

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN KEJAHATAN
CYBER CRIME DI INDONESIA**

Oleh :

Dheny Wahyudi¹

Abstract

The development of information technology today brings a huge impact for the social life of the community, the rapid development of access between regions led to a very narrow and without being limited by space and time. As a result of the development of the information technology is not always a positive impact on human life technology users, this development is also accompanied by the development of the crime is known as cybercrime or cyber crime. Crime in cyberspace occur due to the negative impact of technological developments, various modes of crimes that occurred in the virtual world affect to human life in the real world. As the state government's legal obligation to protect every citizen of the actions that could harm the rights of its citizens, one of which is a crime that happens in the virtual world that often result in material and non-material losses for its users. In addressing these issues the government has enacted Law No. 11 Year 2008 on Information and Electronic Transactions (ITE). With the ITE Law is expected to provide legal protection for people who use the technology and can provide a sense of security for those who use information technology in activities in cyberspace.

Keywords : *Protection Law, Victims, Cybercrime*

A. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi informasi dewasa ini membawa pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia, perkembangan ini telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas yang juga berdampak pada perubahan sosial masyarakat secara signifikan. Akibat dari perkembangan teknologi ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan manfaat bagi kesejahteraan dan kemajuan masyarakat juga diikuti oleh perkembangan kejahatan dengan berbagai modus yang menggunakan komputer dan jaringan komputer sebagai alat seperti penipuan lelang, judi online, penipuan identitas, pornografi anak, teroris,

¹ Dosen Bagian Hukum Pidana Fak. Hukum Univ. Jambi

pencurian hak kekayaan intelektual dan masih banyak lagi kejahatan yang lain yang dapat merugikan baik secara materil maupun nonmateril bagi penggunanya dan dapat merusak tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Kejahatan yang terjadi di dunia maya lahir akibat dampak negatif dari perkembangan teknologi, kejahatan yang terjadi dari berbagai bentuk dan jenisnya tersebut membawa konsekwensi terhadap perlindungan hukum penggunanya hal ini penting mengingat bahwa setiap manusia harus dilindungi sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai manusia. Salah satu bentuk wujud tanggung jawab negara atas perlindungan terhadap warga negaranya adalah dengan memberikan jaminan hukum dan tindakan nyata yang melindungi masyarakatnya dari segala bentuk kejahatan atau perbuatan-perbuatan menyimpang lainnya yang mungkin di alami oleh masyarakat baik di dunia nyata ataupun di dunia maya.

Indonesia adalah negara hukum seperti yang tertuang dalam konstitusi, sebagai sebuah negara hukum tentunya negara wajib melindungi setiap warga negaranya dari setiap perbuatan yang dapat merugikan apalagi perbuatan tersebut dapat merusak tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara. Seperti halnya kejahatan yang terjadi di dunia maya atau biasa disebut dengan *cybercrime*. Kejahatan yang tidak menganal ruang dan waktu ini mengalami perkembangan yang pesat akhir-akhir ini, kecanggihan teknologi yang disalah gunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab demi keuntungan pribadi yang menyebabkan negara-negara berkembang kesulitan untuk menindak pelaku kejahatan komputer khususnya pihak kepolisian, disamping dibutuhkan suatu perangkat aturan yang mengatur tentang penyalahgunaan informasi ini juga dibutuhkan sumber daya manusia dan sarana dan prasarana yang mendukung.

Melihat kondisi di atas diperlukan suatu perangkat aturan yang khusus mengatur tentang kejahatan komputer dan perlindungan hukum terhadap pemanfaatan teknologi informasi, media dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal. Untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas pemerintah pada tanggal 21 April 2008 telah mengundangkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Secara umum UU

ITE dapat dibagi dua bagian besar yaitu mengatur mengenai transaksi elektronik dan mengatur perbuatan yang dilarang (*cybercrimes*).

