

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS *CYBERCRIME* DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA POSITIF

Jessica Rismawati, Hanyf Ruqo Yarulfadillah, Habib Noor Mundhi, Putri Nengsih
Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Kec.
Telukjambe Timur., Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361

ABSTRAK

Perkembangan dalam dunia teknologi informasi dengan adanya internet saat ini telah banyak memberikan dampak positif dalam kehidupan masyarakat. Namun dengan adanya internet tidak dipungkiri muncul hal-hal negatif sebagai dampak dari penggunaan internet tersebut. *Cybercrime* hanyalah salah satu dari banyak kegiatan kriminal baru yang muncul bersamaan dengan perluasan internet. Dalam konteks ini, "siber" mengacu pada tindakan melakukan kejahatan dan tindakan yang dilakukan melalui komputer. Memberantas kejahatan dunia maya di Indonesia menjadi jauh lebih mudah setelah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 disahkan. Undang-undang ini berisi dan mengatur semua aspek kejahatan dunia maya. Dalam UU ini, pidana penjara masih dominan dalam memaksakan kejahatan terhadap penjahat dunia maya. Perlu adanya pendekatan tersendiri terhadap kejahatan dunia maya karena karakteristik pelaku kejahatan dunia maya yang unik dan berbeda, seperti usianya yang relatif muda, berpendidikan tinggi, terpendang, mahir mengoperasikan aplikasi seperti komputer dan teknologi, kurang kreatif, ulet, dll. Berbeda dengan penjahat lainnya. Hal ini didasarkan pada gagasan hukuman yang dipersonalisasi, yang berpendapat bahwa hukuman untuk kejahatan harus disesuaikan dengan pelaku tertentu yang terlibat, sambil tetap berpegang pada tujuan menyeluruh dari konsistensi dan keadilan. Alternatif hukuman penjara singkat untuk penjahat dunia maya adalah hukuman pidana dalam bentuk pemantauan atau kerja sosial, denda, ganti rugi, dan tindakan khusus.

Kata Kunci : *cybercrime, Hukum Pidana Positif, Hukuman*

ABSTRACT

Developments in the world of information technology with the existence of the internet today have had many positive impacts on people's lives. But with the existence of the internet, it is undeniable that negative things appear as a result of using the internet. Cybercrime is just one of many new criminal activities that have emerged with the expansion of the internet. In this context, "cyber" refers to both acts of committing crimes and acts committed via computers. Eradicating cyber crime in Indonesia has become much easier after Law Number 11 of 2008 was passed. This law contains and regulates all aspects of cyber crime. In this law, imprisonment is still dominant in imposing crimes against cybercriminals. There is a need for a separate approach to cybercrime because of the unique and different characteristics of cybercriminals, such as relatively young age, highly educated, respected, proficient in operating applications such as computers and technology, less creative, tenacious, etc. Different from other criminals. It is based on the idea of personalized punishment, which argues that sentences for crimes should be tailored to the specific perpetrators involved, while adhering to the overarching goals of consistency and fairness. Alternatives to short prison sentences for cybercriminals are criminal penalties in the form of monitoring or social work, fines, punitive damages and special measures.

Keywords : *cybercrime, positive criminal law, punishment*

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

A. PENDAHULUAN

Selain menciptakan peradaban global baru, pertumbuhan eksponensial teknologi informasi telah meruntuhkan penghalang tradisional antar individu di seluruh dunia. Namun, kejahatan dunia maya yang mengganggu telah muncul setelah kemajuan ini, seperti jenis kejahatan baru yang lebih kompleks. Sebagai hasil dari kemajuan daya komputasi, hampir setiap segi keberadaan manusia telah bergeser.

Teknologi informasi "menggigit" waktu kehidupan nyata kita yang sudah berlangsung lama untuk berperang melawan warisan dari semua keberadaan, tetapi juga memungkinkan akses ke manfaat seperti informasi, pekerjaan, dan keterlibatan dalam kehidupan politik dan demokrasi. Banyak pengguna internet mungkin menganggap ini sebagai penghalang untuk eksplorasi lanjutan mereka di dunia maya.¹

Maraknya kejahatan dunia maya yang melibatkan penggunaan perangkat digital seperti komputer dan internet cukup memprihatinkan. Sementara kemajuan teknologi tidak diragukan lagi telah mengantarkan era produktivitas yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam bisnis, itu juga telah mengantarkan sejumlah fenomena yang kurang disukai seperti pornografi, kejahatan dunia maya, dan bahkan terorisme digital serta perang spam, peretas, dan sebagainya.

