

**SANKSI PIDANA BAGI PELAKU KEJAHATAN DUNIA MAYA
(CYBER CRIME) DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN
TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Muhamad Sopian¹, Ermania Widjajanti²
m.sopian6697@gmail.com¹, ermania@trisakti.ac.id²
Universitas Trisakti

Abstrak: Perbuatan melawan hukum di dunia maya merupakan fenomena yang sangat mengkhawatirkan, mengingat tindakan Carding, Hacking, Penipuan, Terorisme, dan penyebaran informasi destruktif telah menjadi bagian dari aktifitas pelaku kejahatan di dunia maya. Teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai sektor kehidupan baik sektor pemerintahan, bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Masalah yang diangkat adalah Apakah yang menjadi dasar pemberian sanksi pidana terhadap pelaku cyber crime berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Bagaimana jenis-jenis pidana terhadap pelaku cyber crime berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Di dalam penulisan ini penulis gunakan tipe penelitian Yuridis Normatif. Spesifikasi penelitian ini adalah penelitian Deskriptif Analitis. Bahan Hukum primer yang diperoleh hasil penelitian, kemudian dikumpulkan, disusun, diolah, dan diklasifikasikan kedalam bagian-bagian tertentu, untuk seterusnya dianalisis. Dalam analisis data digunakan metode kualitatif, dengan menggambarkan deskripsi masalah yang diteliti dalam bentuk uraian kalimat-kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategorisasi seperti tergambar dalam Bab IV pembahasan.
Kata Kunci: : Sanksi Pidana, Kejahatan, Dunia Maya (Cyber Crime).

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang tentunya tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman yang sudah mendunia. Dimana perkembangan yang terjadi sudah mulai merambah banyak aspek kehidupan seperti halnya kemajuan teknologi informasi dan Komunikasi. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era globalisasi telah menempatkan posisi yang baik karena telah menghadirkan dunia tanpa batas, jarak, ruang, dan waktu, yang berdampak pada peningkatan produktivitas dan efisiensi. Pengaruh globalisasi dengan penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan berkembang dalam kehidupan baru dan mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertanian, keamanan, dan penegak hukum.¹

Perbuatan melawan hukum di dunia maya merupakan fenomena yang sangat mengkhawatirkan, mengingat tindakan Carding, Hacking, Penipuan, Terorisme, dan penyebaran informasi destruktif telah menjadi bagian dari aktifitas pelaku kejahatan di dunia maya. Teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai sektor kehidupan baik sektor pemerintahan, bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga memberi peluang untuk di jadikan tindakan kejahatan, Sehingga dapat di katakan bahwa teknologi informasi bagaikan pedang bermata dua, dimana selain memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradapan manusia, juga menjadi sarana potensial dan sarana efektif melakukan perbuatan melawan hukum.²

Berdasarkan hal itu, pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya, sehingga pemanfaatan teknologi informasi di lakukan secara aman, untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law* secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.³

Bentuk-bentuk *cyber crime* pada umumnya dikenal didalam masyarakat dibedakan menjadi 3 (tiga) kualifikasi umum yaitu :⁴

1. Kejahatan Dunia maya yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas dan keberadaan data dan sistem komputer.
 - a. *Illegal access* (akses secara tidak sah terhadap sistem komputer)
 - b. *Data interference* (menggunakan data komputer).
 - c. *System interference* (menggunakan sistem komputer).
 - d. *Illegal interception in the computers, systems and computer networks operation* (intersepsi secara tidak sah terhadap komputer, sistem, dan jaringan operasional komputer).
 - e. *Data Theft* (mencuri data).
 - f. *Data leakage and espionage* (membocorkan data dan memata-matai).

