti serta didukung dengan wawancara.

#### **1.6.2. Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan sumber data sebagai berikut :

- a. Data sekunder, berupa data yang diperoleh dari berbagai literatur mengenai masalah yang berkaitan dengan cyber crime. Literatur yang digunakan dalam penulisan ini diperoleh dari buku-buku, peraturan perundang-undangan, serta bahan-bahan lainnya dari internet.
- b. Data primer diperoleh melalui penelitian lapangan yakni melakukan kegiatan wawancara dengan pihak-pihak terkait dengan penelitian ini, antara lain penyidik dari Mabes Polri dan Jaksa Penuntut Umum pada Jaksa Agung Muda Tindak Pidana Umum. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui selama ini delik apa yang digunakan untuk menjerat pelaku kejahatan komputer, serta jenis perbuatan apa yang tidak dapat dijerat dengan delik konvensional.

#### **1.6.3. Penyajian dan Analisis Data**

Data primer dan data sekunder yang diperoleh disusun secara sistematis untuk selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Analisa kualitatif dilakukan untuk menganalisis dan mengevaluasi data yang

diperoleh secara mendalam dan menyeluruh untuk menjawab permasalahan dan memperoleh kejelasan terhadap permasalahan di dalam penelitian ini.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini ditulis dalam bentuk dan susunan sebagai berikut :

### Bab I **PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teori, kerangka konseptual, dan metode yang digunakan dalam penelitian ini serta sistematika penulisan penelitian.

### Bab II **TINJAUAN MENGENAI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN HUKUM PIDANA.**

Dalam bab ini diuraikan mengenai perkembangan komputer, perkembangan internet dan cyberspace, computer crime dan cyber crime, pengertian dan jenis-jenisnya, serta reaksi hukum khususnya hukum pidana terhadap perkembangan teknologi informasi.

### Bab III **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil penelitian terhadap kasus-kasus cyber crime yang pernah terjadi di Indonesia serta delik yang digunakan untuk menjeratnya

### Bab IV **PENGATURAN CYBER CRIME DALAM RUU KUHP SEBAGAI PEMBAHARUAN HUKUM PIDANA**

Bab ini membahas mengenai kriminalisasi kejahatan komputer di dalam RUU KUHP dihubungkan dengan hasil penelitian yaitu mengenai kejahatan komputer yang telah terjadi apakah telah ditampung di dalam

RUU KUHP serta implikasinya terhadap RUU KUHAP.

**Bab V**      **PENUTUP**

Pada bab terakhir ini disampaikan kesimpulan yang diperoleh dari analisis penelitian serta saran-saran yang mungkin dapat digunakan dalam pembaharuan hukum khususnya hukum pidana di Indonesia.