Kejahatan di dunia maya sangat memprihatinkan dan harus mendapatkan perhatian yang serius dari pemerintah hal ini dapat kita lihat pada tahun 2004 Negara Indonesia menduduki peringkat pertama dalam kasus *cybercrime* bahkan dinilai lebih berat dibandingkan negara lain, termasuk Amerika Serikat. Meski Indonesia menduduki peringkat pertama dalam *cybercrime* pada tahun 2004, akan tetapi jumlah kasus yang diputus oleh pengadilan tidaklah banyak. Dalam hal ini angka *dark number* cukup besar dan data yang dihimpun oleh Polri juga bukan data yang berasal dari investigasi Polri, sebagian besar data tersebut berupa laporan dari para korban.² Selanjutnya Polda Metro Jaya mencatat total kerugian masyarakat akibat kejahatan cyber berdasarkan laporan polisi yang masuk ke Polda Metro Jaya tahun 2011 kerugian masyarakat mencapai 4 milyar dan pada tahun 2012 meningkat mencapai 5 milyar rupiah³, untuk itu diperlukan keseriusan semua pihak mengingat teknologi informasi khususnya internet telah dijadikan sebagai sarana untuk membangun masyarakat yang berbudaya informasi. Pada tahun 2012 berdasarkan hasil survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet mencapai 63 juta orang atau 24,23 persen dari populasi negeri ini, dalam hal jumlah pengguna internet Indonesia menempati urutan kedelapan di seluruh dunia.⁴ Dengan jumlah pengguna teknologi yang begitu banyak tentunya hal ini rentan untuk terjadinya suatu tindak pidana khususnya kejahatan di dunia maya.

Perlindungan hukum bagi mereka yang menggunakan teknologi tentunya sangat diperlukan, hal ini dikarenakan apabila suatu peristiwa pidana terjadi, aturan hukum sering kali memfokuskan diri untuk menghukum pelaku kejahatan sehingga sering kali korban dari kejahatan tersebut terabaikan. Padahal korban juga patut untuk diperhatikan karena pada dasarnya korban merupakan pihak yang cukup dirugikan dalam suatu tindak pidana. Dampak kejahatan menimbulkan

² Jakarta, *Tribun-Timur.Com*. Diakses terakhir tanggal 26 Februari 2013

³ www.Tribunnews.com. diakses terakhir tanggal 23 April 2013

⁴ www.Kompas.Com. Diakses terakhir tanggal 6 April 2012

korban dan kerugian. Kerugian yang timbul itu bisa diderita oleh korban sendiri, maupun oleh pihak lain secara tidak langsung.⁵ Hakikat kejahatan seharusnya dilihat sebagai sesuatu yang merugikan korban, karena itu pidana yang dijatuhkan kepada pelanggar harus pula memperhatikan kepentingan si korban dalam bentuk pemulihan kerugian yang dideritanya. Kerugian yang harus dipulihkan tersebut, tidak saja kerugian fisik tetapi juga kerugian non fisik.

Upaya perlindungan korban sebenarnya sangat penting. Karena di samping dapat mengurangi penderitaan korban atas tindak pidana yang dialaminya, juga dapat mencegah terjadinya korban yang berkelanjutan, sehingga hal ini dapat mengurangi tingkat kriminalitas.⁶ Untuk itu penulis ingin melihat lebih jauh bagaimana perlindungan hukum terhadap korban kejahatan *cybercrime* di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan dalam pembahasan tulisan ini penulis membatasi rumusan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimanakah bentuk perlindungan hukum terhadap korban kejahatan cyber crime di Indonesia ?

C. Metode Penelitian

Dalam membahas permasalahan ini, penulis menggunakan metode yuridis normatif, untuk melihat bagaimana asas-asas hukum dan sinkronisasi hukum yang berlaku terhadap perlindungan hukum korban kejahatan dunia maya di Indonesia. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan konseptual (*conceptual approach*), pendekatan perundang – undangan (*normative approach*), dan pendekatan kasus hukum (*case law approach*). Dalam hal ini mengenai perlindungan hukum terhadap korban kejahatan *cybercrime* di Indonesia.

