

MODEL KEJAHATAN DUNIA MAYA (*CYBERCRIME*) SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN HUKUM NASIONAL

*Ferry Irawan Febriansyah¹, Alfalachu Indiantoro², Afiful Ikhwan³

^{1,2,3}(Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jl. Budi Utomo No.10, Ronowijayan,
Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia)

*ferryirawanfebriansyah@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze models of cybercrime, namely cybercrime, in order to find out how far the development of forms of crime, whose modus operandi is increasing day by day. The virtual world is part of people's lives so that it cannot be separated from needs. This will later give rise to many new crime models, so that people will be disadvantaged in carrying out activities in cyberspace. This research analysis focuses on empirical legal analysis, namely looking at the social symptoms of people in cyberspace (Internet) in carrying out their daily activities which are vulnerable to crime. The problem that often occurs that is often experienced by the community is education about cyberspace so that they are vulnerable as perpetrators of Cybercrime crimes. This research is very interesting to do along with technological developments, human attitudes and behavior have changed a lot so that new models of crime have emerged in cyberspace.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis model-model kejahatan dunia maya yaitu *Cybercrime* guna mengetahui sejauh mana perkembangan bentuk kejahatan yang semakin hari semakin meningkat modus operandinya. Dunia maya merupakan bagian dari kehidupan masyarakat sehingga tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan. Hal ini nantinya akan menimbulkan banyak model-model kejahatan baru, sehingga masyarakat akan banyak dirugikan dalam melakukan kegiatan di dunia maya. Analisa penelitian ini menitikberatkan pada analisa hukum empiris yaitu melihat gejala sosial masyarakat di dunia maya (Internet) dalam melakukan kegiatan sehari-hari yang rentan dengan kejahatan. Persoalan yang sering terjadi yang sering dialami masyarakat adalah edukasi tentang dunia maya sehingga mereka rentan sebagai pelaku kejahatan *Cybercrime*. Penelitian ini sangat menarik untuk dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi, sikap dan perilaku manusia sudah banyak perubahan sehingga model kejahatan baru bermunculan di dunia maya.

Kata Kunci: *Model Kejahatan, Dunia maya, Cybercrime, Internet.*

A. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara hukum. Semua tingkahlaku manusia sebagai subyek hukum diatur oleh hukum (H. Arief, 2019). Hukum sebagai sarana dalam perubahan masyarakat kearah yang lebih baik. Hukum berperan meluruskan keadaan yang sebelumnya rusak menjadi lebih baik lagi. Sifat manusia sebagai subyek hukum

memang banyak melakukan kesalahan, akan tetapi, dengan adanya hukum maka manusia dituntun dengan paksa kearah yang lebih baik lagi (Tripa, 2019);(Hadi, Hamdani, & Roziqin, 2023).

Sebagai subyek hukum, manusia tak lepas dari perbuatan yang baik dan perbuatan yang buruk. Perbuatan yang baik tentunya memberikan kebahagiaan bagi orang lain, akan tetapi jika perbuatan manusia buruk akan memberikan kesusahan kepada orang lain. Hal ini dapat disebut sebagai kejahatan (Suntana & Priatna, 2023). Berbicara mengenai kejahatan, merupakan bagian dari sifat buruk manusi yang memberikan kesusahan bagi orang lain. Kejahatan menimbulkan kerugian baik moril maupun materiil kepada orang lain yang disebabkan karena keinginan manusia yang besar untuk membuat dirinya bahagia dengan menyakiti orang lain (Wilimantara, Diantha, & Arsika, 2016).

Seiring dengan perkembangan teknologi, kajahatan manusia tidak hanya dilakukan di dunia nyata saja, melainkan dilakukan di dunia maya atau biasa disebut dengan *Cybercrime* (Bunga, 2019). Munculnya Internet sebagai media komunikasi baru dikaitkan dengan klaim yang saling bertentangan tentang munculnya pola-pola baru interaksi sosial (Noerhadi, 2022). Gagasan komunitas virtual maju sebagai pendahulu interaksi sosial di Internet (Fuady, 2005);(Kemp, 2023). Penggunaan internet sangat tinggi sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan masalah sosial baru yang besar. Misalnya, masalah komunikasi pribadi yang berlebihan dengan menggunakan perangkat elektronik, yang dapat mengurangi bentuk interaksi antara hubungan komunikasi pribadi dan sangat lazim. Ini menggunakan status media sosial untuk mencari informasi pribadi tentang orang-orang yang terpapar publik, yang pada akhirnya membuat ruang publik terlihat seperti ruang pribadi (Kristiyono, 2015).

Hal ini banyak menimbulkan celah-celah seseorang untuk melakukan suatu kejahatan. Kejahatan di dunia maya inilah merupakan bentuk kejahatan yang menarik untuk diteliti. Perkembangan jaman atau perubahan jaman memaksa hukum untuk berubah mengikutinya. Dapat diartikan perilaku manusia berubah hukum mengikuti perubahan untuk mengatur manusia. Jika kita melihat masyarakat khususnya di Indonesia yang kurang begitu paham dengan dunia maya, merupakan target bagi penjahat untuk dijadikan korban. Ketidaktahuan masyarakat tentang arti penting hidup sosial di dalam dunia maya seringkali digunakan oleh oknum-oknum tertentu untuk melakukan kejahatan.