¹ Siswanto Sunarso & Prita Mulyasari, *Hukum Informasi Transaksi Elektronik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). Hal. 39

² *Ibid.* Hal. 40-41

³ *Ibid.* Hal. 42

⁴ *Ibid.* Hal. 60-61

- g. *Miss use of devices* (menyalahgunakan peralatan komputer)
2. Kejahatan dunia maya yang menggunakan menggunakan komputer sebagai alat kejahatan
 - a. *Credit card fraud* (penipuan kartu keredit).
 - b. *Bank Fraud* (penipuan terhadap bank).
 - c. *Service Offered fraud* (penipuan melalui penawaran suatu jasa).
 - d. *Identity Theft and fraud* (pencurian identitas dan penipuan).
 - e. *Computer-related fraud* (penipuan melalui komputer).
 - f. *Computer-relatd forgery* (pemalsuan melalui komputer).
 - g. *Computer-related betting* (perjudian melalui komputer).
 - h. *Computer-related Extortion and Threats* (pemerasan pengancam melalui komputer).
3. Kejahatan dunia maya yang berkaitan dengan isi atau muatan data atau sistem komputer
 - a. *Child pornography* (pornografi anak)
 - b. *Infringements of Copyright and Related Rights* (pelanggaran terhadap hak cipta dan hak-hak terkait)
 - c. *Drug Traffickers* (peredaran narkoba)

Jenis sanksi pidana *cyber crime* adalah sanksi pidana penjara dan sanksi pidana denda. Jenis sanksi ini sudah dikenal dalam Pasal 10 KUHP, dan tidak ditentukan jenis pidana tambahan. Dengan demikian tidak ada pengembangan mengenai jenis pidana khusus yang ditujukan bagi pelaku tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik.⁵

Lahirnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah wujud dan tanggung jawab yang harus diemban negara untuk memberikan perlindungan maksimal kepada seluruh aktifitas pemanfaatan seluruh teknologi informasi dan komunikasi didalam negara agar terlindung dengan baik dari potensi kejahatan dan penyalahgunaan teknologi. Konsidarens Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa pembangunan nasional yang telah di laksanakan pemerintah Indonesia dimulai pada era orde baru hingga orde saat ini merupakan proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat.

Bertolak dari uraian diatas, penulis tertarik untuk mengkaji dan meninjau dengan judul: ***Sanksi Pidana Bagi Pelaku Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.***

Masalah yang diangkat adalah Apakah yang menjadi dasar pemberian sanksi pidana terhadap pelaku *cyber crime* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Bagaimana jenis-jenis pidana terhadap pelaku *cyber crime* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

METODE PENELITIAN

Di dalam penulisan ini penulis gunakan tipe penelitian Yuridis Normatif. Spesifikasi penelitian ini adalah penelitian *Deskriptif Analitis*.⁶ Bahan Hukum primer yang diperoleh

⁵ *Ibid.* Hal. 11

⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta. Tahun 2015. Hal. 25

hasil penelitian, kemudian dikumpulkan, disusun, diolah, dan diklasifikasikan kedalam bagian-bagian tertentu, untuk seterusnya dianalisis. Dalam analisis data digunakan metode *kualitatif*, dengan menggambarkan deskripsi masalah yang diteliti dalam bentuk uraian kalimat-kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategorisasi seperti tergambar dalam Bab IV pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dasar Pemberian Sanksi Pidana Terhadap Pelaku *Cyber Crime* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Informasi Dan Transaksi Elektronik

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai sektor kehidupan baik sektor pemerintahan, bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga memberi peluang untuk di jadikan tindakan kejahatan, Sehingga dapat di katakan bahwa teknologi informasi dapat di analogikan sebagai pedang bermata dua, dimana selain memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradapan manusia, juga menjadi sarana potensial dan sarana efektif melakukan kejahatan di dunia maya (*Cyber Crime*).⁷

Dasar pemberian sanksi pidana ialah suatu hukuman sebab akibat, sebab adalah kasusnya dan akibat adalah ancamannya/sanksi, orang yang terkena akibat akan memperoleh sanksi di penjara maupun sanksi lainnya. Sanksi pidana merupakan suatu jenis sanksi yang bersifat nestapa yang diancam atau dikenakan terhadap perbuatan atau pelaku perbuatan pidana atau tindak pidana yang dapat mengganggu atau membahayakan kepentingan hukum. Sanksi pidana pada dasarnya suatu penjamin untuk merehabilitasi pelaku kejahatan tersebut, namun tidak jarang bahwa sanksi pidana diciptakan sebagai suatu ancaman dari kebebasan manusia itu sendiri.⁸