⁵ J.E Sahetapy, *Viktimologi Sebuah Bunga Rampai*, cet.I, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta 1987, hlm. 36

⁶ Barda Nawawi Arief, *Perlindungan HAM dan Korban dalam Pembaharuan Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm. 3

D. Pembahasan

1) Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan *cybercrime* di Indonesia.

Kejahatan dunia maya atau *cybercrime* adalah istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer yang menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan.⁷ Hukum pada prinsipnya merupakan pengaturan terhadap sikap tindak (perilaku) seseorang dan masyarakat yang terhadap pelanggarnya diberikan sanksi oleh negara. Meskipun dunia *cyber* adalah dunia virtual, hukum tetap diperlukan untuk mengatur sikap tindak masyarakat, setidaknya ada dua hal yakni: *Pertama* masyarakat yang ada di dunia maya adalah masyarakat yang ada di dunia nyata, masyarakat memiliki nilai dan kepentingan baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama harus dilindungi. *Kedua*, walaupun terjadi di dunia maya, transaksi yang dilakukan oleh masyarakat memiliki pengaruh dalam dunia nyata, baik secara ekonomis maupun non ekonomis.⁸

Saat ini regulasi yang dipergunakan sebagai dasar hukum atas kasus-kasus *cybercrime* adalah Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Dengan adanya UU ITE ini diharapkan dapat melindungi masyarakat pengguna teknologi informasi di Indonesia, hal ini penting mengingat jumlah pengguna teknologi internet yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Meningkatnya penggunaan internet di satu sisi memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitasnya, disisi lain memudahkan bagi pihak-pihak tertentu untuk melakukan suatu perbuatan tindak pidana, kemajuan teknologi ini juga mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir manusia faktanya saat ini banyak terjadi kejahatan dengan menggunakan teknologi informasi. Fenomena *cybercrime* yang berkembang dengan pesat yang tidak mengenal batas teritorial ini memang harus diwaspadai karena kejahatan ini agak berbeda dengan kejahatan lain pada umumnya.

⁷ http://id.wikipedia.org/wiki/Kejahatan_dunia_maya. Diakses hari jum'at tanggal, 29 Maret 2013

⁸ Josua Sitompul, *Cyberspace, cybercrime, cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, 2012, Hal. 38

Pemanfaatan Teknologi Informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat, bahwa pemerintah perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. Di dalam ketentuan Pasal 4 ayat (2) UU ITE disebutkan bahwa Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Penyalahgunaan teknologi informasi ini yang dapat merugikan orang lain, bangsa dan negara yang menggunakan sarana komputer yang memiliki fasilitas internet yang dilakukan oleh hacker atau sekelompok cracker dari rumah atau tempat tertentu tanpa diketahui oleh pihak korban yang dapat menimbulkan kerugian moril, materil maupun waktu akibat dari perusakan data yang dilakukan oleh hacker. Untuk mengatasi kejahatan *cybercrime* dibutuhkan aparat penegak hukum yang memahami dan menguasai teknologi, kendala yang dihadapi oleh korban adalah dikarenakan ketidaktahuan, pengetahuan komputer dan internet sehingga apabila dirugikan tidak dapat melaporkan segala peristiwa pidana yang dialami tentunya ini menjadi permasalahan kita bersama.

Asas dan tujuan undang-undang ini adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Jadi dapat diartikan bahwa penggunaan teknologi informasi dan Transaksi elektronik diharapkan dijamin dengan kepastian hukum, memiliki manfaat, penuh kehati-hatian, beritikad baik, dan adanya kebebasan memilih teknologi dan netral.