Melihat fenomena tersebut, tentu menarik untuk dilakukan penelitian guna menemukan formula hukum baru dalam perkembangan hukum menuju masyarakat yang adil dan damai. Dibutuhkan analisis hukum baik secara normatif maupun empiris dalam menemukan hukum baru untuk mengatur jenis-jenis keahatan baru yang dilakukan oknum- oknum tertentu di dalam dunia maya sehingga terbentuk peraturan perundang-undangan baru yang mampu meminimalisir tingkat kejahatan khususnya di dunia maya. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah model kejahatan dunia maya. Sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana model kejahatan

dunia maya sebagai modal dasar pembentukan hukum nasional. Urgensi dari penelitian ini merupakan bagian terpenting dalam menganalisa model kejahatan dunia maya yang seringkali berubah-ubah guna menemukan formula hukum baru untuk perubahan hukum nasional.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian hukum empiris yang menitik beratkan pada persoalan-persolan di dalam masyarakat dengan menggunakan kajian hukum, sedangkan ruang lingkup dalam penelitian ini adalah Hukum pidana yang berkaitan dengan kejahatan dunia maya *Cybercrime* (Asikin, 2016). Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi, landasan hukum yang mengatur tentang kejahatan di dunia maya. Jenis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder (Adiyanta, 2019). Data atau bahan hukum berupa bahan hukum empiris yaitu observasi di lapangan guna mengetahui sejauh mana model kejahatan dunia maya. Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan dengan mengedepankan observasi, kemudian dilakukan analisa-analisa mendalam bahan hukum yang ada serta dikaitkan dengan perturan perundang-undangan yang ada guna menarik kesimpulan (Ikhwan, 2021).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*)

Cybercrime adalah nama lain dari kejahatan di dunia maya. *Cybercrime* umumnya didefinisikan sebagai aktivitas ilegal yang melibatkan komputer, perangkat digital lainnya, atau jaringan komputer. Contoh kejahatan dunia maya termasuk ancaman keamanan dunia maya seperti rekayasa sosial, eksploitasi kerentanan perangkat lunak, dan serangan jaringan (Anggara & Darmadha, 2016).

Kejahatan dunia maya ini sering menasar baik individu maupun perusahaan besar (Yani, 2007). Penyerang biasanya menargetkan organisasi untuk keuntungan finansial langsung atau untuk mengganggu atau menyabot operasi. Mereka menargetkan individu dengan penipuan skala besar atau merusak perangkat untuk digunakan sebagai platform untuk aktivitas jahat mereka. *Cybercrime* adalah kegiatan kriminal di dunia maya yang menggunakan jaringan komputer sebagai alatnya dan internet sebagai mediana (Brands & Van Doorn, 2022). Dalam arti yang lebih luas, kejahatan dunia maya adalah aktivitas ilegal yang terjadi di jaringan komputer atau Internet untuk menghasilkan keuntungan dengan mengorbankan orang lain. Selanjutnya, *cybercrime* yang didefinisikan secara sempit adalah aktivitas ilegal yang ditujukan untuk menyerang sistem keamanan komputer dan data yang diproses oleh sistem komputer (Setiawan, 2018).

Kejahatan di dalam hukum sering disebut dengan pidana. Pidana merupakan bagian dari hukum yang berhubungan erat dengan kejahatan. Kejahatan merupakan

perbuatan manusia yang menyakiti orang lain (Kurniawan, 2020). Hal ini menimbulkan kerugian terhadap orang lain yang tertimpa perbuatan jahat oleh orang yang telah melakukan kejahatan. Kejahatan seringkali dilakukan dengan cara kekerasan yang menimbulkan kerugian bagi orang lain. Sifat jahat manusia mendominasi manusia untuk melakukan suatu bentuk kejahatan. Perlu kita ketahui bahwa modus-modus kejahatan sudah semakin canggih berdasar atas kemajuan dunia internet yang berbasis luas worldwide. Bentuk kejahatan di berbasis internet inilah yang menjadi pemicu munculnya kejahatan-kejahatan di dalam dunia maya atau yang disebut dengan *Cybercrime*. *Cybercrime* adalah merupakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi yaitu dengan menggunakan internet (Handayani, 2013);(Wissink, Standaert, Stams, Asscher, & Assink, 2023). *Cybercrime* adalah jenis kejahatan yang terjadi menggunakan teknologi internet. *Cybercrime* didefinisikan sebagai tindakan ilegal menggunakan jaringan komputer sebagai sarana/alat atau menggunakan komputer sebagai tujuan untuk merugikan orang lain (Abidin, 2017).

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mencapai puncaknya. Hal ini dibuktikan dengan pesatnya pertumbuhan teknologi digital, khususnya teknologi komputasi berbasis internet, membuat “dunia” semakin kecil. Kemajuan teknologi informasi yang tersedia saat ini menghemat jalur dan waktu. Aktivitas yang memakan banyak waktu dan harus menempuh jarak yang jauh kini dapat dilakukan/diakses di mana saja dalam hitungan menit atau detik (Antoni, 2018). Kemudahan ini memberikan sarana bagi manusia untuk melakukan semua kegiatannya dan dapat menimbulkan manfaat bagi siapa saja yang menggunakan media internet.

