

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era informasi keberadaan suatu informasi mempunyai arti dan peranan yang sangat penting di dalam aspek kehidupan sehingga ketergantungan akan tersediannya informasi semakin meningkat. Perubahan bentuk masyarakat menjadi suatu masyarakat informasi memicu perkembangan teknologi Informasi (*information technology revolution*) yang menciptakan perangkat teknologi yang kini canggih dan informasi berkualitas. " Kita telah berada dalam teknologi elektronik yang berbasis lingkungan digital, contohnya computer pribadi, mesin fax, penggunaan kartu kredit dan hal lainnya"

Hal yang membuat internet memiliki peran yang sangat penting adalah potensi yang dimilikinya sebagai media informasi, antara lain:

1. Keberadaannya sebagai jaringan elektronik public yang sangat besar
2. Mampu memenuhi berbagai kebutuhan berinformasi dan berkomunikasi secara murah, cepat, dan mudah diakses
3. Menggunakan data elektronik sebagai media penyampaian pesan / data sehingga dapat dilakukan pengiriman, penerimaan, dan penyebarluasan informasi

Proses globalisasi tersebut melahirkan fenomena yang mengubah model komunikasi konvensional dengan melahirkan kenyataan dalam dunia maya yang dikenal sekarang ini dengan internet. Internet berkembang demikian pesat sebagai kultur masyarakat modern, dikatakan sebagai kultur karena melalui internet berbagai aktivitas masyarakat cyber seperti berpikir dan bertindak dapat diekspresikan didalamnya, kapan pun dan dimanapun.

Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya (*cyberspace*) atau dunia semua yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk tidak langsung dan tidak nyata. Komunitas masyarakat yang ikut bergabung didalamnya pun semakin meningkat. Kecenderungan masyarakat untuk berkonsentrasi dalam cyberspace merupakan bukti bahwa internet telah membawa kemudahan bagi masyarakat.¹

Bagi sebagian orang munculnya fenomena ini telah mengubah perilaku manusia dalam berinteraksi dengan manusia lain, baik secara individual maupun secara kelompok. Di samping itu, kemajuan teknologi tentunya akan berjalan bersama dengan munculnya perubahan-perubahan di bidang kemasyarakatan.

¹Agus Rahardjo, *Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002

Kemajuan teknologi informasi khususnya media internet, dirasakan banyak memberikan manfaat seperti dari segi keamanan, kenyamanan dan kecepatan. Contoh sederhana, dengan dipergunakan internet sebagai sarana pendukung dalam pemesanan (pesawat terbang , kereta api) , hotel , pembayaran tagihan telepon, listrik telah membuat konsumen semakin nyaman dan aman dalam menjalankan aktivitasnya.

Kecepatan melakukan transaksi perbankan melalui e-banking, memanfaatkan e-commerce untuk mempermudah melakukan pembelian dan penjualan suatu barang serta menggunakan e-library dan elearning untuk mencari referensi atau informasi ilmu pengetahuan yang dilakukan secara online karena dijumpai oleh teknologi internet baik melalui computer atau pun hand phone.

Pemanfaatan teknologi internet juga tidak dapat dipungkiri membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dengan manfaat positif yang ada. Internet membuat kejahatan yang selama ini bersifat konvensional seperti pengancaman, pencurian , pencemaran nama baik , pornografi , perjudian penipuan hingga tindak pidana terorisme kini melalui media internet beberapa jenis tindak pidana tersebut dapat dilakukan secara online maupun kelompok dengan resiko tertangkap dengan akibat kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun negara.²

² Hairi, Wawan Muhwan. 2012. Pengantar Ilmu Hukum, Bandung : Pustaka Setia

Perkembangan teknologi informasi yang demikian pesatnya haruslah diantisipasi dengan hukum yang mengaturnya . Dampak negatif tersebut harus diantisipasi dan ditanggulangi dengan hukum yang terkait kejahatan teknologi informasi dan komunikasi . Secara internasional hukum yang terkait kejahatan teknologi informasi digunakan adalah hukum teknologi informasi (law of information technology), hukum dunia maya (virtual world law) dan hukum mayantara tindak pidana mayantara identik dengan tindak pidana di ruang siber (cyber space) atau yang biasa juga dikenal dengan cyber crime.