Menjawab tuntutan dan tantangan komunikasi global lewat Internet, Undang-Undang diharapkan mampu untuk menjawab semua permasalahan hukum terhadap perkembangan global teknologi serta antisipatif terhadap semua permasalahan yang ada, termasuk dampak negatif penyalahgunaan internet yang

pada akhirnya akan menimbulkan kerugian bagi penggunanya. Terdapat beberapa hukum positif lain yang berlaku umum dan dapat dikenakan bagi para pelaku *cybercrime* terutama untuk kasus-kasus yang menggunakan komputer sebagai sarana, antara lain:

- a. KUHP
- b. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE
- c. Undang-Undang Nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi
- d. Undang-Undang Nomor 36 tahun 1999 tentang Telekomunikasi.
- e. Undang-Undang Nomor 5 tahun 1999 tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat.
- f. Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
- g. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.
- h. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan
- i. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2003 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2002 tentang Tindak Pidana Pencucian Uang
- j. Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2003 tentang Pemberantasan Terorisme

Dalam menjaga dan melindungi masyarakat pengguna teknologi dibutuhkan kerjasama dan keseriusan semua pihak mengingat teknologi informasi khususnya internet telah dijadikan sebagai sarana untuk membangun masyarakat yang berbudaya informasi. Keberadaan undang-undang yang mengatur *cybercrime* diharapkan dapat melindungi dan memberikan rasa aman bagi mereka yang menggunakan teknologi sebagai wadah untuk melakukan transaksi maupun melakukan kegiatan ekonomi. Dalam melakukan penindakan bagi mereka yang menyalahgunakan perkembangan teknologi dibutuhkan sumberdaya manusia yang berkualitas yang memiliki kemampuan dan keahlian dibidang teknologi. Dalam penegakan hukum setidaknya dipengaruhi beberapa faktor yakni aturan hukum itu sendiri atau undang-undang, aparat pelaksana dari aturan tersebut yakni aparat penegak hukum dan budaya hukum itu sendiri yakni masyarakat itu sendiri yang menjadi sasaran dari undang-undang.

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) atau yang disebut dengan *cyberlaw*, digunakan untuk mengatur berbagai perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan internet sebagai medianya, baik transaksi maupun pemanfaatan informasinya. Pada UU ITE ini juga diatur berbagai macam hukuman bagi kejahatan melalui internet. UU ITE mengakomodir kebutuhan para

pelaku bisnis di internet dan masyarakat pada umumnya untuk mendapat kepastian hukum dengan diakuinya bukti elektronik dan tanda tangan elektronik digital sebagai bukti yang sah dipengadilan. UU ITE sendiri baru ada di Indonesia dan telah disahkan oleh DPR pada tanggal 25 Maret 2008. UU ITE terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal yang mengupas secara mendetail bagaimana aturan hidup di dunia maya dan transaksi yang terjadi di dalamnya.

Dengan adanya undang-undang ITE tersebut diharapkan dapat memberikan rasa aman dan dapat melindungi bagi mereka yang menggunakan teknologi. Disamping itu, dalam keadaan tertentu dan membahayakan bagi mereka yang menjadi korban kejahatan teknologi juga berhak mendapatkan perlindungan hukum hal ini tercantum dalam Undang-undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU PSK). Di dalam ketentuan Pasal 5 UU PSK menyatakan bahwa :

- 1) Seorang saksi dan korban berhak:
 - a. Memperoleh perlindungan atas keamanan pribadi, keluarga, dan harta bendanya, serta bebas dari ancaman yang berkenaan dengan kesaksian yang akan, sedang, atau telah diberikannya;
 - b. Ikut serta dalam proses memilih dan menentukan bentuk perlindungan dan dukungan keamanan;
 - c. Memberikan keterangan tanpa tekanan;
 - d. Mendapat penerjemah;
 - e. Bebas dari pertanyaan yang menjerat;
 - f. Mendapatkan informasi mengenai perkembangan kasus;
 - g. Mendapat informasi mengenai putusan pengadilan;
 - h. Mengetahui dalam hal terpidana dibebaskan;
 - i. Mendapatkan identitas baru;
 - j. Mendapatkan tempat kediaman baru;
 - k. Memperoleh penggantian biaya transportasi sesuai dengan kebutuhan;
 - l. Mendapat nasehat hukum dan/atau;
 - m. Memperoleh bantuan biaya hidup sementara sampai batas waktu perlindungan berakhir.
- 2) Hak sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diberikan kepada Saksi dan/atau Korban tindak pidana dalam kasus-kasus tertentu sesuai dengan keputusan LPSK.