Setiap bagian dari masyarakat harus bekerja sama untuk memecahkan masalah kejahatan. Untuk alasan sederhana bahwa itu mendahului aktivitas kriminal dan berfungsi sebagai fondasi di mana masyarakat modern dibangun. Jika warna asli orang muncul, wajar saja untuk menyebutnya sebagai kelemahan sosial dan penyakit yang berpotensi fatal.²

Dekade terakhir telah melihat pengenalan banyak inovasi yang mengubah hidup, termasuk Internet dan bentuk lain dari teknologi informasi. Karena manusia menjadi lebih efisien, efektif, dan bergerak, banyak aktivitas mereka telah mengalami transformasi yang luar biasa. Ketika digunakan secara tidak benar atau untuk tujuan lain, kemajuan teknologi

¹ Andri Winjaya Laksana, *cybercrime* Comparison Under Criminal Law In Some Countries, *Jurnal Pembaharuan Hukum*, Vol V No.2 April - Agustus 2018, hlm.217-226.

² Achmad Sodiki dalam Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*, Cetakan Kesatu, Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. vii.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

memang dapat menimbulkan masalah baru. Dunia global menghadapi ancaman baru yang belum pernah dilihat sebelumnya dari kejahatan dunia maya. Berbagai bentuk kejahatan dunia maya, termasuk hacking, cracking, tampering, sniffing, card swiping, phishing, spam, dan penipuan, telah mengakibatkan kerugian finansial yang nyata bagi sejumlah orang dan organisasi.

cybercrime di Indonesia terjadi sejak tahun 1983, terutama terjadi di bidang perbankan.³ Spektrum kejahatan dunia maya, mulai dari pembajakan dan cracking perangkat lunak hingga penipuan kartu kredit dan peretasan perbankan, pornografi, dan penyerobotan nama domain, sudah mapan di Indonesia saat ini. Bentuk kejahatan dunia maya lainnya antara lain perdagangan gambar porno (*cybersmuggling*), pengambilalihan halaman (*moustrapping*), spamming (*spam*), penyadapan (*interception*), *cybersquatting*, dan *phishing*. Cracking, sabotase, serangan DoS, serangan DDoS, penyebaran virus/worm, dan pemasangan bom logika adalah contoh kejahatan yang dilakukan terhadap sistem dan jaringan komputer.

Profesional bisnis, pedagang, klien, dan pengguna akhir semuanya tetap dalam perang melawan kejahatan online, yang telah menjadi andalan penegakan hukum dan badan intelijen lokal dan internasional. Penggunaan host atau jaringan yang disusupi seringkali merupakan langkah pertama dalam perusahaan kriminal online. Akibatnya, jaringan, terutama jaringan berbasis TCP/IP, terus menjadi sasaran penipu dan penyusup.⁴

Saat ini, hakim di Indonesia dapat menggunakan hukum pidana tradisional sebagai dasar hukum untuk mengadili pelaku *cybercrime*, namun pendekatan ini memiliki banyak keterbatasan dalam hal unsur pidana dan kesalahan pidana. Oleh karena itu, banyak pelakunya tidak dihukum, dan mereka yang tertangkap jarang diadili. Karena implementasi yang kurang, khususnya di Indonesia, penahanan adalah hukuman dengan banyak kelemahan filosofis, teoretis, normatif, dan empiris.

³ Mardjono Reksodiputro, "Kejahatan Komputer : Suatu Catatan Sementara Dalam KUHP Nasional yang Akan Datang", Prasaran dalam Lokakarya Tentang Bab-Bab Kodifikasi Hukum Pidana, Diselenggarakan oleh BPHN-Departemen Kehakiman RI, Jakarta, 18-19 Januari 1988, hlm. 2

⁴ Rachmat Rafiudin, *Internet Forensik, Andi Offset, Yogyakarta, 2009*, hlm. 1.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

