

PERANAN PEMERINTAH DALAM PENEGAKAN HUKUM PELANGGARAN INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI INDONESIA

Oleh : Mastur

Dosen Fakultas Hukum Universitas Wahid Hasyim Semarang

Email : mastur_unwahas@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin maju memunculkan berbagai macam kejahatan yang canggih dan dalam pengungkapannya memerlukan teknik dan prosedur yang berbeda dengan kejahatan pada umumnya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Perkembangan alat elektronik dalam berbagai transaksi memiliki keuntungan efisiensi, kecepatan dan kemudahan dalam melakukan kegiatan. Dalam penggunaan alat elektronik terdapat kekurangan atau kelemahan apabila dihadapkan pada permasalahan alat bukti di pengadilan.

Dengan kejahatan teknologi informasi atau *cybercrime* atau *computer-related crime* makin marak di Indonesia, Sehingga aparat penegak hukum memerlukan dasar hukum bagi pelaku kejahatan *cybercrime* yang sudah begitu banyaknya. Pemerintah telah mengeluarkan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) . Pemerintah Republik Indonesia melalui Aparat Penegak hukum khususnya Polri sudah bergerak secara aktif untuk bertindak sebagai penegak keadilan dalam pelanggaran pidana dibidang Informasi dan Transaksi Elektronik meskipun belum optimal. Dalam penegakan hukum bidang Informasi dan Transaksi Elektronik mengalami hambatan –hambatan yaitu Kurangnya pengetahuan aparat penegak hukum dalam bidang Informasi dan Transaksi Elektronik yang perkembangannya lebih cepat dibandingkan dengan aturannya yang selalu tertinggal.

Kata Kunci : Penegakan Hukum, Informasi dan Transaksi Elektronik

A. PENDAHULUAN

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 (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru 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.¹

Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*), dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (Internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Yang dimaksud dengan sistem elektronik adalah sistem komputer dalam arti luas, yang tidak hanya mencakup perangkat keras dan perangkat lunak komputer, tetapi juga mencakup jaringan telekomunikasi dan/atau sistem komunikasi elektronik. Perangkat lunak atau program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer . Sistem bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi tersebut. Sistem elektronik juga digunakan untuk menjelaskan keberadaan sistem informasi yang merupakan penerapan teknologi informasi yang berbasis jaringan telekomunikasi dan media elektronik, yang berfungsi merancang, memproses, menganalisis, menampilkan, dan mengirimkan atau menyebarkan informasi elektronik.

Sistem informasi secara teknis dan manajemen sebenarnya adalah perwujudan penerapan produk teknologi informasi ke dalam suatu bentuk organisasi dan manajemen sesuai dengan karakteristik kebutuhan pada organisasi tersebut dan sesuai dengan tujuan peruntukannya. Pada sisi yang lain, sistem informasi secara teknis dan fungsional adalah keterpaduan sistem antara manusia dan mesin yang mencakup komponen perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, sumber daya manusia, dan substansi informasi yang dalam pemanfaatannya mencakup fungsi *input*, *process*, *output*, *storage*, dan *communication*. Sehubungan dengan itu, dunia hukum sebenarnya sudah sejak lama memperluas penafsiran asas dan normanya ketika menghadapi persoalan kebendaan yang tidak berwujud, misalnya dalam kasus pencurian listrik sebagai perbuatan pidana. Dalam kenyataan kegiatan siber tidak lagi sederhana karena kegiatannya tidak lagi dibatasi oleh teritori suatu negara, yang mudah diakses kapan pun dan dari mana pun. Kerugian dapat terjadi baik pada pelaku transaksi maupun pada orang lain yang tidak pernah melakukan transaksi, misalnya pencurian dana kartu kredit melalui pembelian di Internet. Di samping itu, pembuktian merupakan faktor yang sangat penting, mengingat informasi elektronik bukan saja belum terakomodasi dalam sistem hukum acara Indonesia secara komprehensif, melainkan juga ternyata sangat rentan untuk diubah, disadap, dipalsukan, dan dikirim ke berbagai penjuru dunia dalam waktu hitungan