Selanjutnya dalam ketentuan Pasal 1 ayat (2) UU PSK menyebutkan “korban adalah seseorang yang mengalami penderitaan fisik, mental dan/atau kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh suatu tindak pidana”. Korban dalam hal

ini adalah mereka yang telah dirugikan baik secara materi maupun non materi akibat dari kejahatan *cybercrime*. Dalam perlindungan hukum terhadap korban *cybercrime* secara mendasar ada dua model yaitu model hak-hak prosedural dan model pelayanan⁹:

1). Model Hak-hak Prosedural (*The Procedural Rights Model*)

Pada model hak prosedural, korban kejahatan *cybercrime* diberikan hak untuk melakukan tuntutan pidana atau membantu jaksa, atau hak untuk dihadirkan pada setiap tingkatan peradilan di mana keterangannya dibutuhkan, secara implisit dalam model ini korban diberikan kesempatan untuk “membalas” pelaku kejahatan yang telah merugikannya. Dalam model prosedural itu korban juga diminta lebih aktif membantu aparat penegak hukum dalam menangani kasusnya apalagi berkaitan dengan kejahatan yang modern *cybercrime*. Dengan adanya hak prosedural juga dapat menimbulkan kembali kepercayaan korban setelah dirinya dirugikan oleh mereka yang tidak bertanggungjawab (terdakwa), disamping itu hal ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi jaksa dalam hal apabila jaksa membuat tuntutan yang terlalu ringan.

2). Model Pelayanan (*The Service Model*)

Model pelayanan ini bertitik berat terletak pada perlunya diciptakan standar-standar baku bagi pembinaan korban kejahatan *cybercrime*. Model ini melihat korban sebagai sosok yang harus dilayani oleh Polisi dan aparat penegak hukum yang lain, pelayanan terhadap korban *cybercrime* oleh aparat penegak hukum apabila dilakukan dengan baik akan membawa dampak positif bagi penegakan hukum khususnya *cybercrime*, dengan demikian korban perkembangan teknologi ini akan lebih percaya institusi penegak hukum dengan adanya pelayanan terhadap korban, dengan demikian maka korban akan merasa haknya dilindungi dan dijamin kembali kepentingannya. Pada proses persidangan, terutama yang berkenaan dengan pembuktian kejahatan dunia maya, banyak kasus yang terjadi akibat perkembangan teknologi

⁹ Muladi dan Barda Nawawi Arif, *Bunga Rampai Hukum Pidana*, Alumni, Bandung, 1992, Hal. 79

informasi hal ini mengharuskan aparat penegak hukum menyiapkan sumber daya manusia yang handal dan mengerti dan paham dengan teknologi., mengingat kejahatan *cybercrime* merupakan kejahatan modern yang harus mendapat perhatian yang serius dari pemerintah, karena kejahatan di dunia maya akan berimbas pada dunia nyata. Dengan adanya Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 diharapkan dapat membantu aparat penegak hukum dalam melindungi masyarakat yang menggunakan teknologi.

Dalam memberikan perlindungan hukum terhadap korban *cybercrime* aparat penegak hukum khususnya pihak kepolisian telah melakukan berbagai cara dalam mengatasi maraknya kejahatan yang terjadi di dunia maya salah satunya sosialisasi kepada masyarakat pengguna teknologi dan bagi masyarakat yang pernah menjadi korban *cybercrime* dapat melaporkan penipuan yang dialami dengan mengirim laporan ke alamat surel yakni cybercrime@polri.go.id¹⁰. Dengan menyertakan nomor rekening dan telpon pelaku dalam laporan, agar segera dilacak. seperti, penipuan dan penjualan online yang semakin marak, untuk mengatasi maraknya kejahatan semacam ini. Polri menyediakan email khusus untuk menerima laporan kasus-kasus terkait *cybercrime*. Pentingnya perlindungan hukum bagi korban kejahatan *cyber*, selain dalam kerangka mewujudkan negara hukum, hal ini penting dilakukan sebagai suatu tindakan preventif yang dilakukan oleh aparat penegak hukum dalam mengurangi ataupun mencegah terjadinya korban kejahatan dunia maya dan tentunya bukan hanya sebagai penampung laporan akan tetapi yang diharapkan adalah adanya tindakan nyata dari aparat penegak hukum sehingga masyarakat pengguna teknologi benar-benar merasa aman dalam melakukan aktifitasnya di dunia maya.