Bank Dunia mengklaim bahwa upaya Indonesia untuk memerangi kejahatan dunia maya tidak efektif karena negara tersebut tidak memiliki kerangka hukum yang memadai untuk menciptakan infrastruktur data mutakhir. Peraturan perundang-undangan di dunia maya memerlukan penelitian yang luas dan mendalam untuk memastikan bahwa peraturan perundang-undangan tersebut benar-benar menysasar tingkat perkembangan perilaku masyarakat dan mencegah terjadinya stagnasi implementasinya, sehingga selama ini belum ada peraturan perundang-undangan yang tegas.⁵ Kejahatan dunia maya, menurut definisinya, memiliki cakupan internasional dan seringkali terjadi di luar batas negara.⁶

Jika dibandingkan dengan negara-negara seperti Singapura, Malaysia, Amerika Serikat, dan Jerman, undang-undang kejahatan dunia maya di Indonesia sangat kurang. Namun, negara-negara anggota ASEAN (termasuk Indonesia) sepakat bahwa Konvensi Cybercrime adalah satu-satunya instrumen internasional yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun undang-undang domestik tentang cybercrime dan usaha penanggulangan internasional.⁷ Majelis Umum PBB juga telah mengadakan berbagai konferensi kejahatan dunia maya dan menyetujui berbagai resolusi kejahatan dunia maya untuk mengatasi masalah tersebut.⁸ Semua negara yang telah menandatangani Konvensi Cybercrime tunduk pada ketentuannya..⁹

Sementara interaksi online mungkin tampak imajiner, mereka dapat memiliki konsekuensi hukum dunia nyata. Karena banyaknya komplikasi dan celah hukum yang dihasilkan dari penerapan kualifikasi hukum tradisional terhadap objek dan tindakan di dunia maya, klasifikasi semacam itu tidak lagi dianggap tepat oleh hukum. Meskipun

⁵ Yusril Ihza Mahendra, *Regulasi Cyberspace di Indonesia*, Makalah Pada Seminar Tentang Cyberlaw, Bandung, 2000, hlm. 3.

⁶ Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Hukum Pidana*, Cipta Aditya Bakti, Bandung, 2003, hlm. 114.

⁷ Convention on *cybercrime* dalam <http://www.cybercrimelaw.net/tekster>, diakses tanggal 14 Desember 2022 pukul 01.27 WIB

⁸ Internasional Review of Criminal Policy-United Nation Manual on The Prevention and Control of Computer-related Crime dalam <http://www.Uncjin.Org/Documents/Eidhth> congress.Html, di akses, pada tanggal 14 Desember 2022, pukul 01.30 WIB.

⁹ Convention on *cybercrime* dalam <http://conventions.Coe.Int/Treaty/commun/> chercheSig. diakses tanggal 14 Desember 2022, pukul 01.35 WIB.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

pembuktiannya bersifat elektronik, peristiwa siber adalah peristiwa siber yang efeknya sangat nyata. Oleh karena itu, terdakwa harus memiliki kompetensi yang diperlukan untuk menegakkan tindakan hukum.¹⁰

Penulis berpendapat bahwa kontraproduktif bagi Indonesia untuk menggunakan hukuman penjara untuk menghukum mereka yang melakukan kejahatan dunia maya karena keunikan dari mereka yang melakukan kejahatan tersebut. Hal ini benar karena penjahat tidak sesuai dengan profil orang yang berkembang di lembaga masyarakat, dan karenanya tujuan hukuman yang ditentukan oleh hukum sosial tidak dapat dipenuhi. Menurut penulis, karakteristik pelaku kejahatan dunia maya sejalan dengan paradigma pidana kerja sosial dan penahanan, dan tujuan pemidanaan dapat diwujudkan melalui alternatif-alternatif tersebut. Alternatif penahanan, seperti kerja sosial atau pengawasan, lebih progresif dan manusiawi. Dari apa yang dapat kami sampaikan dari penelitian yang dilakukan di berbagai negara, hukuman kerja sosial dan hukuman pengawasan keduanya sangat efektif bila digunakan untuk menangani penjahat, termasuk mereka yang melakukan kejahatan dunia maya. Hukuman untuk kejahatan dunia maya yang tidak bertentangan dengan ketentuan Konvensi Kejahatan Dunia Maya termasuk pelayanan masyarakat di delapan negara.