Penggunaan teknologi informasi, media dan komunikasi telah meningkatkan perilaku manusia dalam masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berarti bahwa hubungan global akan terbebas dari batasan dan norma yang ada, membawa perubahan yang cepat dan menyeluruh di segala bidang seperti masyarakat, ekonomi dan budaya. Teknologi informasi kini menjadi pedang bermata dua karena tidak hanya berkontribusi pada kesejahteraan, kemajuan dan kemajuan peradaban umat manusia, tetapi juga merupakan faktor kunci dalam kegiatan ilegal (Ketaren, 2017). Perbuatan melawan hukum yang dilakukan di dunia maya sangat mudah dilakukan sehingga banyak orang memanfaatkan kesempatan tersebut (Soraya, Permatasari, & Yukamujrisa, 2013).

Internet menciptakan peluang baru bagi kehidupan masyarakat, dan Internet juga menciptakan peluang baru bagi kejahatan. Di dunia maya, orang melakukan berbagai kejahatan yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Kejahatan itu dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai sarana tindakan. Kejahatan yang dilakukan di dunia maya dengan menggunakan komputer disebut “kejahatan komputer” atau “*cybercrime*” (Soraya et al., 2013). Era digital atau cyber merupakan era teknologi yang berkembang sangat pesat. Jika suatu negara tertinggal di dunia

maya atau tidak memiliki teknologi pertahanan, itu sendiri dapat menjadi ancaman bagi negara itu. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya bermanfaat bagi masyarakat, tetapi dapat disalahgunakan baik untuk kejahatan biasa maupun kejahatan khusus khususnya infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (Danuri & Suharnawi, 2017).

Seperti yang dikutip dari pendapat Mc Coy "*Computer crime was rare 30 years ago, but rapid advances in technology, the advent of the personal computer, and easy access to the Internet have changed the way crimes are committed and thus the way they are investigated*" (McCoy, 2018). Bahwa seiring perkembangan jaman dan begitu mudahnya internet diakses maka telah merubah cara kejahatan yang dilakukan manusia, demikian juga cara penyelidikan atau analisis penyelesaian masalahnya.

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia semakin tahun semakin cepat. Hampir Sebagian besar penduduk Indonesia saat ini telah melek teknologi dan menggunakan jaringan internet sebagai sarana untuk berkomunikasi. Hanya sedikit masyarakat Indonesia yang belum bisa menggunakan jaringan internet. Jaringan internet tidak hanya memberikan dampak positif yang diantaranya sebagai sarana komunikasi orang yang sedang tidak berada ditempat dengan kita namun juga tentunya memberikan dampak negatif bagi penggunaanya. Dampak negatifnya diantaranya masyarakat dapat kecanduan bermain internet dan social media hingga melupakan kewajibannya, dapat berpotensi menyebarkan ujaran kebencian ataupun hoax kepada pengguna jaringan internet lainnya, hingga dapat berpotensi adanya kejahatan dunia maya seperti *carding* ataupun *phising* (Amarini, 2018).

Teknologi dan informasi semestinya dapat memberikan banyak hal yang positif apabila kita sebagai masyarakat sekaligus pengguna dapat menyikapi dan menggunakan dengan bijak serta memanfaatkannya untuk kepentingan bersama dengan arah tujuan yang positif. Akan tetapi, banyak oknum pengguna teknologi dan informasi ataupun jaringan internet memanfaatkan hal ini untuk mencari keuntungan dengan cara yang merugikan orang lain dan tidak dibenarkan menurut Undang-Undang. Kejahatan dunia maya atau biasa disebut sekre *cybercrime* juga dapat disebut sebagai kejahatan siber yang merupakan suatu kejahatan yang menggunakan jaringan komputer yang digunakan untuk berbuat jahat atau pun menjadi target dari kejahatan tersebut (Sudarwanto, 2009).

Ada beberapa persoalan yang muncul terkait dengan privasi seseorang yang memiliki data digital di dunia maya. Ketika informasi data tersebut dicuri oleh orang lain, maka dapat digunakan sebagai bentuk atau cara untuk melakukan suatu tindak pidana atau kejahatan. Kejahatan di dunia maya tidak hanya melibatkan orang per orang tapi seringkali melibatkan orang antar bangsa dengan bangsa yang lain yang biasa disebut dengan Perang Siber. Persoalan tersebut sudah tidak asing lagi di dunia maya, melihat persoalan kejahatan Siber tersebut ini merupakan suatu persoalan yang

serius kehidupan manusia yang banyak menimbulkan resiko yang terlalu berbahaya bagi kehidupan manusia.

Kejahatan di dunia maya memiliki faktor resiko yang begitu berat selain dari keamanan juga mengganggu finansial terkait dengan keadaan ekonomi baik nasional maupun internasional. Jika ekonomi dunia terganggu maka efek yang disebabkan begitu luas mempengaruhi kehidupan umat manusia dan ini merupakan suatu kejahatan yang luar biasa.