Berbicara dasar pemberian sanksi pidana dimulai dari adanya kesalahan. Kesalahan menurut Pompe, mengatakan bahwa ada kesalahan jika perbuatan yang dilakukan oleh terdakwa *verwijtbaar* (dapat dicela) *vermijdbaar* (dapat dihindari). Dan menurut Muljatno, kesalahan adalah adanya kesalahan psikis yang tentu pada orang yang melakukan perbuatan pidana dan adanya hubungan antara keadaan tersebut dengan perbuatan pidana yang dilakukan yang sedemikian rupa, sehingga orang itu dapat dicela karena melakukan perbuatan tersebut. Dengan demikian, untuk adanya kesalahan harus dipikirkan dua hal di samping melakukan perbuatan pidana, yaitu: pertama, adanya keadaan psikis (batin) yang tertentu, dan kedua, adanya hubungan yang tertentu antara keadaan batin tersebut dengan perbuatan yang dilakukan sehingga menimbulkan celaan.⁹

kesalahan itu terdiri dari kesengajaan (*dolus*) dan kealpaan/kelalaian. Ada dua jenis kesengajaan menurut sifatnya, pertama, *dolus malus* yaitu dalam hal seseorang melakukan suatu tindak pidana tidak saja hanya menghendaki tindakannya itu, tetapi juga menginsafi tindakannya itu dilarang oleh undang-undang dan diancam dengan pidana. Kedua, kesengajaan yang mempunyai sifat tertentu (*kleurloos begrip*), yaitu dalam hal seseorang melakukan suatu tindak pidana tertentu, cukuplah jika hanya menghendaki tindakannya itu, artinya ada hubungan erat antara kejiwaan (batin) dengan tindakannya. tidak disyaratkan apakah menginsyafi bahwa tindakannya di larang dan diancam dengan pidana oleh undang-undang. Kesengajaan tanpa sifatnya tertentu dalam praktek peradilan dan

⁷ Maskun, *Kejahatan Ciber (Cyber Crime)*, (Jakarta: Kencana), 2013. Hal. 27

⁸ Roeslan Saleh, *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggungjawaban Pidana*, Ghalia Indonesia. Jakarta. Tahun 2012. Hal. 41

⁹ Suryanto, *Pengantar Hukum Pidana*, (Yogyakarta : Deepublish Publisher, 2018). Hal.80

menurut doktrin dikenal dan diperbedakan beberapa gradasinya yaitu :

- a. Kesengajaan sebagai maksud (*oogmerk*) Terjadinya suatu tindakan atau akibat tertentu (yang sesuai perumusan undang-undang hukum pidana), adalah betul-betul perwujudan dari maksud atau tujuan dan pengetahuan dari pelaku.
- b. Kesengajaan dengan kesadaran pasti atau keharusan Pada gradasi kesengajaan dengan kesadaran pasti, yang menjadi sandaran adalah, seberapa jauh pengetahuan atau keadaran pelaku tentang tindak pidana.
- c. Kesengajaan dengan menyadari kemungkinan (*dolus eventualis*) atau kesengajaan bersyarat yang menjadi sandaran jenis kesengajaan ini adalah sejauh mana pengetahuan atau kesadaran pelaku, tentang tindakan dan akibat (beserta tindakan atau akibat lainnya) jenis kesengajaan ini kesadaran pelaku mengenai kemungkinan terjadinya suatu tindakan dan akibat setelah melalui beberapa syarat-syarat tertentu.¹⁰

Dalam hal ini merupakan salah satu perbuatan yang disengaja adalah penipuan jual beli online, seperti menggunakan identitas palsu, maka penjual tersebut dapat dipidana berdasarkan pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) tentang penipuan yang berbunyi “Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, atau rangkaian kebohongan, mengerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun”, dan pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atas perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyangkut berita bohong dan menyesatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”. Perbuatan sebagaimana yang di jelaskan didalam pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Pertanggung jawaban pidana pada pelaku kejahatan tindak pidana penipuan *online* adalah terpenuhinya segala unsur tindak pidana dan tujaun dari perbuatan tersebut dapat dibuktikan bahwa memang sengaja dilakukan dengan keadaan sadar dan dicelannya perbuatan tersebut oleh Undang-Undang. Berikut adalah unsur-unsur pada pasal 378 KUHP, yaitu :