Karena saat ini belum ada undang-undang di Indonesia yang mengatur penjatuhan hukuman terhadap pelaku kejahatan dunia maya, maka RUU KUHP perlu memasukkan ancaman sosial terhadap pekerjaan dan pengawasan sebagai alternatif penahanan agar mencerminkan asas legalitas dan kepastian hukum. Penulis percaya bahwa KUHP tahun 2008 telah membuat langkah signifikan menuju pengaturan kejahatan dunia maya, namun penyempurnaan kebijakan hukuman diperlukan untuk membuatnya lebih fokus dan responsif ke depan.

¹⁰ Pasal 5 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Kementerian Komunikasi dan Informasi RI.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

B. METODE PENELITIAN

Normativisme hukum adalah taktik pilihan di sini. Norma dalam sistem pengadilan. Secara khusus, hal ini memerlukan penjelasan bagian-bagian yang relevan dari peraturan perundang-undangan yang berlaku, mengontekstualisasikannya dalam keadaan terkini, dan membandingkan serta menganalisis standar nilai ideal yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan dengan keadaan terkini. Selain itu, penelitian empiris melengkapi penelitian hukum normatif, khususnya di bidang penyelidikan langsung tentang alasan para penemu ragu-ragu untuk mendaftarkan penemuan mereka.

C. PEMBAHASAN DAN ANALISIS

1. Proses Pemidanaan Pelaku *cybercrime* dalam Perspektif Hukum Pidana

Aparat penegak hukum *cybercrime* dapat menggunakan perangkat hukum sebagai landasan atau pedoman untuk berlaku bagi pelaku *cybercriminal*. Ini memiliki substansi konstitusional yang sama dengan hukum positif yang menghukum penggunaan komputer secara ilegal atau tidak pantas, dan dengan demikian disebarluaskan melalui saluran legislatif yang sama.

Kebutuhan akan perlindungan, keadilan, dan kepastian hukum menjadi inspirasi terciptanya norma hukum di ranah digital. Ketika sesuatu ditetapkan sebagai standar atau undang-undang di bidang dunia maya, semua orang terikat olehnya. Polisi, kejaksaan, pengadilan, dan penjara membentuk empat bagian utama dari sistem peradilan pidana. Agar berfungsi sebagaimana dimaksud, empat subsistem sistem peradilan pidana harus dapat saling berkoordinasi. Untuk memastikan bahwa hak-hak tersangka dilindungi selama proses penyidikan, KUHP memberikan pedoman rinci tentang bagaimana setiap tahap penyidikan harus diatur. Selain itu, KUHP memberikan kewenangan tertentu kepada lembaga (birokrat administratif) untuk menerapkan pedoman tersebut dengan menerapkan sistem, mekanisme pemantauan, dan menjamin hak-hak tersangka.

Sebagian besar tindakan kejahatan dunia maya di Indonesia selama ini belum diatur secara jelas dalam peraturan perundang-undangan. Pemalsuan (Pasal 263 s/d

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

276), pencurian (Pasal 362 s/d 367), dan pencurian adalah semua kejahatan yang dapat diadili dalam konteks cybercrime. Persekongkolan untuk menipu (pasal 378–395) dan perusakan harta benda (pasal 407 sampai 412).

Berikut rincian hukum pidana di Indonesia yang digunakan untuk mengadili mereka yang bertanggung jawab atas kejahatan dunia maya

a. Komputer sebagai objek kejahatan dan kasus komputer sebagai metode kejahatan; penerapan aturan hukum pidana yang berkaitan dengan situasi tersebut;

1) Kategori perusakan barang yang digunakan untuk pembuktian dihadapan pihak berwajib;

Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memvonis terdakwa terbukti melanggar Pasal 233 KUHP, Pemusnahan barang-barang yang digunakan untuk membuktikan sesuatu kepada pihak berwajib, dalam perkara “Unlicensed Transfer Payments” (BNI) Bank Negara Indonesia Cabang New York (1986) dan memvonisnya dengan pidana penjara dan Pasal 363, pencurian yang dilakukan bersama-sama oleh dua orang atau lebih. Putusan itu dikuatkan Putusan Pengadilan Tinggi Jakarta, dan Putusan Mahkamah Agung.