Pemanfaatan teknologi informasi mempunyai peranan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan ekonomi nasional, untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Pemerintah memandang perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara luas untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai – nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia.³

Dengan adanya penyalahgunaan di dalam transaksi elektronik tersebut karena terbentuk dari suatu proses elektronik, sehingga objeknya pun berubah, barang menjadi data elektronik dan alat buktinya pun bersifat elektronik. Mengacu pada ketentuan hukum positif di Indonesia, ada beberapa peraturan perundang-undangan yang telah mengatur alat bukti elektronik (digital evidence) sebagai alat

³ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, Refika Aditama, Bandung.

bukti yang sah di muka pengadilan. Salah satu contohnya,yaitu pada Undang-undang No.25 Tahun 2003 tentang pencucian uang.

Terhadap tindak pidana yang telah memiliki aturan hukum yang mengatur mengenai *digital evidence* (alat bukti elektronik) bukanlah suatu masalah. Namun bagi perbuatan melanggar hukum yang belum memiliki aturan hukum khususnya mengenai bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah di muka pengadilan, maka diperlukan kecakapan aparat penegak hukum untuk melihat dan menterjemahkan bukti elektronik yang ada menjadi alat-alat bukti sebagaimana diatur dalam Pasal 184 Undang – Undang No. 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana sebagai alat bukti yang sah dimuka pengadilan.⁴

Mengingat bahwa pada dasarnya, hakim tidak dapat menolak setiap perkara yang diajukan ke persidangan dengan tidak ada dasar hukumnya. Sesuai dengan *adagium ius curia novit*, yaitu hakim dianggap tahu akan hukumnya. Berdasarkan uraian diatas, penulis memilih judul penelitian skripsi yaitu : **"KEJAHATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBUKTIAN DUNIA MAYA"**

⁴ 'Raharjo, Agus. 2002. Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, Bandung

1.2 Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah diatas, untuk mendukung efektivitas komunikasi dengan memanfaatkan secara optimal Teknologi Informasi dengan tercapainya keadilan, kemanfaatan dan kepastian hukum, dan menjadi langkah repreventif serta represif terhadap perkara kejahatan dunia maya, dengan demikian sebagai berikut

1. Bagaimanakah berbagai peraturan perundang – undangan yang berhubungan dengan kejahatan di bidang teknologi informasi ?
2. Bagaimanakah sistem pemerintah untuk mengatisipasinya terjadinya kejahatan di dunia maya dan hukum pidana?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian normative yaitu mengkaji peraturan perundang – undang yang berlaku seperti KUHP, UU NO.36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi, KUHP dan peraturan yang lain terkait dengan permasalahan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

1. Untuk melatih mahasiswa dalam usaha menyatakan pikiran ilmiah
2. Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan tinggi khususnya pada bidang penelitian yang

dilakukan oleh mahasiswa seperti mengadakan penelitian tentang masalah hukum di masyarakat.

3. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan di bidang hukum
4. Untuk mengembangkan diri pribadi mahasiswa ke dalam kehidupan masyarakat.
5. Untuk pembulat studi mahasiswa di bidang ilmu hukum.

2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui penggunaan bukti elektronik dalam pemeriksaan perkara kejahatan dunia maya
2. Untuk mengetahui hukum pidana mengatur sanksi hukum bagi pelaku tindak kejahatan dunia maya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan menyumbangkan pemikiran di bidang hukum dan ilmu pengetahuan yang akan mengembangkan disiplin ilmu hukum pada umumnya, khususnya mengenai Kejahatan Teknologi dalam Pembuktian Dunia Maya

1.4.2 Secara Praktis

Pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia

menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung dengan demikian cepat.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Kejahatan siber (cyber crime) melalui pendekatan teori-teori kriminologi penting untuk memahami kejahatan siber dari segi karakteristik kejahatan dan penjahat. Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian yang bersifat yuridis- empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat teori yang dapat digunakan menganalisis kejahatan siber (cyber crime), yaitu anomie, asosiasi diferensial, kontrol sosial, dan netralisasi. Teori tersebut dapat digunakan sebagai strategi pencegahan dan penindakan kejahatan siber (cyber crime) sebagai kejahatan yang dihasilkan melalui interaksi anggota masyarakat memerlukan penanganan serius baik oleh masyarakat, penegak hukum dan perumusan perundangan-undangan. Agar kebijakan memerangi kejahatan siber (cyber crime) tepat guna dan berhasil guna, maka para pihak perlu memperhatikan hasil kajian cyber crime dari perspektif kriminologi.