¹ Penjelasan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

detik. Dengan demikian, dampak yang diakibatkannya pun bisa demikian kompleks dan rumit. Permasalahan yang lebih luas terjadi pada bidang keperdataan karena transaksi elektronik untuk kegiatan perdagangan melalui sistem elektronik (*electronic commerce*) telah menjadi bagian dari perniagaan nasional dan internasional. Kenyataan ini menunjukkan bahwa konvergensi di bidang teknologi informasi, media, dan informatika (telematika) berkembang terus tanpa dapat dibendung, seiring dengan ditemukannya perkembangan baru di bidang teknologi informasi, media, dan komunikasi. Kegiatan melalui media sistem elektronik, yang disebut juga ruang siber (*cyber space*), meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan atau perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan pada ruang siber tidak dapat didekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal yang lolos dari pemberlakuan hukum. Kegiatan dalam ruang siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian, subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai Orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. Dalam kegiatan *e-commerce* antara lain dikenal adanya dokumen elektronik yang kedudukannya disetarakan dengan dokumen yang dibuat di atas kertas. Berkaitan dengan hal itu, perlu diperhatikan sisi keamanan dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, terdapat tiga pendekatan untuk menjaga keamanan di *cyber space*, yaitu pendekatan aspek hukum, aspek teknologi, aspek sosial, budaya, dan etika.² Untuk mengatasi gangguan keamanan dalam penyelenggaraan sistem secara elektronik, pendekatan hukum bersifat mutlak karena tanpa kepastian hukum, persoalan pemanfaatan teknologi informasi menjadi tidak optimal. Mengenai hal mencari dan menemukan kebenaran maka dapat diperoleh melalui proses pembuktian dari kedua belah pihak yaitu terdakwa dan penuntut umum, begitu pula terhadap saksi-saksi yang diajukan oleh kedua belah pihak. Hal ini dilakukan semata-mata adalah untuk menemukan kebenaran materiil dan memperkuat keyakinan hakim itu sendiri.

Perkembangan zaman yang semakin maju memunculkan berbagai macam kejahatan yang canggih dan dalam pengungkapannya memerlukan teknik dan prosedur yang berbeda dengan kejahatan pada umumnya. Sarana informasi dan transaksi yang bersifat elektronik dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kejahatan. Masalah kemudian muncul bagaimana kebijakan hukum yang dapat dilakukan, sehingga pada saat terjadi kejahatan tersebut dapat dilakukan upaya penanggulangan, termasuk dalam hal ini adalah mengenai sistem pembuktiannya karena tentu saja pada saat terjadinya kejahatan yang bersifat teknologi dan transaksi elektronik akan membutuhkan alat-alat bukti yang bersifat elektronik juga. Berbicara mengenai sistem pembuktian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP), alat-alat bukti yang ada sangat terbatas dan tidak ada pengaturan mengenai alat bukti elektronik, walaupun ada sifatnya terbatas dan belum dapat berdiri sendiri. Berdasarkan Pasal 184 KUHP, jenis-jenis alat bukti dalam KUHP ada 5 yaitu, keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk, dan keterangan terdakwa. Padahal pada kenyataannya saat ini banyak sekali kasus-kasus yang muncul baik itu yang menyangkut kejahatan yang ada pengaturannya dalam hukum

² Niniek Suparni, *Cyberspace* Problematika dan Antisipasi pengaturannya, Sinar Grafika, 2009, hal 66

pidana secara umum maupun kejahatan-kejahatan yang menyangkut dunia maya (*cyber*) secara khusus yang mempergunakan alat bukti elektronik sebagai salah satu alat bukti.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka terdapat permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana peran pemerintah dalam penegakan hukum bidang Informasi dan transaksi Elektronik di Indonesia?
2. Hambatan – hambatan Apa dalam penegakan hukum bidang Informasi dan transaksi Elektronik di Indonesia?

C. PEMBAHASAN

1. Peran Pemerintah dalam Penegakan Hukum bidang Informasi Transaksi Elektronik

Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk bentuk perbuatan hukum baru yang belum ada dan diatur hukum yang sudah ada. Sehingga penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional agar tetap terjaga untuk kepentingan Nasional. Pemanfaatan Teknologi Informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional Pemerintah dalam mewujudkan kesejahteraan masyarakat perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya Presiden mengeluarkan Undang-undang ini untuk kepentingan dan kesejahteraan rakyat Indonesia dan luar Indonesia. Dalam pasal-pasal yang menjelaskan memberikan rasa aman dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Semakin berkembangnya kejahatan dalam masyarakat, sehingga hukum juga harus berkembang agar fungsinya sebagai pemberi rasa aman dapat terpenuhi, dengan adanya Undang-undang ini maka diharapkan masyarakat takut untuk melakukan kesalahan. Dalam Undang-Undang ITE pihak yang bertanggung jawab atas segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi.

Pada pasal 33 menjelaskan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya. Juga undang ini barang siapa yang melanggar akan mendapatkan hukuman atau sanksi.