2) Kategori pencurian;

Dalam kasus Authorized Transfer Payment oleh Bank Negara Indonesia (BNI) Cabang New York Agency (1986), Pengadilan Negeri Jakarta Pusat menjatuhkan pidana penjara kepada terdakwa setelah terbukti melakukan pelanggaran terhadap Pasal 363 ayat (1) KUHP. Perundang-undangan berlaku bila dua orang atau lebih melakukan tindak pidana pencurian secara bersama-sama. Putusan tersebut dikuatkan oleh putusan Pengadilan Tinggi Jakarta, dan Putusan Mahkamah Agung.

3) Kategori persaingan curang;

Menurut Putusan Mahkamah Agung No. 1082 K./Pid./2002 tanggal 24 Januari 2003, nama domain PT. Mustika Ratu termasuk

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

dalam kode fiktif pemalsuan sesuai dengan Pasal 382 bis KUHP. Oleh karena itu, pengadilan menjatuhkan hukuman 4 bulan penjara kepada terdakwa Chandra Sugiono. Putusan Mahkamah Agung membatalkan putusan Pengadilan Negeri Jakarta Pusat sebelumnya yang membebaskan terdakwa.¹¹

4) Kategori pemalsuan;

Setelah dinyatakan bersalah secara sah dan meyakinkan membuat produk palsu melalui internet, Pengadilan Negeri Sleman (Yogyakarta) menghukum terdakwa Petrus Pangkur 15 bulan penjara. Para penjahat melakukan pembelian e-commerce dengan kartu kredit orang Amerika biasa. Pasal 378 KUHP digunakan sebagai dasar persidangan. Semua hal dipertimbangkan, jumlah total pembelian kami mencapai Rp 4.000.000,00. (empat juta rupiah). Diperlukan waktu delapan bulan untuk menyelesaikan penyelidikan.¹²

- b. Kasus-kasus yang melibatkan penggunaan komputer sebagai tindak lanjut kejahatan diputuskan berdasarkan ketentuan selain KUHP.

Kasus-kasus yang melibatkan penggunaan komputer sebagai tindak lanjut kejahatan diputuskan berdasarkan ketentuan selain KUHP. Undang-Undang tersebut adalah Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 Tentang Hak Cipta, dan Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi.

Dani Firmansyah yang pada 17 April 2004 disebut-sebut telah meretas situs KPU yang beralamat di <http://tnp.kpu.go.id>, merupakan contoh penjahat dunia maya. Pengadilan menemukan bukti yang cukup untuk menyimpulkan bahwa Dani Firmansyah, terdakwa, bertanggung jawab atas kejahatan yang dimaksud. Pengadilan memutuskan bahwa terdakwa "tanpa hak, tidak sah, atau memanipulasi akses ke jaringan telekomunikasi khusus" dan menjatuhkan hukuman penjara 6

¹¹ Sabartua Tampubolon, Aspek Hukum Nama Domain di Internet, Tata Nusa, Jakarta, 2003, hlm. 92.

¹² Pelaku *cybercrime* Dihukum Penjara 15 Bulan, Harian Pikiran Rakyat, Sabtu Tanggal 31 Agustus 2002.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

bulan dan 1 hari.

Majelis hakim di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat membuka landasan hukum baru ketika mereka memutuskan untuk menerima barang bukti elektronik yang diberikan kepada pengadilan sebagai bukti asli, yang pada akhirnya membuat hakim mempercayai terdakwa, Dani Firmancia. Dengan tidak adanya peraturan perundang-undangan yang tegas, Dani Firmansyah telah melakukan perbuatan melawan hukum tanpa hak berdasarkan ketentuan delik formil dalam UU Telekomunikasi.

Menurut Barda Nawawi Arief, bahaya pidana yang lebih besar ini selalu menjadi bagian dari hukum pidana Indonesia, baik secara historis maupun masa kini.¹³ Hampir semua kejahatan membawa hukuman penjara wajib di bawah KUHP, dan prospek penahanan juga disorot untuk peretas. Menurut sebuah penelitian yang membandingkan KUHP dan Hukum Pidana dengan undang-undang di 56 negara lain, penjara adalah bentuk hukuman yang paling efektif dalam kebijakan sebagian besar negara.

