

IMPLEMENTASI PENYELESAIAN *CYBERCRIME* DENGAN DASAR UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI KOTA SURAKARTA

Widi Nugrahaningsih, Indah Wahyu Utami

Manajemen Informatika, STMIK Duta Bangsa Surakarta, Teknik Informatika,

STMIK Duta Bangsa Surakarta

Email: widinugrahaningsih@ymail.com, indahprimagama@yahoo.com

ABSTRAK

Cyber crime merupakan jenis kejahatan baru yang lahir karena pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Di Indonesia masih banyak sekali kasus-kasus yang menyangkut mengenai Cyber crime yang sulit untuk diselesaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai upaya penyelesaian perkara cyber crime dikota Surakarta ditinjau dari Undang-Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab sulitnya penyelesaian perkara cyber crime dikota Surakarta.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, wawancara dan observasi langsung kepada masyarakat pengguna internet dan kepolisian resor Surakarta (polres), serta dari berbagai pustaka. Kemudian dihubungkan teori hukum, bahwa yang mempengaruhi pelaksanaan hukum adalah substansi hukum, subsistem, dan kultur.

Penelitian ini mengasilkan data, bahwa penyelesaian kejahatan cybercrime dan faktor penghambat penyelesaiannya yaitu cara persuasif, kemudian meingkatkan kualitas penegak hukum dalam penyelesaian perkara, menjadikan hukum sebagai dasar setiap tindakan dan faktor-faktor penyebab sulitnya penyelesaian kejahatan cybercrime yaitu, banyaknya masyarakat masih kurang memahami adanya UU ITE di indonesia, sedangkan dari sisi subsistem (polresta Surakarta) merasa kesulitan penyelesaian kejahatan dunia maya ini karena sulit untuk menentukan tempat kejahatan tersebut dilakukan, oleh karena kecanggihan teknologi yang memungkinkan untuk tidak dapat dilacaknya penggunaan internet.

Kata kunci: *cybercrime, kejahatan, komputer*

PENDAHULUAN

1. Latar belakang masalah

Dengan kecanggihan teknologi, tindakan baik kegiatan perekonomian maupun administratif, dengan mudah dilakukan kapanpun dan dimanapun. *Cyber crime* merupakan jenis kejahatan baru yang lahir karena pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Di Indonesia masih banyak sekali kasus-kasus yang menyangkut mengenai *Cyber crime* yang sulit untuk diselesaikan. Kasus *cyber crime* yang paling banyak terjadi di Indonesia yaitu kasus *Hacker*. Berdasarkan Tesis Irene Putrie, Universitas Diponegoro Semarang, 2004,

menghasilkan kesimpulan bahwa *cyber crime* merupakan kejahatan yang terjadi di jaringan sistem komputer yang sedang *on line*, perlu adanya harmonisasi secara eksternal.

2. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui mengenai upaya penyelesaian perkara *cyber crime* dikota Surakarta ditinjau dari Undang-Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab sulitnya penyelesaian perkara *cyber crime* dikota Surakarta.

3. Target Luaran Yang Diharapkan

Target luaran penelitian ini adalah publikasi ilmiah di jurnal lokal yang mempunyai ISSN yaitu jurnal ilmiah, jurnal lokal kampus lain atau jurnal nasional.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian *cyber crime*

Cyber crime dalam pengertian sempit adalah kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan *cyber crime* dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana komputer. Segala kejahatan yang menyangkut tentang *cyber crime* telah diatur dalam Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Beberapa tindakan yang tergolong dalam tindakan kejahatan yang berkaitan dengan komputer atau *cyber crime* dapat dijelaskan;

a. Penyebaran virus komputer ke komputer dan jaringan komputer

Dalam Pasal 33 Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya”.

b. Penyalahgunaan perangkat lunak (*software*) komputer

Penyalahgunaan perangkat lunak diatur dalam Pasal 30 ayat 3 Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan

melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan” hal ini termasuk perbuatan yang dilang.

c. Pemalsuan data komputer (*Fabrication*)
Mengenai pemalsuan data komputer, diatur dalam Pasal 35 Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang menyatakan bahwa “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.

