

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Teknologi telah hadir lebih dari 50 tahun yang lalu, dan hingga saat ini terus mengalami perkembangan. Fasilitas yang terus di perbaharui membawa kemudahan sarana bagi penggunanya. Salah satu teknologi yang membawa dampak besar pada kesenjangan masyarakat adalah internet.

Internet sendiri merupakan kependekan dari *Interconnection Networking* yaitu seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standart sistem *global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna diseluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet.<sup>1</sup>

Internet yang sifatnya mudah diakses dan memberikan beragam kemudahan menjadikannya dapat digunakan oleh segala kalangan. Terlebih lagi munculnya beragam media sosial yang di tawarkan internet itu sendiri. Seperti misalnya, Google, facebook, Instagram, Twitter, dan sebagainya yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Sejak saat itu internet bukan lagi sarana tambahan guna sekedar membantu, tetapi sudah menjadi kebutuhan dikalangan masyarakat.

---

<sup>1</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>

Internet sebagai hasil rekayasa teknologi bukan hanya menggunakan kecanggihan teknologi komputer tapi juga melibatkan teknologi telekomunikasi di dalam pengoperasiannya. Apalagi pada saat internet sudah memasuki generasi kedua (generasi Y atau generasi millennial), perangkat komputer konvensional akan tergantikan oleh peralatan lain yang juga memiliki kemampuan mengakses internet. Untuk itu, ada upaya untuk memperluas pengertian computer agar dapat melingkupi segala kejahatan di *Virginia Computer Crimes Act*, yaitu: *“an electric, magnetic, optical, electrochemical, or other includes any data processing device performing logical, arithmetic, or storage functions, and includes any data storage facility or communications facility directly related to or operating in conjunction with such device, but such term does not include an automated typewriter or type setter, a portable hand-held calculator, or other similar device”*.<sup>2</sup>

Maraknya pengguna internet tentu saja menjadikan kalangannya tidak bisa dijauhkan dari internet, sebab itu generasinya adalah orang-orang yang ‘melek’ teknologi. Generasi ‘melek’ teknologi ini biasa disebut Generasi millennial.

Sebagai akibat dari perkembangan yang demikian, maka secara lambat laun, teknologi informasi dengan sendirinya juga telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global.

Di Indonesia sendiri, kasus cyber crime yang paling banyak terjadi adalah berupa kejahatan menggunakan internet untuk memesan barang dari perusahaan asing diluar negeri dengan menggunakan kartu kredit yang dipalsukan. Kondisi ini tentunya

---

<sup>2</sup>Cybercrime: sebuah fenomena di dunia maya.pdf

merusak citra Indonesia dimata dunia Internasional karena Indonesia dianggap sebagai sarang pemalsu kartu kredit.

Disamping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung demikian cepat. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi informasi saat ini telah menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kntribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.<sup>3</sup>

Karena itu kejahatan dunia maya sudah selayaknya menjadi perhatian khusus khusus diseluruh dunia, terutama bagi Negara-negara yang sudah menjadikan teknologi informasi sebagai bagian besar dikehidupan mereka. Kenapa seperti ini, karena kejahatan ini bisa menjadi ancaman yang sangat kuat.

Oleh sebab itu karena adanya perubahan zaman maka hukum di Indonesia mulai membuat perundang-undangan baru guna menertibkan masyarakat dalam penggunaan dunia maya. Dan sebagaimana bunyi pasal 2 dalam UU ITE NO. 11 tahun 2008 bahwa :

“Undang-undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia”.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Agus Rahardjo, Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, (Bandung: Citra Aditya Bakti,2002 ), hlm. 1

<sup>4</sup> UU ITE NO. 11 tahun 2008

Akan tetapi perbuatan melawan hukum siber sangat tidak mudah diatasi dengan mengandalkan hukum positif konvensional karena berbicara mengenai kejahatan, tidak dapat lepas dilepaskan dari lima faktor yang saling berkaitan, yaitu pelaku kejahatan, modus kejahatan, korban kejahatan, reaksi sosial atas kejahatan dan hukum. Motif cyber crime sendiri terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:<sup>5</sup>

- Menyerang individu.