Di dunia ini ada beberapa jenis kejahatan yang ada di dunia maya. Salah satunya adalah suatu kejahatan yaitu penipuan. biasanya penipuan ini dilakukan dengan cara mencuri akun korban sehingga korban tersebut diretas data digitalnya kemudian digunakan untuk melanggar hukum. Cara yang digunakan biasanya email. Melalui email pelaku dapat mengambil alih akun-akun yang dimiliki oleh korban. Data-data pribadi yang biasa diambil adalah catatan pribadi korban yang nantinya akan digunakan sebagai modal dasar untuk melakukan tindak pidana. Selain itu penipuan juga dilakukan dengan kartu kredit. Penyalahgunaan informasi kartu kredit yang dimiliki oleh orang lain. Para pelaku seringkali menggunakan untuk memberikan barang secara online dengan cara carding. Mereka mengambil hak atas kartu kredit orang lain untuk dibelanjakan dan hasil dari pembelajaran tadi diberikan barang untuk dijual secara murah. Di situlah mereka pelaku kejahatan mengambil keuntungan. Tindak pidana seperti carding tersebut tidak hanya ada di wilayah nasional, tetapi sudah merambah ke dunia internasional. Penipuan online yang lainnya adalah penggunaan layanan internet dengan cara menggunakan software untuk mengelabui korban, untuk meretas aplikasi-aplikasi yang dimiliki korban di dalam gadget mereka. Kejahatan selanjutnya adalah skimming yaitu merupakan suatu kejahatan penipuan dengan cara mengambil alih rekening orang lain untuk diambil datanya. Seringkali kegiatan ini dilakukan menggunakan media SMS maupun aplikasi WhatsApp untuk mengambil alih PIN yang dimiliki oleh korban sehingga data korban dapat diambil oleh pelaku.

Selain penipuan, kejahatan dunia maya juga ada bentuk model pemalsuan data yaitu kejahatan ini dilakukan dengan cara masukkan data penting yang ada di internet kemudian diambil untuk mencari keuntungan. Seringkali data yang dipalsukan adalah data-data yang dimiliki oleh suatu instansi maupun lembaga-lembaga negara yang memiliki situs berbasis website. Kejahatan dunia maya selain penipuan dan pemalsuan data, terorisme cyber juga merupakan bagian dari kejahatan yang ada di dunia maya. Dengan menggunakan jaringan internet, terorisme internasional dapat mengakses atau berhubungan satu dengan yang lain dengan begitu mudahnya sehingga mereka lebih cepat. Selain itu pula, salah satu kejahatan cyber yang ada di dunia maya yaitu menjiplak karya orang lain. Hal ini bertentangan dengan pelanggaran hak atas kekayaan intelektual seseorang di dalam dunia maya. Salah satunya adalah melakukan kloning ataupun penipuan mulai dari informasi gambar secara ilegal dan lain sebagainya.

2. Analisa kejahatan dunia Maya dalam membentuk Peraturan Perundang-Undangan

Di masa pandemi Covid-19 seluruh orang di dunia harus membatasi jarak ke orang lainnya apabila bertemu karena virus akan cepat menular dengan sentuhan tangan maupun dari udara hingga mengakibatkan kegiatan atau pekerjaan harus dilakukan di dalam rumah. Pengguna jaringan internet tentunya bertambah luas sehingga kejahatan di dunia maya tentunya juga semakin meningkat di masa pandemic covid-19.

Sebagian besar pekerjaan di masa Pandemi Covid-19 memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi guna memperoleh kemudahan, kecepatan dan keberlangsungan pekerjaannya. Hal tersebut merata diterapkan pada bidang Kesehatan, Pendidikan, instansi pemerintahan hingga seni budaya mengaplikasikan jaringan teknologi dan informasi pada setiap sistem operasional yang dimilikinya.

Kejahatan dunia maya merupakan suatu perbuatan seseorang yang menggunakan teknologi dan informasi sebagai media untuk merugikan orang lain. Kejahatan dunia maya sering disebut sebagai Cyber Crime. Kejahatan dunia maya merupakan satu kejahatan yang sulit diberantas karena Tindakan kejahatan yang dilakukan yaitu di dalam dunia maya dimana dunia maya sendiri tidak mengenal batas ruang, waktu, maupun wilayah hukum. Dunia maya bersifat universal dan semua orang diseluruh dunia dapat mengaksesnya dengan mudah. Kejahatan tersebut dapat terjadi dimanapun, kapanpun dan dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa adanya interaksi secara langsung antara pelaku dengan korban.

Kejahatan dunia maya di Indonesia sendiri telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang telah direvisi menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun, Undang-Undang ITE tidak mengatur secara khusus mengenai hal-hal yang menyangkut kejahatan dunia maya. Dalam Bab Ketentuan Umum juga tidak digambarkan secara jelas mengenai penjelasan kejahatan-kejahatan dengan media computer ataupun barang elektronik. Artinya, kejahatan-kejahatan computer yang biasa dikenal di dunia maya tidak terdefiniskan secara jelas.

Kualifikasi *Cybercrime* atau kejahatan dunia maya berdasarkan Konvensi Kejahatan Komputer 2001 yang diselenggarakan di Budapest, Hongaria, juga menjadi dasar diberlakukannya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- a. *“Economic cyber crime;*
- b. *EFT (Electronic Funds Transfer) Crime ;*
- c. *Cybank Crime, Internet Banking Crime, On - Line Business Crime;*
- d. *Cyber/Electronic Money Laundering;*
- e. *Hite ch WCC (white collar crime);*
- f. *Internet fra ud (Bank fraud, Credit card fraud, On - line fraud);*
- g. *Cyber terrorism;*

h. *Cyber stalking*;

i. *Cyber sex, cyber (child) pornography, cyber defamation, cyber-criminals*" (B. N. Arief, 2006).