d. Penipuan melalui komputer

Jenis-jenis tindakan yang termasuk dalam tindakan penipuan melalui komputer yaitu; *Phishing, Pagejacking/ Moustrapping, Typosquatting, Carding, Phreaking*. Tindakan penipuan melalui media komputer/jaringan komputer diatur dalam Pasal 28 ayat 1 UU ITE yang menyatakan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”

e. Pornografi melalui internet

Dalam Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga mengatur mengenai tindakan pronografi yang menggunakan media komputer, yaitu dalam Pasal 27 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan”

- f. Pembajakan Hak atas Kekayaan Intelektual
Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur dalam Pasal 32 ayat 2 yang menyatakan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/ atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak”
- g. Pencurian melalui internet
Pencurian melalui internet, diatur dalam UU ITE. Barang yang dimaksud dalam UU ITE yaitu barang yang berbentuk informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik. Pasal 32 ayat 2 UU ITE, menyatakan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak”.
- h. Tindak pidana konvensional yang menggunakan komputer.
Macam-macam tindakan termasuk pidana konvensional yang menggunakan komputer yaitu; Korupsi, Pencucian uang, Terorisme, Perjudian.
2. Penelitian yang Relevan
- a. *Kebijakan hukum pidana dalam penanggulangan cyber crime*, oleh Irene Putrie (Tesis MH Universitas Diponegoro Semarang, 2004). **Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa cyber crime merupakan kejahatan yang terjadi di jaringan sistem komputer yang sedang on line, perlu adanya harmonisasi secara eksternal. Misalnya internasional dan internal melihat hukum positif yang ada.**
- b. *Model hibrida hukum cyber space (study tentang model pengaturan aktivitas manusiadi cyber space dan pilihan terhadap model pengaturan di indonesia)*, oleh Agus Raharja (Desertasi Universitas Diponegoro. Semarang, 2008). **Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa the hybrid of cyber space law merupakan model yang telah ada, model regulasi tradisional yang bersifat Top Down dan self regulation yang bersifat bottom up. Manusia sebagai titik sentral menampung nilai moral dan etika untuk mendorong perkembangan teknologi.**
- c. *Kebijakan Pembaharuan hukum pidana dalam penanggulangan tindak pidana penyalahgunaan kartu kredit* oleh Ida Ayu Indah Sukma Angandari (Ilmu hukum Universitas Udayana, Denpasar 2011). **Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa perlu adanya pembaharuan hukum terhadap tindak pidana penyalahgunaan kartu kredit, dengan melakukan orientasi dan reformasi hukum positif dengan nilai sentral sosio politik, sosio filosofik, sosio kultural pada masyarakat Indonesia mendasarkan kebijakan kriminal dan kebijakan penegakan hukum.**

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian sosiologis empiris, maka yang diteliti pada awalnya adalah data sekunder, untuk kemudian dilanjutkan dengan penelitian pada data primer lapangan atau terhadap masyarakat.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di kota Surakarta

3. Jenis Data dan Sumber Data

- a. Data Primer
Data diperoleh langsung dari lapangan objek penelitian.
- b. Data Sekunder
Data sekunder digunakan buku-buku, dan peraturan-peraturan perundangan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data	Objek
1. Wawancara	- Kepolisian resort (Polres) kota Surakarta - Pelaku pengguna komputer/jaringan komputer
2. Observasi Langsung	Melihat dan mengkaji segala yang ditemukan di Polres yang berkaitan dengan <i>cyber crime</i>
3. Study Pustaka	Melalui berbagai pustaka yang berkaitan dengan komputer/jaringan komputer, <i>cyber crime</i> , dan sebagainya

5. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dengan Undang-Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selanjutnya analisa mengenai upaya-upaya penyelesaian perkara *cyber crime* dan faktor-faktor penyebab sulitnya penyelesaian perkara *cyber crime* di kota Surakarta yang dipengaruhi oleh Struktur hukum, Substansi hukum, Kultur hukum.