2) Ketentuan Pidana di Dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Sebagai sebuah negara hukum sudah merupakan suatu kewajiban negara melindungi setiap warga negaranya dari setiap perbuatan yang dapat merusak ataupun merugikan masyarakat, salah satunya yaitu perlindungan hukum yang diberikan oleh negara terhadap masyarakat pengguna teknologi, hukum dan

¹⁰ Jakarta, Tribun-Timur.Com. diakses terakhir tanggal 26 Februari 2013

teknologi adalah dua kata yang berbeda akan tetapi saling mempengaruhi dan juga dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat itu sendiri. Pengaturan tentang kejahatan teknologi (*cybercrime*) di Indonesia dapat dilihat dalam dua pengertian yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Secara luas, tindak pidana *cyber* ialah semua tindak pidana dengan menggunakan sarana atau dengan bantuan sistem elektronik, ini berarti bahwa semua tindak pidana konvensional dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sepanjang dengan menggunakan bantuan atau sarana seperti terorisme, perdagangan orang, dapat termasuk dalam kategori tindak pidana *cyber* dalam arti luas demikian juga halnya terhadap tindak pidana perbankan dan pencucian uang. Akan tetapi dalam pengertian sempit, pengaturan tindak pidana *cyber* diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Di dalam Undang-undang ITE ini dikelompokkan beberapa tindak pidana yang masuk kedalam kategori *cybercrime* yaitu :

- a. Tindak pidana yang berhubungan dengan aktivitas illegal, yaitu:
 - 1) Distribusi atau penyebaran, transmisi, dapat diaksesnya konten illegal yang terdiri dari:
 - a) Kesusilaan (Pasal 27 ayat (1) UU ITE);

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan”.
 - b) Perjudian (Pasal 27 ayat (2) UU ITE);

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.
 - c) Penghinaan dan pencemaran nama baik (Pasal 27 ayat (3) UU ITE);

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”.
 - d) Pemerasan atau pengancaman (Pasal 27 ayat (4) UU ITE);

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman”

- e) Berita bohong yang menyesatkan dan merugikan konsumen (Pasal 28 ayat (1) UU ITE);

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”

- f) Menimbulkan rasa kebencian berdasarkan SARA (Pasal 28 ayat (2) UU ITE);

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar-golongan (SARA)”

- g) Mengirimkan informasi yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi (Pasal 29 UU ITE);

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi”

- 2) Dengan cara apapun dengan melakukan akses illegal (Pasal 30 UU ITE) :

- a) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak dan melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun.
- b) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
- c) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

- 3) Intersepsi illegal terhadap informasi atau dokumen elektronik dan sistem elektronik (Pasal 31 UU ITE)

- a) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik

dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain.

- b. Tindak pidana yang berhubungan dengan gangguan (interferensi)
- 1) Gangguan terhadap Informasi atau Dokumen Elektronik (*data interference* Pasal 32 UU ITE)

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik.”

- 2) Gangguan terhadap Sistem Elektronik (*system interference* Pasal 33 UU ITE)

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya”

- c. Tindak pidana memfasilitasi perbuatan yang dilarang (Pasal 34 UU ITE)
- 1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, menggandakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:
 - a) Perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
 - b) Sandi lewat Komputer, Kode Akses atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

- d. Tindak pidana pemalsuan informasi atau dokumen elektronik (Pasal 35 UU ITE)

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik”.

e. Tindak pidana tambahan (*accessoir* Pasal 36 UU ITE)

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian pada orang lain”

Di samping itu, dalam UU ITE juga mengatur ketentuan pidana yang sangat berat bagi pelaku kejahatan dunia maya yang diatur dalam Pasal 45 sampai dengan Pasal 52 adapun ancaman pidananya mulai dari 6 (enam) tahun sampai dengan 12 (dua belas) tahun penjara dan denda mulai dari Rp. Rp 600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah) sampai dengan Rp 12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).