Jika diteliti lebih lanjut, keberadaan kejahatan dunia maya dari tahun ke tahun banyak mengalami perubahan dari bentuk kejahatan itu sendiri. Seperti contohnya kejahatan trading atau judi online yang berkedok investasi saat ini marak dilakukan oleh para pekerja seni ataupun orang yang memiliki pengikut social media dengan jumlah banyak dan tidak segan mempromosikannya di laman social media masing-masing sedangkan kasus seperti ini pada tahun-tahun sebelumnya belum ditemukan. Tentunya karena jaringan teknologi dan informasi yang berupa jaringan internet berkembang dengan cepat dan berubah-ubah setiap waktunya. Tidak dapat dipastikan maupun dicegah.

Maka Indonesia sebagai negara hukum dimana semua aspek kehidupan telah diatur dengan hukum seharusnya memperbarui Undang-Undang mengenai kejahatan dunia maya yang dalam hal ini khususnya pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apabila keadaan yang ada di masyarakat mengalami perubahan, tentunya hukum harus mengikuti dan menyesuaikan keadaan yang ada di masyarakat. Oleh sebab itu, hukum memiliki peran penting dalam merubah dan merekayasa masyarakat kearah yang lebih baik lagi.

Jika kita kaji hukum untuk melihat kejahatan dunia maya, kegiatan dasar dari kejahatan dunia maya yaitu melakukan serangan terhadap konten, sistem pada computer, dan sistem komunikasi milik ataupun umum dalam cyberspace. Fenomena kejahatan dunia maya ini memang harus diwaspadai karena kejahatan ini berbeda dengan kejahatan lain pada umumnya. Kejahatan dunia maya dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan siapa pun dapat menjadi korbannya.

Terdapat upaya dalam mengatasi kejahatan dunia maya yang diantaranya yaitu dengan:

a. Penanggulangan Global

Menurut Organisasi untuk Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi, semua negara harus mengambil beberapa langkah penting untuk memerangi kejahatan dunia maya.

- 1) Melakukan modernisasi hukum pidana nasional beserta hukum acaranya.
- 2) Meningkatkan sistem pengamanan jaringan komputer nasional sesuai standar internasional.
- 3) Meningkatkan pemahaman serta keahlian aparatur penegak hukum mengenai upaya pencegahan, investigasi dan penuntutan perkara-perkara yang berhubungan dengan *cybercrime*.
- 4) Meningkatkan kesadaran warga negara mengenai masalah *cybercrime* serta pentingnya mencegah kejahatan tersebut terjadi.
- 5) Meningkatkan kerjasama antarnegara, baik bilateral, regional maupun multilateral, dalam upaya penanganan *cybercrime* (Sinaga, 2010).

Upaya tersebut apabila dilaksanakan dengan baik akan menjadi efektif untuk mengurangi kejahatan dunia maya. Namun di Indonesia sendiri langkah penting yang telah disebutkan diatas masih banyak yang belum dilakukan secara optimal mengingat sumber daya manusia di Indonesia juga masih kurang. Seharusnya, semakin canggih teknologi dan informasi maka pemerintah maupun penegak hukum seharusnya menjadi lebih canggih lagi agar kejahatan-kejahatan dunia maya dapat dikontrol dengan baik.

b. Penanggulangan di Indonesia

Ada beberapa langkah yang dilakukan untuk menanggulangi kejahatan dunia maya, yaitu dengan mengoptimalkan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dibentuknya Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik merupakan hal positif tidak menjadi perdebatan maupun penolakan dari masyarakat Indonesia. Hal tersebut karena pada dasarnya adanya Undang-Undang ITE bertujuan untuk melindungi masyarakat dan memberikan kepastian hukum terkait kejahatan computer serta melindungi masyarakat Indonesia dari hal-hal negative dunia maya seperti kerugian dan kehancuran dari akhlak masyarakat yang secara tidak langsung nantinya pasti akan berdampak pada kelangsungan hidup masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Selain itu, menggunakan sarana non penal dengan menerapkan hukum dalam mengatasi kejahatan dunia maya yang erat hubungannya dengan teknologi, khususnya teknologi computer dan telekomunikasi sehingga pencegahan kejahatan dunia maya dapat dilakukan juga dengan Tindakan preventif yaitu dengan pencegahan. Para penegak hukum dapat melakukan sosialisasi maupun penyuluhan langsung ke masyarakat terkait pertanggung jawaban, dampak maupun akibat hukum dari orang yang secara aktif menjadi pengguna jaringan internet dan dunia maya. Pendekatan yang dilakukan para penegak hukum seperti itu akan membuat masyarakat Indonesia menjadi patuh dan taat dengan hukum serta dapat menggunakan teknologi dan informasi secara bijak. Dibutuhkan pembaharuan hukum guna mengikuti perkembangan jaman dengan alasan bahwa kejahatan dunia maya setiap saat berubah secara modus sehingga hukum harus menyesuaikan untuk dapat mencegah dan menanggulangi permasalahan yang terkait dengan dunia maya khususnya *Cybercrime*.

Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik tidak mengatur secara khusus hal-hal yang menyangkut kejahatan dunia maya karena pada saat pembentukan Undang-Undang dulu yang digunakan yaitu hanya pendekatan kebijakan publik yang melibatkan lebih banyak kalangan (Hapsari, Saptono, & Widanarti, 2019). UU ITE berfokus pada transaksi elektronik yang digunakan dalam dunia bisnis. Dengan demikian, tidak mungkin untuk menguraikan apa itu kejahatan dunia maya. Tapi kita semua tahu bahwa dunia cyber lebih dari sekedar perdagangan elektronik. Ketentuan yang berkaitan dengan kejahatan seperti kelalaian atau kelalaian atau melakukan tindak pidana tidak terdapat dalam Undang-Undang

Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik juga tidak mengatur tanggal kedaluwarsa untuk kejahatan peretasan (Ferdina, 2019).

Revisi undang-undang terkait informasi dan transaksi elektronik perlu dilakukan. B. Mendefinisikan kembali arti dari Undang-Undang Transaksi Informasi Elektronik untuk memastikan batas-batas semantik dan kejelasan dan menghilangkan celah hukum. Lebih lanjut, sehubungan dengan kebijakan hukum pidana yang mempertimbangkan tidak hanya persyaratan hukum saat ini tetapi juga masa depan untuk hukuman alternatif penjahat dunia maya, bahasa hukum pidana tentang kejahatan pekerjaan sosial harus digunakan untuk memastikan bahwa penjahat, terutama kebajikan (Toni, 2020).

Analisa mengenai kejahatan yang ada di dunia maya memang memerlukan analisis khusus mengenai persoalan-persoalan yang terjadi di dunia maya. Kejahatan *cybercrime* ini bermacam-macam, ada beberapa modus yang dilakukan pelaku kejahatan mulai dari penipuan secara online, pencurian, pelecehan seksual dan lain sebagainya. Kejahatan-kejahatan tersebut setiap hari terupdate karena jaringan internet itu begitu luas. Sifatnya yang universal, siapa saja bisa akses kapan saja dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Disinilah mulai muncul persoalan-persoalan hukum yang ada di masyarakat dan penegakan hukum yang sulit untuk ditegakkan karena kejahatan di dunia maya *cybercrime* merupakan kejahatan yang luar biasa. Penanganannya dibutuhkan ahli yang cakap dalam bidang tersebut.

Seringkali kejahatan di dunia maya, mulai pelaku-pelaku modus kejahatan memiliki kemampuan lebih dalam bidang teknologi terutama internet. Dengan kemampuan lebih yang menguasai teknologi internet mereka mampu melakukan tindak pidana yang sulit untuk dijerat oleh penegak hukum. Sumber daya manusia yang ada di penegak hukum juga terbatas dalam menangani persoalan-persoalan kejahatan dunia maya. Hal ini yang menyebabkan modus atau model kejahatan yang ada di dunia maya semakin hari semakin berkembang dan semakin maju. Kejahatan yang dilakukan semakin canggih dan sulit untuk dijangkau oleh penegak hukum.

Kejahatan dunia maya sendiri dapat di-update setiap waktu setiap saat tidak perlu menunggu lama, hanya dalam tempo detik dapat dilakukan suatu kejahatan. Kadangkala masyarakat tidak paham bahwa yang dilakukan mereka adalah suatu tindak pidana. Seringkali mereka menggunakan internet yang dianggap tidak bertemu korban secara langsung dan mereka lebih berani untuk melakukan tindak pidana. Pelaku kejahatan yang seperti ini seringkali memberikan masalah-masalah hukum baru yang kadang susah untuk ditangani.

Indonesia sendiri sebagai negara hukum memiliki peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang kejahatan dunia maya yaitu undang-undang Informasi transaksi elektronik. Undang-undang tersebut dibentuk pada tahun 2008 dan direvisi pada tahun 2016. Durasi perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya undang-undang yang ada belum mampu memberikan perlindungan hukum

bagi korban dan belum mampu mengatur tingkat kejahatan yang ada di dunia maya karena kejahatan di dunia maya bisa di update setiap saat dan setiap waktu, sedangkan untuk merevisi undang-undang memerlukan proses pembentukan perundang-undangan yang tidak semudah meng-update kejahatan yang ada di dunia maya. Ini merupakan bentuk masalah hukum baru.

Dari segi penegakan hukum sendiri telah dilakukan model-model penanggulangan untuk mengatasi persoalan-persoalan yang ada di dunia maya. Salah satunya adalah melakukan perbaikan hukum pidana nasional maupun internasional serta hukum acaranya untuk meningkatkan sistem keamanan negara di dalam cyberspace. Selain itu yang dilakukan negara adalah meningkatkan sumber daya manusia termasuk penegak hukum dalam menangani persoalan-persoalan *cybercrime* sehingga mereka mampu melakukan pencegahan dan penindakan terhadap persoalan-persoalan kejahatan yang ada di dunia maya.