Kejahatan yang menyerang individu seseorang dengan motif dendam atau iseng yang bertujuan untuk merusak nama baik seseorang, mencoba ataupun mempermainkan seseorang untuk mendapatkan kepuasan pribadi. Contoh: pornografi dan cyber stalking.

- Menyerang hak cipta.

Kejahatan yang menyerang hak cipta dilakukan terhadap hasil karya orang lain dengan motif menggandakan, memasarkan, mengubah yang bertujuan untuk kepentingan pribadi atau umum ataupun demi materi maupun non-materi.

- Menyerang pemerintah.

Kejahatan yang dilakukan dengan menyerang pemerintah sebagai objek dengan motif melakukan teror, membajak ataupun merusak keamanan suatu pemerintahan yang bertujuan untuk mengacaukan sistem pemerintah, atau menghancurkan suatu negara.

---

<sup>5</sup>Jurnal cakrawal.pdf

Hukum memang menjadi instrumen penting dalam pencegahan dan penanggulangan kejahatan, disamping instrumen-instrumen lain yang tidak kalah penting. Akan tetapi, untuk membuat suatu ketentuan hukum terhadap bidang hukum yang berubah sangat cepat, seperti teknologi informasi ini bukanlah suatu perkara yang mudah. Di sinilah sering kali hukum (peraturan) tampak cepat menjadi usang manakala mengatur bidang yang mengalami perubahan yang cepat, sehingga situasinya seperti terjadi kekosongan hukum (*Vaccum Rechts*). Terhadap kejahatan di internet atau *cyber crime* ini tampaknya memang terjadi kekosongan hukum.<sup>6</sup>

Dalam keadaan tersebut, kemudian timbul gerakan masyarakat untuk mengembangkan hukum dan peraturan yang kini tertuang dalam Undang-Undang pidana Khusus yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No 11 tahun 2008 yang memuat kriminalisasi perbuatan pidana. Selain aturan pidana substantif, dalam undang-undang ini juga mengatur mengenai prosedur dan alat bukti mengenai prosedur dan alat bukti yang mengalami perluasan, yaitu dimasukkannya alat bukti baru yang berkaitan dengan media elektronik<sup>7</sup>

Menurut pandangan Eoghan Casey, komputer dapat menjadi objek maupun subjek kejahatan, alat merencanakan kejahatan, dan juga sebagai pertanda komputer itu dapat dipakai untuk mengintimidasi.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Agus Rahardjo, Op. Cit., hlm. 213

<sup>7</sup>Budi Suhariyanto, Tindak pidana teknologi Informasi, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013, hlm.6

<sup>8</sup><https://bacapdf.com/download/kejahatan-duniamaya>

Hingga saat ini, dengan semakin luasnya penggunaan jaringan komputer, kejahatan dibidang komputer juga semakin meningkat, banyak kasus terjadi, namun tidak banyak yang sampai ke pengadilan. Salah satu permasalahan yang dihadapi penegak hukum untuk menjerat pelakunya adalah masalah pembuktian tentang kesalahan terdakwa. Kenyataan tersebut menjadi suatu tantangan bagi kalangan hukum yang harus diterima untuk menyelesaikan segala persoalan yang terjadi akibat perkembangan teknologi yang pesat. Kejahatan menggunakan teknologi informasi selain membawa ke dunia bisnis yang revolusioner *Digital Revolutioner Area* yang serba praktis ternyata juga memiliki sisi gelap yang mengerikan seperti kejahatan komputer, pornografi, terorisme, perjudian, penipuan, pencurian dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Pembuktian merupakan masalah yang memegang peranan dalam proses pemeriksaan sidang pengadilan, dengan pembuktian ini ditentukan nasib terdakwa. Apabila hasil pembuktian dengan alat-alat bukti yang ditentukan undang-undang tidak cukup membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa, terdakwa dibebaskan dari hukuman, sebaliknya jika terdakwa dinyatakan bersalah dan kepadanya akan dijatuhkan hukuman. Oleh karena itu, para hakim harus hati-hati, cermat, dan matang dalam menilai dan mempertimbangkan masalah pembuktian. Meneliti sampai dimana batas minimum “kekuatan pembuktian” atau “*bewijs kracht*” dari setiap alat bukti yang disebut dalam pasal 184 KUHAP:

---

<sup>9</sup>Jurnal pranata hukum-volume 5 nomor 2.pdf

## **B. Perumusan Masalah**

Memperhatikan pada latar belakang sebelumnya, maka timbul permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam. Maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Apa saja faktor-faktor yang menimbulkan fenomena terjadinya cyber crime di era generasi millennial?
- b. Bagaimana kebijakan hukum Indonesia dalam penanggulangan cyber crime?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian untuk mengetahui jawaban atas perumusan masalah sebagaimana yang telah diutarakan penulis diatas, yaitu:

- a. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menimbulkan fenomena terjadinya cyber crime di era generasi millennial.
- b. Untuk mengetahui kebijakan hukum Indonesia dalam penanggulangan cyber crime.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini memberikan kegunaan, baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai penyebab dan penanggulangan cyber crime di Indonesia..

- b. Secara Praktis

- 1) Bagi pengembangan ilmu: dapat memberikan kontribusi ilmu dalam hal-hal upaya-upaya penanggulangan kejahatan dunia maya serta mengobservasi hal-hal yang kaitannya dengan kejahatan maya dalam penegakan hukum cybercrime di Indonesia.
- 2) Bagi peneliti: dapat memberikan wawasan secara mendalam mengenai fenomena cybercrime di Indonesia.
- 3) Bagi Masyarakat: Diharapkan dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan arif guna mencegah kriminalitas cybercrime di Indonesia.

#### **E. Metode penelitian**

Mengingat akan arti pentingnya metodologi ini maka tidaklah berlebihan bilamana Soerjono Soekanto menyatakan bahwa metodologi merupakan suatu unsur yang mutlak harus ada di dalam penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penulisan:

##### **a. Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan yuridis empiris. Karena sasaran penelitian ini dalam menganalisis permasalahan menggunakan bahan-bahan hukum (yang merupakan data sekunder) dengan data primer yang diperoleh di lapangan.

##### **b. Jenis Penelitian**

Menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu untuk memberikan gambaran selengkap-lengkapny mengenai faktor-faktor cyber crime dan kebijakannya di dalam hukum Indonesia.

---

<sup>10</sup>(Soekanto, 1987 1:7).

c. Sumber data penelitian

1) sumber bahan hukum primer:

konsep-konsep hukum yang berkaitan dengan *cybercrime* dan *cyber law*, meliputi:

a) Undang-undang No. 11/2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b) Kitab Undang-undang Hukum Pidana

c) Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana

2) sumber bahan hukum sekunder:

Data-data yang diambil dari literatur-literatur dan pendapat para ahli dalam kaitannya dengan *cybercrime* atau *cyberlaw*.

d. Alat pengumpulan data

Penulis menarik alat data dengan menggunakan studi kepustakaan (*library research*). Dilakukan dengan menelusuri bahan hukum yang memuat pendapat para ahli agar berlandaskan teori berupa pendapat dalam bentuk ketentuan formal dan resmi yang berkompeten dalam bidang *cyber law* atau *cybercrime*.

e. Analisis data penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan analisa data dengan model kualitatif dan dilakukan secara dekriptif cenderung menggunakan analitis dengan pendekatan induktif.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini yang berjudul fenomena *cybercrime* di era millennial ditinjau dari pandangan hukum Indonesia yang terdiri dari Empat Bab, sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan. Didalam bab ini diuraikan latar belakang, rumusan masalah,

Tujuan penelitian. Kegunaan penelitian. Metode penelitian. Metode penelitian dari sistematika penelitian.

Bab II : Tinjauan pustaka. Di dalam bab ini menjelaskan pengertian Fenomena Cyber

Crime di Era Millennial di Tinjau dari Pandangan Hukum Indonesia.

Bab III : Pembahasan. Dalam bab ini membahas mengenai perumusan masalah yaitu

faktor-faktor yang menimbulkan fenomena terjadinya *cyber crime* di era generasi millennial. Kebijakan hukum Indonesia dalam penanggulangan *cyber crime*.

Bab IV : Penutup. Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.