Di sebagian besar negara, penjara adalah bentuk utama dari hukuman, namun efisiensinya diragukan selama berabad-abad. Djisman Samosir melakukan penelitian di Lapas Cipinang pada tahun 1990 dan menemukan bahwa 85 dari 100 tahanan merasa penahanan tidak menakutkan karena mereka mengetahui risiko tindakan mereka (masuk penjara) sebelum melakukan kejahatan. Akibatnya, para ahli penologi bertanggung jawab atas sebagian besar hukuman penjara.¹⁴ Pada kenyataannya, penahanan adalah jenis hukuman yang paling tidak efektif, menurut temuan "reasearch of the effectiveness of punishment and treatment" Roger Hood. Narapidana dari segala usia mengalami perawatan yang tidak efektif ini.

Menurut penelitian ini, denda lebih efektif daripada masa percobaan atau

¹³ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Legislatif Dalam Penanggulangan Kejahatan Dengan Pidana Penjara*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, 1994, hlm. 201.

¹⁴ Djisman Samosir, *Fungsi Pidana Penjara Dalam Sistem Pemidanaan di Indonesia*, Bina Cipta Bandung, 1992, hlm. 56.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

penahanan untuk pelanggar pertama kali dari segala usia. Penahanan jangka panjang telah terbukti kurang efektif daripada bentuk penahanan yang lebih pendek sebagai bentuk hukuman di sebagian besar penelitian empiris. Berbeda dengan institusi tertutup, institusi yang terbuka lebih baik dalam membantu aktor tumbuh dan menjadi dewasa. Kesimpulan penelitian ini konsisten dengan kesimpulan Leslie T. Wilkins, yang menyimpulkan bahwa sistem perlakuan yang manusiawi (seperti masa percobaan) pada dasarnya adalah sejenis hukuman karena telah terbukti tidak berpengaruh pada tingkat kejahatan atau kemungkinan pelaku melakukan pelanggaran kembali. Dapat secara signifikan menurunkan kemungkinan kegiatan kriminal lebih lanjut (residivisme).

Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa penahanan tidak hanya merampas kebebasan orang tetapi juga membuat mereka menjadi orang yang lebih buruk begitu mereka keluar dari penjara.¹⁵ Moradi mengklaim bahwa penahanan memiliki efek negatif pada orang karena mengurangi martabat mereka, membuat mereka terancam bahaya, dan memberi mereka "reputasi buruk" (stigma). Sejumlah besar hukuman yang dijatuhkan oleh pengadilan tidak mengurangi frekuensi kejahatan, meskipun faktanya penahanan berpotensi memiliki efek yang menguntungkan pada pencegahan secara umum. Sementara itu, sangat sedikit pelanggar berulang di seluruh wilayah Indonesia setelah menerima pembelaan khusus.

Membalikkan efek negatif dari penahanan seringkali tidak mungkin dilakukan. Ada implikasi filosofis dan praktis dari kehilangan ini. Berikut adalah contoh ambivalensi filosofis yang dapat ditemukan di beberapa tempat:

- a. Hukuman di penjara dimaksudkan untuk memastikan keselamatan pelaku sendiri sekaligus memberi mereka kesempatan kedua untuk penebusan.
- b. Karena cara kerja sistem peradilan pidana, pelaku seringkali tidak manusiawi. Ini memiliki konsekuensi negatif bagi pelaku dalam jangka

¹⁵ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Legislatif... op.cit.*, hlm. 245.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

panjang, karena mereka mungkin tidak dapat berintegrasi kembali ke dalam masyarakat setelah menjalani hukuman penjara yang panjang.

Sistem peradilan pidana di Indonesia masih mensyaratkan penahanan sebagai ancaman yang dapat diterima oleh para pelaku kejahatan dunia maya, namun pelaksanaannya perlu dibatasi menurut aturan dan standar tertentu dan dilengkapi dengan opini pemidanaan individu. Barda Nawawi Arief mengklaim bahwa tidak ada yang pernah mempertanyakan realitas penahanan Indonesia atau dasar hukumnya. Kerasnya hukuman dan legitimasi hukum umumnya menjadi masalah. Barda Nawawi Arief berpendapat bahwa ancaman pidana harus dilakukan terhadap penjahat dunia maya karena tindakan mereka bertentangan dengan kesusilaan, agama, dan moral Pancasila; merusak atau membahayakan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara; dan menghambat tercapainya kemajuan bangsa.