1. Unsur obyektif :
 - a. Perbuatan menggerakkan
 - b. Yang digerakan adalah orang (*naturlijk person*)
 - c. Tujuan perbuatan adalah menyerahkan benda, memberi dan menghapuskan piutang
2. Unsur subyektif
 - a. Maksud perbuatan tersebut adalah untuk menguntungkan diri sendiri dan atau orang lain
 - b. Dengan melawan hukum

Berikut adalah unsur-unsur yang terdapat pada pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transak Elektronik, yaitu :

1. Unsur obyektif :
 - a. Perbuatan menyebarkan
 - b. Yang disebarakan adalah berita bohong dan menyesatkan

¹⁰ Jeremias Lemek, *Penuntun Praktis Membuat Pledoi*, (Yogyakarta: New Merah Putih, 2008). Hal.86

- c. Dari perbuatan tersebut timbul akibat konstitutifnya yang merugikan konsumen dalam transaksi elektronik.
2. Unsur-subyektif :
 - a. Unsur kesalahan adalah dengan sengaja melakukan perbuatan menyebarkan berita bohong dan menyesatkan dan mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.
 - b. Melawan hukum tanpa hak.¹¹

Melihat penjelasan diatas, maka untuk penjatuhan pertanggung jawaban pidana tentu saja akan memiliki perbedaan yaitu perbedaan sanksi pidana pada pasal 378 KUHP dan pasal 28 ayat (1), bila pada pasal 378 KUHP hanya terdapat sanksi pidana penjara selama 4 tahun, sedangkan pada pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik tidak secara langsung mencatumkan sanksi pidana melainkan tertera pada pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu sanksi pidana penjara paling lama enam tahun dan juga terdapat sanksi denda sebanyak satu milyar rupiah, tidak dikenalnya subjek hukum badan hukum dalam KUHP yang berakibat lolosnya subjek hukum tersebut untuk dimintai pertanggungjawaban pidana, beda hal dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik telah mengenal subjek hukum.

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa dalam Pedoman Sanksi Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik, bergantung pada peristiwa hukum yang terjadi. Hanya saja yang kerap kali terjadi adalah penentuan unsur kerugian, apakah bentuk kerugian itu harus berupa materi atau bentuk kerugian bisa termasuk kerugian imateril. Dalam hal ini penulis berpendapat bahwa bentuk kerugian haruslah nyata, namun demikian tidak harus material, bisa juga reputasi. Hal ini didasarkan pada argumentasi bahwa aturan hukum bentuknya kongkret yang digunakan untuk menjawab permasalahan kongkret. Oleh sebab itu ketika menentukan suatu jenis kerugian, maka kerugian tersebut haruslah kongkret, bukan hanya berdasarkan pada apa yang dirasakan olehnya secara subjektif.

2. Jenis-Jenis Pidana Terhadap Pelaku *Cyber Crime* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016

Perkembangan teknologi informasi telah mengakibatkan semakin derasnya akses terhadap informasi dan komunikasi semakin mudah didapatkan setiap orang tanpa ada hambatan ruang dan waktu. *Cyber crime* itu sendiri adalah kejahatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan menggunakan sarana komputer, cara yang dilakukan merusak data, mencuri data, dan menggunakannya secara ilegal. Faktor dominan mendorong perkembangan *cyber crime* itu sendiri adalah pesatnya perkembangan teknologi komunikasi seperti telepon, *hanphone*, dan telekomunikasi lainnyayang dipadukan dengan perkembangan teknologi komputer.¹²

Beberapa jenis-jenis pidana di dunia maya (*Cyber Crime*) dan praktiknya dapat di kelompokkan dalam beberapa bentuk yaitu:¹³

1. Mengakses Ke Sistem Dan Layanan Komputer Secara Tidak Sah Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki atau menyusup kedalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau sepengetahuan dari sepemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.