Upaya selanjutnya yang dilakukan oleh negara adalah meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menggunakan media social. Menggunakan internet dengan dengan bijak sehingga tindakan pencegahan yang terjadi terkait kejahatan dunia maya dapat di lakukan dengan baik. Solusi selanjutnya yang dapat dilakukan oleh negara adalah meratifikasi beberapa kebijakan-kebijakan antar negara untuk menangani persoalan-persoalan terkait *cybercrime*. Di Indonesia sendiri ada beberapa optimalisasi penegakan hukum terkait dengan kejahatan dunia maya yaitu dengan mengoptimalkan undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik yang sudah ada. Akan tetapi hal ini belum maksimal, dibutuhkan pembaharuan hukum setiap saat untuk mengatasi persoalan tersebut karena persoalan tersebut merupakan persoalan yang serius yang harus ditangani. Korelasi penegakan hukum yang represif dan preventif dalam penegakan hukum dengan dasar undang-undang yang tepat dapat memberikan penyelesaian kepada persoalan kejahatan yang ada di dunia maya. Selain itu ada beberapa kasus juga dilakukan penyelesaian secara restorative Justice sehingga tidak semua persoalan-persoalan yang ada di dunia maya harus diselesaikan di muka hukum. Hal tersebut merupakan sinergi yang baik antara perundang-undangan yang ada dengan penegakan hukum yang dilakukan.

Analisis terakhir dari kejahatan di dunia maya yang telah memberikan suatu persoalan hukum baru membutuhkan pembaruan hukum yaitu perbaikan perundang-undangan untuk dapat mengikuti perkembangan zaman sehingga kegiatan yang ada di dunia maya ini dapat diatur dengan baik oleh peraturan perundang-undangan. Dibutuhkan tenaga ekstra untuk menyelesaikan persoalan kejahatan yang ada di dunia maya termasuk pembentukan peraturan perundang-undangan baru untuk menyesuaikan perkembangan jaman agar persoalan yang ada dapat diselesaikan dengan baik. Tentunya pembentukan peraturan perundang-undangan harus disesuaikan dengan konstitusi disesuaikan dengan keadaan bangsa kita Indonesia agar mampu memberikan proteksi terhadap masyarakat agar tidak menjadi korban kejahatan di dunia maya. Pembaruan hukum ini tidak cukup hanya merevisi suatu

peraturan perundang-undangan yang sudah ada, akan tetapi pembaruan secara menyeluruh terkait dengan penegakan hukum serta hukum acara yang ada di Indonesia agar menyesuaikan dengan perkembangan jaman atau perkembangan teknologi yang ada.

D. SIMPULAN

Model kejahatan dunia maya semakin bergam. Dari analisa yang didapatkan dalam penelitian ini, bentuk-bentuk kejahatan baru semakin hari semakin bertambah dengan adanya modus baru sehingga hukum tidak mampu menyelesaikan persoalan tersebut. Oleh sebab itu perlunya pembaharuan hukum nasional guna menyesuaikan dengan permasalahan hukum yang ada di dalam masyarakat. Dunia maya memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dewasa ini keadaan internet semakin canggih sehingga manusia berlomba-lomba untuk ada dan hidup di dalam dunia maya. Hal ini rawan dengan adanya kejahatan sehingga modus-modus kejahatan semakin hari semakin bervariasi, mulai penipuan hingga pelecehan sexual secara online.

Perubahan hidup manusia menjadikan hukum turut serta dalam merekayasa sosial yang ada. Hukum juga hadir di dalam dunia maya untuk mengatur perilaku manusia sehingga manusia tertib sesuai dengan koridor norma yang ada. Jika kita melihat peraturan perundang-undangan yang ada, telah mengatur kejahatan di dunia maya. Akan tetapi setiap harinya modus dan system dunia maya selalu mengalami perubahan dan perkembangan. Hal ini yang membuat hukum harus bekerja secara progresif untuk merubah tatanan dunia maya. Undang-undang seperti Informasi Dan Transaksi Elektronik belum mampu menyelesaikan persoalan secara signifikan terkait kejahatan dunia maya. Perlu adanya revisi undang-undang untuk mengatasi persoalan tersebut, mengingat system internet selalu mengalami pembaharuan setiap harinya. Oleh sebab itu undang-undang yang ada harus mampu mengikuti perubahan tersebut, sehingga permasalahan kejahatan dunia maya dapat teratasi. Selain itu, payung hukum bagi penegakan hukum perlu mengikuti pembaharuan sehingga antara peraturan perundang-undangan yang mengatur secara otomatis sinkron dengan payung hukum yang dimiliki oleh penegak hukum. Kerjasama luar negeri taraf internasional harus lebih ditingkatkan guna menyelesaikan persoalan kejahatan di dunia maya, baik masalah nasional maupun internasional dapat ditangani dengan baik sehingga masyarakat tidak menjadi korban kejahatan yang ada di dunia maya.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, D. Z. (2017). Kejahatan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Processor*, 10(2), 509–516.
- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697–709.