2. Kebijakan Formulasi Hukum Pidana dalam Penanggulangan *cybercrime* di Masa yang akan Datang.

Anticipatory law (*ius constituendum*) merupakan perangkat hukum yang menyesuaikan dengan perkembangan dan mengantisipasi permasalahan, seperti dampak negatif penyalahgunaan internet, yang dapat menimbulkan korban dengan berbagai motif, seperti substansi, dan kerugian immaterial, sebagai jawaban atas kebutuhan dan tantangan komunikasi global melalui Internet.

Tidak kalah pentingnya dengan pencegahan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi adalah pembenahan dan pengembangan sistem hukum pidana secara menyeluruh, termasuk budaya, struktur, dan substansi hukum pidana. Oleh karena itu, kebijakan hukum pidana merupakan bagian penting dari evolusi hukum pidana kontemporer.

Menurut Barda Nawawi Arief, "Kebijakan Penalti", yang merupakan bagian dari "Kebijakan Penegakan", "Kebijakan Kriminal", dan "Kebijakan Sosial", adalah fokus sebagian besar upaya untuk mengubah sistem peradilan pidana. Ini sama

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

dengan revisi KUHP : ¹⁶

- a. Kebijakan (upaya yang wajar) untuk memberantas/menangani kejahatan dalam rangka perlindungan masyarakat;
- b. kebijakan (upaya yang wajar) untuk mengatasi masalah sosial dan kemanusiaan guna mencapai/mendukung tujuan nasional (yaitu pertahanan sosial dan kesejahteraan sosial);
- c. Ini adalah upaya untuk mengorientasikan dan mengevaluasi kembali gagasan utama, gagasan dasar atau sebagainya.
- d. Bukanlah reformasi (reformasi) hukum pidana jika nilai-nilai yang dianut oleh hukum pidana tetap sama dengan nilai-nilai yang dianut oleh hukum pidana sebelumnya (KUHP atau WvS lama) yang ditinggalkan oleh penjajah.

Mengingat hal tersebut di atas, jelas bahwa tujuan pencegahan kejahatan harus menginformasikan proses dan kebijakan yang digunakan untuk mengembangkan hukum dan peraturan pidana. Oleh karena itu, sangat penting bahwa pendekatan kebijakan diambil ketika menentukan peraturan hukum pidana untuk mengatasi cybercrime (kebijakan). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan berorientasi nilai untuk modernisasi hukum pidana yang berkaitan dengan pelanggaran komputer dan jaringan.

- a. Kebijakan formulasi tindak pidana;

Sistem peradilan pidana dapat digunakan sebagai senjata dalam memerangi kejahatan dunia maya. Pelanggaran (*actus reus*), tanggung jawab pidana (*mens rea*), dan hukuman (hukuman atau perlakuan) hanyalah tiga contoh masalah kriminalisasi yang menjadi pusat kebijakan hukum pidana.

- b. Kebijakan kriminalisasi;

Berbagai faktor harus diselaraskan sebelum suatu tindakan dapat dikriminalisasi, termasuk identifikasi korban yang jelas (baik aktual

¹⁶ Barda Nawawi Arief, Bunga Rampai..., op.cit., hlm. 28.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

maupun potensial), penerapan konsep upaya terakhir, dukungan publik yang luas, dan pendekatan yang sistematis, bukan sepotong-sepotong.¹⁷

Untuk menentukan apa yang akan dan tidak akan dianggap tindakan ilegal diperlukan kebijakan yang dikenal sebagai "kriminalisasi" (non-kriminal). Karena kebijakan kriminalisasi menggunakan perangkat hukum pidana, kebijakan ini dapat dianggap sebagai bagian dari "kebijakan pidana" yang lebih luas, dan karena itu merupakan komponen dari rumusan kebijakan.¹⁸