1. Sudah tidak memungkinkan lagi menggunakan hukum konvensional. Analogi masalahnya adalah mirip dengan kekagetan hukum konvensional dan aparat ketika awal mula terjadi pencurian listrik. Barang bukti yang dicuripun tidak memungkinkan dibawa ke ruang sidang. Demikian dengan apabila ada kejahatan dunia maya, pencurian bandwidth, dan lain sebagainya.
2. Indonesia menjadi tampak tertinggal dan sedikit terkucilkan di dunia internasional, karena negara lain misalnya Malaysia, Singapore dan Amerika sudah sejak 10 tahun yang lalu mengembangkan dan menyempurnakan *Cyberlaw* yang mereka miliki. Malaysia punya *Computer Crime Act* (Akta Kejahatan Komputer) 1997, *Communication and Multimedia Act* (Akta Komunikasi dan Multimedia) 1998, dan *Digital Signature Act* (Akta Tandatangan Digital) 1997. Singapore juga sudah punya *The Electronic Act* (Akta Elektronik) 1998, *Electronic Communication Privacy Act* (Akta Privasi Komunikasi Elektronik) 1996. Amerika intens untuk memerangi *child pornography* dengan: *US Child Online Protection Act (COPA)*, *US Child Pornography Protection Act*, *US Child Internet Protection Act (CIPA)*, *US New Laws and Rulemaking*. Jadi Undang-Undang ITE adalah kebutuhan kita bersama. *Cyberlaw* akan menyelamatkan kepentingan nasional, pebisnis Internet, para akademisi dan masyarakat secara umum.
3. Menjamin kepastian hukum di bidang informasi dan transaksi elektronik. Jaminan tersebut penting, mengingat perkembangan teknologi informasi telah mengakibatkan perubahan-perubahan di bidang ekonomi dan sosial. Perkembangan teknologi informasi telah memudahkan kita mencari dan mengakses informasi dalam dan melalui sistem komputer serta membantu kita untuk menyebarluaskan atau melakukan tukar-menukar informasi dengan cepat. Jumlah informasi yang tersedia di internet semakin bertambah terus tidak dipengaruhi oleh perbedaan jarak dan waktu.

Dalam menghadapi *cybercrime* hukum positif di Indonesia masih bersifat *lex locus delicti* yang berkaitan mengenai wilayah, barang bukti, tempat atau fisik kejadian, serta tindakan fisik yang terjadi atas suatu kejahatan atau pelanggaran hukum. Namun perlu dipahami bahwa situasi dan kondisi pelanggaran hukum yang terjadi atas *cybercrime* berbeda dengan hukum positif tersebut. Salah satu faktanya kejahatan dilakukan di benua Amerika tetapi akibat kejahatan berada di benua Eropa. *Cyberspace* menjadi ruang kejahatan dunia maya. Kejahatan yang pada awalnya dilakukan dalam ruang lingkup kecil kini mudah sekali untuk dilakukan

melalui dunia maya hingga ketinggian internasional. Polisi Republik Indonesia (Polri) sebagai salah satu alat kelengkapan negara dalam menegakkan keadilan kini tidak bisa lagi tinggal diam. Pemerintah sudah bergerak dengan melahirkan UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE. Polri harus bergerak secara aktif untuk bertindak sebagai penegak keadilan dan aparat hukum di dunia nyata dan juga dunia maya.. *Cyberpolice* harus bergerak menjadi polisi yang mampu menangani kasus-kasus di dalam segala tindakan kriminal yang dilakukan di dunia maya. Beberapa kasus *cybercrime* yang pernah ditangani Polri adalah :

1. *Cyber Smuggling*

Laporan pengaduan dari US Custom (Pabean AS) adanya tindak penyelundupan via internet yang dilakukan oleh beberapa orang Indonesia, dimana oknum-oknum tersebut telah mendapat keuntungan dengan melakukan Webhosting gambar-gambar porno di beberapa perusahaan Webhosting yang ada di Amerika Serikat.

2. Pemalsuan Kartu Kredit

Laporan pengaduan dari warga negara Jepang dan Perancis tentang tindak pemalsuan kartu kredit yang mereka miliki untuk keperluan transaksi di Internet.

3. *Hacking Situs*

Hacking beberapa situs, termasuk situs Polri, yang pelakunya diidentifikasi ada di wilayah Republik Indonesia.