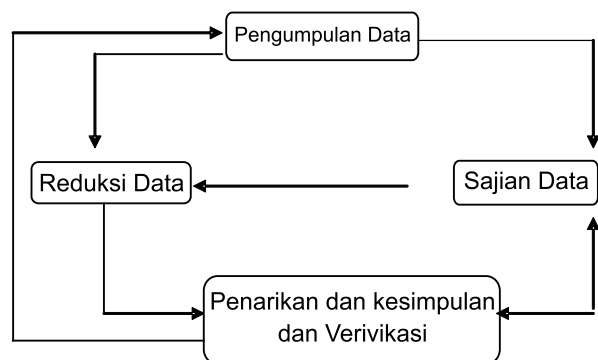
6. Hipotesis

- a. Terdapat kesesuaian antara penyelesaian perkara *cyber crime* yang dilakukan oleh pihak Polres kota Suarakarta

terhadap Undang-Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- b. Faktor Struktur hukum, Substansi hukum, dan Kultur hukum mempengaruhi upaya-upaya penyelesaian perkara *cyber crime* yang ada di kota Surakarta.
- c. Faktor Struktur hukum, substansi hukum, dan kultur hukum menjadi faktor-faktor menyebabkan sulitnya penyelesaian perkara *cyber crime* di kota Surakarta.

7. Teknik Analisa Data



Gambar 1. Skema teknik analisa data dapat diterangkan bahwa, peneliti melakukan pengumpulan data, kemudian dilakukan reduksi dengan menganalisa data dan data yang ada disajikan. Setelah data disajikan dan direduksi, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dan verivikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Upaya Penyelesaian perkara *Cyber Crime*

Ada berbagai pendapat mengenai upaya-upaya untuk menyelesaikan perkara *cyber crime* yang sekarang ini sangat marak terjadi. Allan R.Coffey memberikan pendapat tentang strategi menanggulangi kejahatan, termasuk kejahatan komputer. Terdapat empat pendekatan yang umum digunakan, yaitu;

- a. Pengembangan program modifikasi perilaku

- b. Peningkatan pelayanan jasa kelembagaan untuk pelanggan
- c. Penciptaan jasa baru untuk keduanya, yaitu pelanggan dan orang yang berpotensi melakukan pelanggaran.
- d. Pengembangan program untuk menetralkan pengaruh yang menggerakkan anak-anak, seperti halnya orang dewasa, agar tidak bergeser kedalam pelanggaran hukum.

Upaya penyelesaian perkara *cybercrime* di Indonesia, telah diatur dalam Undang-undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, secara khusus yaitu Pasal 38 dan Pasal 39. Dalam Pasal 38 ayat 1 menyatakan bahwa “Setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan Teknologi Informasi yang menimbulkan kerugian”. Selanjutnya pada Pasal 38 ayat 2 menyatakan bahwa, “Masyarakat dapat mengajukan gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem elektronik dan/atau menggunakan Teknologi Informasi yang berakibat merugikan masyarakat, sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan”.

Mengenai penyelesaian permasalahan kejahatan melalui komputer dan/atau jaringan komputer, dalam Pasal 39 ayat 1 dan 2 telah mengatur mengenai hal penyelesaiannya. Penyelesaian sengketa tersebut dapat dilakukan dengan cara pengajuan gugatan perdata, selain itu juga dapat dilakukan melalui arbitrase atau lembaga penyelesai sengketa alternatif lainnya.

Penyelesaian sengketa mengenai kejahatan komputer selain menggunakan cara perdata dan arbitrase atau penyelesaian perselisihan alternatif lainnya, dapat pula dilakukan sesuai dengan hukum pidana yang ada di Indonesia. Oleh Undang-undang No.11

tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dijabarkan pada Pasal 45 sampai Pasal 52.

Segala upaya penyelesaian perkara *cybercrime* dikota Surakarta telah disesuaikan dengan KUHP dan UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain hal tersebut, upaya persuasif antar pihak ternyata juga digunakan oleh kepolisian. Upaya persuasif tersebut dimaksudkan supaya terjadi perdamaian kedua belah pihak. Ketidakefektifan hukum beberapa diantaranya dapat disebabkan karena adanya struktur, substansi dan kultur hukum, yang ada, upaya penyelesaianpun juga perlu melihat hal-hal tersebut;

a. Struktur

Dari sisi struktur, aparat penegak hukum dalam hal ini kepolisian sebagai penegak hukum yang pertama memproses tindak kejahatan, memperbaiki struktur hukum yang ada, yaitu memaksimalkan sistem kerja aparat penegak hukum. Selain itu, aparat penegak hukum tidak hanya menindak kejahatan yang telah terjadi namun juga melakukan tindakan-tindakan yang dapat mencegah terjadinya kejahatan, dalam hal ini kejahatan *cybercrime*, melalui sosialisasi kesekolah-sekolah tingkat SMP dan SMA, sebagai salah satu lingkungan yang paling mempengaruhi karakter seseorang/anak.