Selain mengatur tindak pidana *cyber* materil, UU ITE juga mengatur tindak pidana formil, khususnya dalam bidang penyidikan Pasal 42 UU ITE mengatur bahwa penyidikan terhadap tindak pidana dalam UU ITE dilakukan berdasarkan ketentuan dalam Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP) dan ketentuan di dalam UU ITE. Artinya ketentuan penyidikan dalam KUHAP tetap berlaku sepanjang tidak diatur lain dalam UU ITE.

Dengan adanya aturan materil maupun formil yang mengatur tentang kejahatan di dunia maya setidaknya dapat membantu aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan yang terjadi di dunia maya baik kejahatan yang konvensional maupun kejahatan modern. Dengan harapan dapat memberikan rasa aman bagi masyarakat pengguna teknologi informasi mengingat kejahatan teknologi ini tidak mengenal ruang dan waktu dan dapat terjadi pada siapa saja dan kapan saja.

E. Penutup

Dalam memberikan perlindungan hukum terhadap korban *cybercrime* pemerintah telah mengeluarkan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pada UU ITE ini juga diatur berbagai macam hukuman bagi kejahatan melalui internet. UU ITE mengakomodir

kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat pada umumnya untuk mendapat kepastian hukum dengan diakuinya bukti elektronik dan tanda tangan elektronik digital sebagai bukti yang sah dipengadilan UU ITE terdiri dari 13 Bab dan 54 Pasal yang mengupas secara mendetail bagaimana aturan hidup di dunia maya dan transaksi yang terjadi didalamnya. Perbuatan yang dilarang (*cybercrime*) dijelaskan pada Bab VII (pasal 27-37). Selanjutnya apabila diperlukan untuk kasus tertentu korban kejahatan *cybercrime* dapat meminta bantuan kepada LPSK dan selanjutnya mengenai perlindungan hukum terhadap saksi dan korban kejahatan diatur dalam Undang-undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban (UU PSK). Dalam perlindungan hukum terhadap korban *cybercrime* secara mendasar ada dua model pendekatan yang dapat digunakan yaitu: 1) model hak-hak prosedural dalam hal ini korban berperan lebih aktif dan dapat membantu jaksa dalam melakukan penuntutan dan hak hadir dalam setiap tingkat proses peradilan dan 2) model pelayanan dalam hal ini melihat korban sebagai sosok yang harus dilayani oleh Polisi dan aparat penegak hukum yang lainnya, dengan demikian maka korban akan merasa dijamin kembali kepentingannya dalam suasana yang adil. Pemberian bantuan kepada korban kejahatan dunia maya maupun di dunia nyata harus dilakukan pada semua tahap pemeriksaan, mulai dari penyidikan, persidangan dan pasca persidangan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Andi Hamzah, 1990, *Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*, Sinar Grafika, Jakarta.

Arif Gosita, 2004, *Masalah Korban Kejahata*, PT Bhuana Ilmu Populer, Jakarta

Barda Nawawi Arief, 2000, *Perlindungan HAM dan Korban dalam Pembaharuan Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung.

Dikdik M Arief Mansyur dan Elisatris Gultom, 2008, *Urgensi Perlindungan Korban Kejahatan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

J.E Sahetapy, 1987, *Viktimologi Sebuah Bunga Rampai*, cet.I, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.

Josua Sitompul, 2012, *Cyberspace, cybercrime, cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta.

Muladi dan Barda Nawawi Arif, 1992, *Bunga Rampai Hukum Pidana*, Alumni, Bandung.

B. Undang-undang

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban.

C. Akses Internet

http://id.wikipedia.org/wiki/Kejahatan_dunia_maya.

<http://alwayshabat.blogspot.com/2012/11/artikel-cybercrime.html>

www.tribun-timur.com.

www.kompas.com