¹¹ Suryanto, *Op Cit.* Hal.82

¹² Sutarman, *Cyber Crime Modus Operandi Dan Penanggulangannya*, Laksbang Pressindo, Jogjakarta, 2007, Hal 4

¹³ Maskun, *Op Cit.* Hal. 51-52

2. Konten Ilegal Merupakan kejahatan memasukan data atau informasi ke internet tentang suatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.
3. Pemalsuan Data Merupakan kejahatan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet.
4. Spionase Atau Memata-Matai Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (Computer network system) pihak sasaran.
5. Sabotasi Dan Pemerasan Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.
6. Pelanggaran Hak Cipta Kejahatan ini ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di internet seperti peniruan tampilan pada web page situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain.
7. Pelanggaran Privasi Kejahatan ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan seseorang pada formulir data pribadi yang tersimpan secara *computerized*, yang apabila diketahui oleh orang lain akan dapat merugikan korban secara materil maupun imateril, seperti nomor kartu kredit, nomor pin ATM. Selain kejahatan yang dipaparkan diatas, terdapat juga beberapa jenis-jenis kejahatan yang masuk kedalam kejahatan *cyber crime* :
 1. *Cyber terrorism*
 2. *Cyber pornography*
 3. *Cyber harrassment*
 4. Hacking
 5. *Carfing (credit casd fraud)*

Pengaturan *cyber crime* didalam hukum yang dijadikan rujukan oleh penegak hukum untuk menjaring kejahatan dunia maya (*cyber crime*) diantaranya yaitu sebagai berikut :

a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Beberapa ketentuan didalam HUHP yang digunakan oleh aparat penegak hukum dalam kejahatan dunia maya (*cyber crime*) adalah pada pasal-pasal yang berkaitan salah satunya adalah :

Pasal 167 adalah :

- 1) Barang siapa dengan melawan hak orang lain dengan memaksa kedalam rumah atau ruangan yang tertutup atau perkarangan, yang dipakai oleh orang lain, atau sedang ada disitu dengan tidak ada haknya, tidak dengan segera pergi dari tempat itu atas permintaan orang yang berhak, dihukum penjara selama-lamanya sembilan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.4500.
- 2) Barang siapa masuk dengan memecah atau memanjat, memakai kunci palsu, perintah palsu atau pakaian dinas palsu atau barang siapa dengan tidak setahu yang berhak dan lain dari pada lantaran keliru, masuk ketempat yang tersebut tadi dan ditemukan disana pada waktu malam, dianggap sebagai sudah masuk dengan memaksa.

Pada pasal 406 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) berkaitan dengan tindakan pengrusakan yang menyebutkan bahwa : “Barang siapa dengan sengaja dan dengan melawan hukum menghancurkan, merusak, membuat tidak bisa dipakai atau menghilangkan barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang lain, diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak tiga ratus rupiah”.

Ketentuan tersebut ditujukan atau diancamkan misalnya kepada *hacker*, karena aktivitas *hacker* ini telah dinilai menimbulkan kerusakan atau kerugian yang sangat luar biasa kepada usaha seseorang, kepentingan institusi atau pemerintah. Aparat menilai sering kali yang dilakukan oleh seorang *hacker* jelas-jelas mengakibatkan kerugian pada orang lain, salah satunya berupa perusakan, atau menjadikan tidak berfungsinya barang lain. Jika barang ini termasuk suatu *website* atau sejenis lainnya maka barang tersebutlah yang mengalami kerusakannya.¹⁴

Dalam pasal 282 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal ini yaitu untuk mencegah berkembangnya penggunaan jaringan internet secara melawan hukum, sebagai dasar hukum yang digunakan oleh aparat penegak hukum adalah sebagai berikut :