b. Substansi

Dari sisi substansi, Polres kota Surakarta dalam menjalankan tugas dan fungsinya berpegang pada asas *equality before the law* sehingga bisa tercapai supremasi hukum. Dengan demikian, tidak membedakan siapa pelaku dan tetap berjalan dalam koridor hukum yang tepat dan mematuhi, diharapkan supaya kejahatanpun juga akan berkurang

dengan sendirinya.

2. Faktor penyebab sulitnya penyelesaian perkara *cyber crime* di kota Surakarta

Diakui oleh polres kota Surakarta, bahwa sulitnya penyelesaian perkara *cybercrime* paling sering adalah disebabkan karena kurangnya alat bukti dan menentukan *locus delicti* atau penentuan kejahatan tersebut dilakukan. Penentuan mengenai tempat dilakukan sangat sulit ditentukan oleh karena *cybercrime* merupakan kejahatan dunia maya yang dapat dilakukan dimanapun, bahkan dengan kecanggihan teknologi saat ini dimungkinkan seorang pelaku kejahatan menggunakan perlengkapan memungkinkan sulit atau bahkan tidak terlacak tempat mengenai tempat kejahatan tersebut dilakukan. Hal ini pula yang menunjang sulitnya mencari alat bukti untuk kasus *cybercrime* dikota Surakarta.

Hal lain penyebab sulitnya penyelesaian perkara *cybercrime* yaitu karena banyaknya kasus yang terjadi, baik yang dilaporkan maupun tidak dilaporkan kepada pihak yang berwajib. Hal ini disebabkan mudahnya akses untuk mempelajari kejahatan tersebut, baik langsung belajar dari internet, ataupun belajar dari rekan atau orang lain. Masyarakatpun juga mempengaruhi banyaknya tindakan

cybercrime, masih banyak masyarakat yang belum begitu memahami aturan-aturan atau hukum yang menyangkut *cybercrime*, sehingga terkadang masih ada masyarakat yang menilai *cybercrime* bukanlah masalah yang terlalu serius untuk dibahas.

KESIMPULAN

Penyelesaian *cybercrime* dikota Surakarta, yang dilakukan oleh Polres Surakarta, paling awal menggunakan cara persuasif, kemudian selanjutnya, meningkatkan kualitas penegak hukum dalam penyelesaian perkara, menjadikan hukum sebagai dasar dalam setiap tindakan supaya tercipta adanya *equality before the law* dan adanya supremasi hukum.

Faktor-faktor penyebab sulitnya penyelesaian kejahatan *cybercrime* yaitu, banyaknya masyarakat yang masih kurang memahami adanya UUITE di Indonesia, sedangkan dari sisi subsistem (polresta Surakarta) merasa kesulitan penyelesaian kejahatan dunia maya ini karena sulit untuk menentukan *locus delicti* atau tempat kejahatan tersebut dilakukan, oleh karena kecanggihan teknologi yang memungkinkan untuk tidak dapat dilacak akses internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Raharjo, 2002, *Cybercrime*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Agus Raharjo SH., M.Hum, 2002, *Cyber Crime (Pemahaman Dan Upaya Pencegaha Kejahatan Berteknologi)*. PT. Citra Aditya Bakti. Yogyakarta.
- Andi Hamzah, Boedi D. Marsita. 1987. *Aspek- aspek Pidana dibidang komputer*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Barda Nawawi Arief, 2005 *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Bandung: Citra Aditya.
- Barda Nawawi Arief, 2006 *Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Muljono, Dr. Wahyu, SH K.n, 2012. Pengantar Teori Kriminologi. Pustaka Yustisia. Yogyakarta.
- Ninie Suparni, 2001, *Masalah Cyberspace*, Fortun Mandiri Karya, Jakarta.
- Partodihardjo, Soemarsono, 2008. Tanya jawab Sekitar Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Widyopramono, 1994, *Kejahatan di Bidang Komputer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.