1.5.2 Jenis Pendekatan

Jenis Pendekatan suatu cara untuk mencari kebenaran secara ilmiah untuk menemukan atau mendapatkan sebab dari setiap akibat, dengan jalan mengadakan penelitian untuk mendapatkan bukti – bukti yang meyakinkan sehingga dapat menarik suatu kesimpulan. Dalam pembahasan masalah ini digunakan pendekatan

secara yuridis empiris yaitu mengkaji permasalahan tersebut dengan berdasarkan pada peraturan perundang – undangan yang berlaku berhubungan kejahatan dunia maya.

1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Adapun sumber bahan hukum dalam penelitian ini berasal dari penelitian kepustakaan penelitian ini kepustakaan dilakukan terhadap beberapa macam sumber bahan yang dapat digolongkan atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian KUHP, KUHP UU NO. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi dan peraturan yang lainnya terkait dengan permasalahan Bahan hukum tersier atau bahan hukum penunjang yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus – kamus dan ensiklopedi hukum, dan bahan penunjang lainnya berhubungan dengan penelitian.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan cara menginventarisir, mempelajari dan mendalami bahan – bahan hukum primer, sekunder dan tersier yang terkait dengan penelitian ini. Hasil penelitian kepustakaan tersebut selanjutnya dikumpulkan dengan menggunakan sistem kartu. Untuk mencatat bahan hukum dikenal 2 (dua) macam kartu yang perlu dipersiapkan yakni:

- a. Kartu Kutipan, yang dipergunakan untuk mencatat atau mengutip data beserta dari mana bahan hukum tersebut diperoleh (nama pengarang/penulis, judul buku atau artikel, impresum.
- b. Kartu bibliografi dipergunakan untuk mencatat sumber bacaan yang dipergunakan. Kartu ini sangat penting dan berguna pada waktu penelitian menyusun daftar kepustakaan sebagai bagian penutup dari laporan penelitian yang tertulis atau disusunnya. Dari model tersebut, dilakukan pencatatan mengenai hal – hal yang dianggap penting dan berguna hal ini memudahkan penelitian guna menelusuri kembali bahan hukum yang diperoleh pada waktu pengolahan bahan hukum dan penulisan laporan penelitian.

1.5.5 Teknik Analisa Bahan Hukum

Setelah bahan hukum yang dibutuhkan terkumpul, maka data – data tersebut akan diolah dan dianalisa dengan menggunakan Teknik pengolahan data secara kualitatif. Yang dimaksud dengan Teknik pengolahan data secara kualitatif, yaitu dengan memilih data dengan kualitasnya untuk dapat menjawab permasalahan yang diajukan. Untuk penyajian dilakukan secara dekriptif Analisa yaitu suatu cara Analisa data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang ilmiah.

1.7 Ruang Lingkup Masalah

Agar permasalahan tidak melebar dari permasalahan, maka dalam penulisan ini akan membahas mengenai penggunaan bukti elektronik dalam pemeriksaan perkara

kejahatan dunia maya dan hukum pidana mengatur sanksi hukum bagi pelaku tindak kejahatan dunia maya.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan penulisan maka penulis akan menjabarkan penulisan, maka harus ada sistematika penulisan tulisan yang terdiri dari beberapa bab yang akan disampaikan antara lain ialah :

1. BAB I Bab ini menerangkan secara ringkas mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, landasan Hipotesis dan teroris, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.
2. BAB II Bab ini menguraikan tentang teori – teori dan konsep konsep dari permasalahan rumusan masalah di atas seperti teori Negara hukum, teori kepastian hukum, dan tentang kejahatan Teknologi dalam Dunia Maya
3. BAB III Kejahatan teknologi dalam pembuktian dunia maya (cybercrime)
4. BAB IV Sistem pemerintahan mengantisipasi kejahatan dunia maya
5. BAB V Bab terakhir ini memuat simpulan dari bagian awal hingga akhir penulisan yang merupakan ringkasan dari substansi dari penulisan skripsi ini, dan juga disertai dengan saran yang diajukan dalam kaitannya dengan masalah yang dibahas.