- 1) Barang siapa menyiarkan, mempertontonkan, atau menempelkan secara terang-terangan suatu tulisan yang diketahui isinya, atau gambar atau barang yang dikenalnya melanggar perasaan kesopanan, maupun membuat, membawa masuk, mengirimkan langsung, membawa keluar atau menyediakan tulisan, gambar atau barang itu dipertontonkan atau ditempelkan sehingga kelihatan oleh orang banyak, ataupun terang-terangan diminta atau menunjukkan bahwa tulisan, atau gambar atau barang itu boleh didapat, dihukum penjara selama-lamanya satu tahun empat bulan atau didenda sebanyak-banyaknya Rp.45.000
 - 2) Barang siapa menyiarkan, ,mempertontonkan atau menempel dengan terang-terangan suatu tulisan, gambar atau barang yang melanggar kesopanan, maupun membawa masuk, mengirimkan terus, membawa keluar atau menyediakan surat, gambar yang disiarkan, dipertontonkan atau ditempel, sehingga kelihatan oleh orang banyak atau dengan terang-terangan atau menyiarkan suatu tulisan menawarkan dengan tidak diminta atau menunjukkan, bahwa tulisan, gambar atau barang itu tidak boleh didapat, dihukum penjara selama-lamanya sembilan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.45.000. Jika ada kesalahan yang sesungguhnya-sungguhnya untuk menduga, bahwa tulisan, gambar atau barang itu melanggar kesopanan.
 - 3) Jika melakukan kejahatan yang diterangkan dalam ayat pertama dijadikan suatu pencaharian atau kebiasaan, oleh tersangka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.75.000,-
- b. Didalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atas perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Pengaturan *cyber crime* dengan hukum pidana saat ini sudah tertuang dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berkaitan dengan masalah kriminalisasi.¹⁵ Ketentuan pidana mengenai kejahatan yang menggunakan transaksi elektronik, ketentuan pidana yang tertuang mulai dari pasal 45 sampai dengan pasal 52. Pasal 53 menyatakan bahwa pasal 27 Ayat (1) jo 45 Ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Pasal 27 Informasi dan Transaksi Elektronik

- 1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi dan Transaksi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
- 2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau dapat membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan

¹⁴ *Ibid.* Hal. 55

¹⁵ Siswanto Sunarso & Prita Mulyasari, *Op Cit.* Hal. 54

atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

- 3) 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 pencemaran nama baik.
- 4) Setiap orang dengan sengaja dan hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan atau pengancaman.

Dalam pasal 45 Ayat (1): Setiap orang yang memenuhi unsur-unsur sebagaimana dimaksud didalam pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), Ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000.000.

Pada saat berlakunya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) ini, semua peraturan perundang-undangan dan kelembagaan yang berhubungan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi yang tidak bertentangan dengan Undang-Undang ini dinyatakan tetap berlaku.

Dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) terkait dengan sanksi dan perumusan pidananya terhadap pelaku kejahatan di dunia maya (*Cyber Crime*) memuat banyak sub bagian. Adapun Sub bagian kejahatan di dunia maya (*Cyber Crime*) ialah sebagai berikut:

1. Ilegal konten seperti informasi suku, agama ras dan antar golongan, ujaran kebencian, informasi bohong/hoaks, penipuan online, pornografi, judi online, dan pencemaran nama baik yang tertuang pada Pasal 27, 28, dan 29, yang tertuang pada pasal 45 yang berbunyi “Setiap orang” jenis sanksi pidananya ialah pidana penjara dan pidana denda yang dirumuskan dalam pasal 10 KUHP tentang pidana pokok.
2. Sub bagian dua adalah akses illegal seperti hacking di Pasal 30 ayat 1 sampai 3 yang tertuang pada Pasal 46
 - 1) yang berbunyi: “Setiap orang”. Jenis sanksi pidananya ialah pidana penjara dan pidana denda yang dirumuskan di dalam Pasal 10 KUHP tentang pidana pokok.
 - 2) yang berbunyi: “Setiap orang”. Jenis sanksi pidananya ialah pidana penjara dan pidana denda yang dirumuskan di dalam Pasal 10 KUHP tentang pidana pokok.
 - 3) Setiap orang”. Jenis sanksi pidananya ialah pidana penjara dan pidana denda yang dirumuskan dalam pasal 10 KUHP tentang pidana pokok.
3. Sub bagian tiga mengenai illegal interception di Pasal 31 seperti penyadapan. Yang tertuang di dalam Pasal 47 yang berbunyi “Setiap orang”. Jenis sanksi pidananya ialah pidana penjara dan pidana denda yang dirumuskan dalam pasal 10 KUHP tentang pidana pokok.