- Amarini, I. (2018). Pencegahan Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pengguna Internet. *Kosmik Hukum*, 18(1), 1–17.
- Anggara, B., & Darmadha, I. N. (2016). Penegakan Hukum Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Yang Dilakukan Anak Di Bawah Umur. *Kertha Wicara : Journal Ilmu Hukum*, 5(5), 1–5.
- Antoni. (2018). Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online. *Nurani: Jurnal Kajian Syari'ah Dan Masyarakat*, 17(2), 261–274. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/nurani.v17i2.1192>
- Arief, B. N. (2006). *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indoensia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief, H. (2019). *Pengantar Hukum Indonesia*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Asikin, Z. (2016). Pengantar metode penelitian hukum.
- Brands, J., & Van Doorn, J. (2022). The Measurement, Intensity and Determinants of Fear of Cybercrime: A Systematic Review. *Computers in Human Behavior*, 127, 107082. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2021.107082>
- Bunga, D. (2019). Politik Hukum Pidana Terhadap Penanggulangan Cybercrime. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 16(1), 1–15.
- Danuri, M., & Suharnawi. (2017). Trend Cyber Crime Dan Teknologi Informasi Di Indonesia, 13(2), 55–65.
- Ferdina, V. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelecehan Seksual Melalui Teknologi Informasi (Cyber) Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Panorama Hukum*, 4(2), 89–101.
- Fuady, M. (2005). “Cybercrime”: Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia. *Mediator*, 6(2), 255–264.
- Hadi, S. P., Hamdani, R. S., & Roziqin, A. (2023). A Sustainability Review on the Indonesian Job Creation Law. *Heliyon*, 9(2), e13431. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2023.E13431>
- Handayani, P. (2013). Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime). *Jurnal Dimensi*, 2(2).
- Hapsari, D., Saptono, H., & Widanarti, H. (2019). Kedudukan E-Commerce Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Diponegoro Law Journal*, 8(1), 211–223.
- Ikhwan, A. (2021). *Metode Penelitian Dasar (Menenal Model Penelitian dan Sistemikanya)*. Tulungagung: STAI Muhammadiyah Tulungagung.
- Kemp, S. (2023). Exploring Public Cybercrime Prevention Campaigns and Victimization of Businesses: A Bayesian Model Averaging Approach. *Computers & Security*, 127, 103089. <https://doi.org/10.1016/J.COSE.2022.103089>
- Ketaren, E. (2017). Cybercrime, Cyber Space, dan Cyber Law. *JTM : Jurnal TIMES*, 5(2), 35–42.

- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Scriptura*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/scriptura.5.1.23-30>
- Kurniawan, F. N. W. (2020). Optimalisasi Bantuan Hukum Demi Terwujudnya Keadilan bagi Rakyat Miskin (Studi Kasus Hak Terdakwa Yang Tidak Mampu dari Segi Ekonomi untuk Memperoleh Bantuan Hukum Terhadap Kejahatan yang Dilakukannya dalam Proses Peradilan Pidana). *The Digest: Journal of Jurisprudence and Legisprudence*, 1(2), 105–132.
- McCoy, M. (2018). Introduction to Criminal Investigation. *Cybercrime*, 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781439897485-21>
- Noerhadi, C. C. (2022). Cybercrimes and Alternative Settlement of Intellectual Property (IPR) Disputes in Indonesia. *International Journal of Cyber Criminology*, 16(1), 89–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4766558>
- Setiawan, D. A. (2018). Perkembangan Modus Operandi Kejahatan Skimming Dalam Pembobolan Mesin Atm Bank Sebagai Bentuk Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime). *Era Hukum - Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, 16(2), 174–191.
- Sinaga, O. (2010). *Penanggulangan kejahatan Internasional cyber crime di Indonesia*. Universitas Padjadjaran Bandung.
- Soraya, B. A., Permatasari, D. A., & Yukamujrisa, N. (2013). Peran Hukum Dalam Menghadapi Perubahan Sosial Dan Kejahatan Dunia Maya. *PARENTAL*, 1(1).
- Sudarwanto, A. S. (2009). Cyber-Bullying Kejahatan Dunia Maya Yang Terlupakan. *Jurnal Hukum PRO JUSTITIA*, 27(1), 1–16.
- Suntana, I., & Priatna, T. (2023). Four Obstacles to the Quality of Constitutional Law Learning in Indonesia. *Helicon*, 9(1), e12824. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2023.E12824>
- Toni. (2020). Penegakan Hukum Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Hukuman Pengguna Media Sosial Ujaran Kebencian. *Jurnal Informatika*, 8(2), 85–88.
- Tripa, S. (2019). *Rekonseptualisasi Hukum Indonesia*. Aceh: Bandar Publishing.
- Wilimantara, M. P., Diantha, I. M. P., & Arsika, I. M. B. (2016). Penghancuran Benda Budaya (Iconoclast) Sebagai Kejahatan Terhadap Kemanusiaan. *Kertha Negara : Jurnal Ilmu Hukum*, 4(5), 1–6.
- Wissink, I. B., Standaert, J. C. A., Stams, G. J. J. M., Asscher, J. J., & Assink, M. (2023). Risk Factors for Juvenile Cybercrime: A Meta-Analytic Review. *Aggression and Violent Behavior*, 101836. <https://doi.org/10.1016/J.AVB.2023.101836>
- Yani, A. (2007). Menguak Cybercrime (Kejahatan di Dunia Maya). *Paradigma*, 9(2). <https://doi.org/10.31294/p.v9i2.1152>