D. PENUTUP

Karena Indonesia adalah salah satu negara yang paling efektif menggunakan dan menggunakan teknologi informasi saat ini, dan karena tidak banyak pengaturan hukum di bidang ini, terutama dari perspektif hukum pidana, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 sangat penting untuk negara Indonesia. Dari segi hukum, khususnya hukum pidana, pidana penjara masih diperlukan dalam sistem peradilan pidana Indonesia dan merupakan ancaman bagi pelaku kejahatan dunia maya; namun penerapannya harus dibatasi berdasarkan asas dan syarat tertentu, serta harus dilengkapi dengan konsep pemidanaan yang dipersonalisasi. Pertimbangan harus didasarkan pada realitas sosial ketika mencari alternatif penahanan. Hukuman kerja sosial dan hukuman pengawasan adalah dua alternatif hukuman penjara yang dapat digunakan di Indonesia bagi pelaku kejahatan dunia maya. Namun, ini tidak berarti bahwa semua penjahat dunia maya di Indonesia dapat diberikan hukuman layanan masyarakat atau pengawasan. Memang, ada situasi di mana penahanan diperlukan. Beratnya hukuman yang dijatuhkan didasarkan pada sifat kejahatan, jumlah kerugian yang ditimbulkan, dan pandangan masyarakat umum terhadap hukum.

¹⁷ Muladi, Kebijakan Kriminal Terhadap *cybercrime*, Majalah Media Hukum Volume I No.3, tanggal 23 Agustus 2003, hlm. 2.

¹⁸ Barda Nawawi Arief, Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian *cybercrime* di Indonesia, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 90.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Cetakan Kesatu, Refika Aditama, Bandung, 2005.
- Andri Winjaya Laksana, *Cybercrime Comparison Under Criminal Law In Some Countries*, Jurnal Pembaharuan Hukum, Vol V No.2 April-Agustus 2018;
- Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1998.
- Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.
- Barda Nawawi Arief, *Sari Kuliah : Perbandingan Hukum Pidana*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.
- Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Legislatif Dalam Penanggulangan Kejahatan Dengan Pidana Penjara*, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, 1994.
- Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara*, Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.
- Buletin Litbang Dephan, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime), Dampak Perkembangan Teknologi Informasi "Dunia Maya"*, STT No. 2289 Volume VII Nomor 12 Tahun 2004.
- Djisman Samosir, *Fungsi Pidana Penjara Dalam Sistem Pemidanaan di Indonesia*, Bina Cipta Bandung, 1992.
- Donny Budi Utomo, *Komunitas Internet Indonesia Terkena Embargo*, Kompas, tanggal 29 November 2002.
- Hermawan Sulistyono dan Tjuk Sugiarto, *Cybercrime Motif dan Penindakan*, Pensil 324, Jakarta, 2009.
- Indriyanto Seno Adji, *Korupsi Sistematis dan Kendala Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Studi Kepolisian Perguruan Tinggi Ilmu Kepolisian, Restu Agung, 2005.
- Internasional Review of Criminal Policy-United Nation Manual on The Prevention and Control of Computer-Related Crime* dalam <http://www.Uncjin.Org/Documents/Eidhthcongress.html>, di akses, pada tanggal 14 Desember 2022, pukul 01.30 WIB.
- Marjono Reksodiputro, *Kemajuan Pembangunan Ekonomi dan Kejahatan, Kumpulan Karangan Buku Kesatu*, Pusat Pelayanan Keadilan dan Pengabdian Hukum, Jakarta, 1994.

PEMBERIAN PIDANA PADA KASUS CYBERCRIME

Muladi, *Kebijakan Kriminal Terhadap Cybercrime*, Majalah Media Hukum Volume I No.3, tanggal 23 Agustus 2003.

Rachmat Rafiudin, *Internet Forensik*, Andi Offset, Yogyakarta, 2009.

Romli Atmasasmita, *Ruang Lingkup Berlakunya Hukum Pidana Terhadap Kejahatan Transnasional Terorganisasi*, Artikel dalam Padjajaran Jilid XXIV No. 2 Tahun 1996.

Soedjono Dirdjosisworo, *Sejarah dan Azas-Azas Penologi (Pemasyarakatan)*, Armico, Bandung, 1984.

Widodo, *Sistem Pemidanaan Dalam Cybercrime*, Laksbang Mediatama, Yogyakarta, 2009.

Widyopramono, *Kejahatan di Bidang Komputer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1994.

Yusril Ihza Mahendra, *Regulasi Cyberspace di Indonesia*, Makalah Pada Seminar Tentang Cyberlaw, Bandung, 2000.

Perraturan Perundang – Undangan :

KUHP

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.