sub bagian empat mengenai data interference seperti gangguan atau perusakan sistem secara ilegal yang tertuang pada Pasal 32, 33, 34, dan Pasal 35. Yang tertuang dalam pasal 48, 49, 50, 51 yang berbunyi “Setiap orang” jenis sanksi pidananya ialah pidana penjara dan pidana denda yang rumuskan dalam pasal 10 KUHP tentang pidana pokok.¹⁶

KESIMPULAN

1. Adapun Dasar Pemberian Sanksi Pidana bagi Pelaku kejahatan di dunia maya (*Cyber Crime*) yaitu berdasarkan dengan adanya kesalahan orang yang melakukan tindak pidana, dan mengetahui apakah orang tersebut mampu bertanggung jawab atas perbuatannya yang diatur berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016. Secara struktur perbuatan yang dilarang dalam Undang-Undang

¹⁶ *Ibid.* Hal. 70-71

Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE) diatur dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

2. Jenis-Jenis Pidana Terhadap Pelaku kejahatan di dunia maya (*Cyber Crime*) memuat banyak sub bagian. Sub bagian satu adalah ilegal konten seperti informasi, ujaran kebencian, agama ras dan antar golongan (SARA), informasi bohong/hoaks, penipuan online, pornografi, judi online, dan pencemaran nama baik yang tertuang pada Pasal 27, 28, dan 29. Sub bagian dua adalah akses ilegal seperti hacking di Pasal 30, sub bagian tiga mengenai illegal interception di Pasal 31 seperti penyadapan, dan sub bagian empat mengenai data interference seperti gangguan atau perusakan sistem secara ilegal yang tertuang pada Pasal 32, 33, 34, dan Pasal

Saran

Hendaknya pemerintah supaya lebih tegas lagi dalam menangani kasus *cyber crime*. mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya secara efisien, dan kepada pakar IT supaya didalam membuat program agar lebih optimal lagi sehingga kasus-kasus yang sering terjadi di dunia maya (*cyber crime*) dapat diminimalkan. Tujuannya ialah agar pemanfaatan teknologi informasi di lakukan secara aman, untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat indonesia.

Cyber crime adalah sebuah perbuatan yang tercela dan melanggar keputusan di dalam masyarakat serta melanggar hukum, sekalipun sampai sekarang sukar untuk menemukan nomr hukum yang secara khusus mengatur *cyber crime*. Oleh karena itu, peran masyarakat dalam upaya penegakan hukum terhadap *cyber crime* adalah penting untuk menentukan sifat dapat dicela dan melanggar kepatutan masyarakat dari suatu perbuatan *cyber crime*.

Sampai saat ini, kesadaran hukum masyarakat Indonesia dalam merespon aktivitas cyber crime masih dirasakan kurang, Hal ini disebabkan antara lain oleh kurangnya pemahaman dan pengetahuan (*lack of information*) masyarakat terhadap jenis kejahatan *cyber crime*. *Lack of information* ini menyebabkan upaya penanggulangan *cyber crime* mengalami kendala, dalam hal ini kendala yang berkenaan dengan penataan dan proses pengawasan (*controlling*) masyarakat terhadap aktifitas yang diduga berkaitan dengan *cyber crime*.

DAFTAR PUSTAKA

- Jeremias Lemek, Penuntun Praktis Membuat Pledoi, (Yogyakarta: New Merah Putih, 2008).
Maskun, Kejahatan Ciber (Cyber Crime), (Jakrta: Kencana), 2013.
Roeslan Saleh, Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggungjawaban Pidana, Ghalia Indonesia. Jakarta. Tahun 2012.
Siswanto Sunarso & Prita Mulyasari, Hukum Informasi Transaksi Elektronik, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, UI Press, Jakarta. Tahun 2015.
Suryanto, Pengantar Hukum Pidana, (Yogyakarta : Deepublish Publisher, 2018).
Sutarman, Cyber Crime Modus Operandi Dan Penanggulangannya, Laksbang Pressindo, Jogjakarta, 2007