Meski memang sudah dilahirkan Undang-Undang yang mengatur mengenai kejahatan dunia maya. Namun pada umumnya belum mampu membatasi setiap tingkah laku masyarakat dalam menggunakan manfaat dunia maya. *Cybercrime law* mau tidak mau harus tetap mengikuti langkah kejahatan dunia maya satu langkah dibelakang. UU ITE menganut asas *extra territorial jurisdiction*. Hal ini termaktub dalam pasal 2 UU ITE. UU ITE berlaku untuk setiap Orang yang melakukan perbuatan melawan hukum sebagaimana diatur dalam UU ITE ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia (umumnya juga melarang penyalahgunaan/kejahatan dengan menggunakan kartu kredit), yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia. Dengan demikian, perbuatan hukum yang dilakukan baik oleh WNI maupun WNA di luar wilayah Indonesia; atau baik oleh badan hukum Indonesia maupun badan hukum asing, sepanjang memiliki akibat hukum di Indonesia, dapat ditindak sesuai dengan UU ITE.

Melengkapi Kitab Undang–Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) yang telah ada, UU ITE juga mengatur mengenai hukum acara terkait penyidikan yang dilakukan aparat penegak hukum (kepolisian dan kejaksaan) yang memberi paradigma baru terhadap upaya penegakkan hukum dalam rangka meminimalkan potensi abuse of power penegak hukum sehingga sangat bermanfaat dalam rangka memberikan jaminan dan kepastian hukum. “Penyidikan di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik dilakukan dengan memperhatikan perlindungan

terhadap privasi, kerahasiaan, kelancaran layanan publik, integritas data atau keutuhan data, sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Pasal 42 ayat (2)). Sedangkan Penggeledahan dan/atau penyitaan terhadap sistem elektronik yang terkait dengan dugaan tindak pidana harus dilakukan atas izin ketua pengadilan negeri setempat dan wajib menjaga terpeliharanya kepentingan pelayanan umum (Pasal 42 ayat (3)).

2. Implementasi Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

UU ITE yang diberlakukan sejak April 2008 lalu ini memang merupakan terobosan bagi dunia hukum di Indonesia, karena untuk pertama kalinya dunia maya di Indonesia mempunyai perangkat. Karena sifatnya yang berisi aturan main di dunia maya, UU ITE ini juga dikenal sebagai *Cyber Law*. Sebagaimana layaknya *Cyber Law* di negara-negara lain, UU ITE ini juga bersifat ekstraterritorial, jadi tidak hanya mengatur perbuatan orang yang berdomisili di Indonesia tapi juga berlaku untuk setiap orang yang berada di wilayah hukum di luar Indonesia, yang perbuatannya memiliki akibat hukum di Indonesia atau di luar wilayah Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Secara sederhana, bisa dikatakan bahwa bila ada *blogger* di Belanda yang menghina Presiden SBY melalui blognya yang domainnya Belanda, bisa terkena keberlakuan UU ITE ini. Pasal dalam Undang-undang ITE Pada awalnya kebutuhan akan *Cyber Law* di Indonesia berangkat dari mulai banyaknya transaksi-transaksi perdagangan yang terjadi lewat dunia maya. Atas transaksi-transaksi tersebut, sudah sewajarnya konsumen, terutama konsumen akhir (*end-user*) diberikan perlindungan hukum yang kuat agar tidak dirugikan, mengingat transaksi perdagangan yang dilakukan di dunia maya sangat rawan penipuan.

Informasi elektronik berdasarkan Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Teknologi informasi diartikan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisa dan atau menyebarkan informasi sebagaimana ditentukan dalam Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik (Pasal 1 Angka 5 UU ITE)

Perkembangan dalam dunia maya seperti ini atau sering disebut dengan *cyberspace* banyak menciptakan berbagai kemudahan dalam melakukan transaksi, membantu dunia pendidikan, perdagangan, perbankan serta manfaat lain baik bersifat ekonomi maupun sosial. Salah satu perubahan yang sangat besar akibat penggunaan teknologi informasi adalah dalam bidang sosialisasi dan transaksi elektronik. Perkembangan teknologi informasi secara signifikan telah mengubah sistem sosialisasi konvensional menjadi sistem sosialisasi digital begitu juga dengan transaksi yang dahulunya konvensional menjadi sistem digital seperti contohnya adalah penggunaan dari *Mobile Banking* maupun *Internet Banking* yang merupakan sarana bertransaksi melalui internet

Pasal 27 ayat (1) "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 yang melanggar kesusilaan." Pasal 27 ayat (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/atau pencemaran nama baik." Pasal 28 ayat (2) "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)." Atas pelanggaran pasal-pasal tersebut, UU ITE memberikan sanksi yang cukup berat sebagaimana di atur dalam Pasal 45 ayat(1) dan (2). Pasal 45 ayat (1) "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Pasal 45 ayat (2) "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)."

3. Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pelanggaran pidana Informasi dan Transaksi Elektronik

Meski memang sudah dilahirkan UU yang mengatur mengenai kejahatan dunia maya. Namun pada umumnya belum mampu membatasi setiap tingkah laku masyarakat dalam menggunakan manfaat dunia maya. *Cybercrime law* mau tidak mau harus tetap mengikuti langkah kejahatan dunia maya satu langkah dibelakang. Perubahan-perubahan radikal yang dibawa oleh revolusi teknologi informasi harus dibatasi dan dihentikan dengan ketentuan hukum yang memadai di dunia maya. Mengingat teknologi informasi dalam waktu yang singkat dapat berkembang dengan cepat. Padahal "etika keilmuan dimaksudkan untuk menjunjung tinggi keilmuan nilai-nilai kemanusiaan, ilmu pengetahuan dan teknologi agar warga bangsa mampu menjaga harkat dan martabatnya, berpihak kepada kebenaran untuk mencapai

kemaslahatan dan kemajuan sesuai dengan nilai-nilai agama dan budaya”. Maka selain menciptakan UU dan memaksimalkan fungsi aparat hukum, sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan dibidang teknologi informasi. Untuk menjaga ketahanan dan keamanan dari ancaman *cybercrime* baik dari Indonesia sendiri maupun dari luar negeri. Selain itu kesadaran masyarakat menjadi poin yang sangat penting dalam meminimalisir *cybercrime*.

1. Kelemahan Undang-Undang ITE

- a) UU ITE ini juga sangat membatasi hak kebebasan berekspresi, mengeluarkan pendapat dan dapat menghambat kreativitas masyarakat dalam bermain internet, terutama pada pasal 27 ayat (1), Pasal 27 ayat (3), Pasal 28 ayat (2), dan Pasal 31 ayat (3) ini sangat bertentangan pada UUD 1945 pasal 28 tentang kebebasan berpendapat. Pada pasal 16 disebutkan penyelenggara sistem elektronik wajib memenuhi persyaratan dalam mengoperasikan sistem elektronik, persyaratan yang dikemukakan masih kurang jelas contohnya pada ayat 1 (b) tentang melindungi kerahasiaan lalu bila seorang pemakai sistem elektronik contohnya pada web server yang mempunyai aspek keamanan yang lemah apakah itu melanggar undang – undang. Pada pasal 27 tentang perbuatan yang dilarang yaitu pada pasal 1 dan 2 muatan yang melanggar kesusilaan dan muatan perjudian disana tidak dijelaskan bagaimana standar kesusilaan dan definisi suatu perjudian tersebut ini juga bisa membuat sulit dan kekawatiran masyarakat dalam berinternet takut dianggap melanggar undang- undang akibatnya masyarakat menjadi agak dipersempit ruang geraknya dan dapat juga menghambat kreatifitas.
- b) Beberapa yang masih terlewat, kurang lugas dan perlu didetailkan dengan peraturan dalam tingkat lebih rendah dari UU ITE (Peraturan Menteri, dsb) adalah masalah: Spamming, baik untuk email spamming maupun masalah penjualan data pribadi oleh perbankan, asuransi, dsb. Virus dan worm komputer (masih implisit di Pasal 33), terutama untuk pengembangan dan penyebarannya.
- c) Walaupun sudah diberlakukan UU ITE masih rentan terhadap pasal karet, atau pasal-pasal yang intepretasinya bersifat subjektif/individual. Memang UU ini tidak bisa berdiri sendiri, dapat dikatakan bahwa UU ini ada hubungan timbal balik dengan RUU Anti-Pornografi.

Secara umum, ada beberapa aspek yang dilindungi dalam UU ITE, antara lain yang pokok adalah:

1. Orang secara pribadi dari penipuan, pengancaman, dan penghinaan.
2. Sekumpulan orang/kelompok/masyarakat dari dampak negative masalah kesusilaan, masalah moral seperti perjudian dan penghinaan SARA.
3. Korporasi (perusahaan) atau lembaga dari kerugian akibat pembocoran rahasia dan informasi financial juga eksploitasi karya.

Ada beberapa pasal dianggap sebagai ‘pasal-pasal rawan masalah’ adalah antara lain:

Pasal 27

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak:

- (1) mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan;
- (2) mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian;
- (3) mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik;
- (4) mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman;

Terlihat bahwa ternyata yang berusaha dilindungi oleh UU ini juga dianggap sebagai bagian yang perlu direvisi. Beberapa pihak, khususnya kolumnis, blogger, dan sejenisnya merasa bahwa pasal tersebut mengancam kebebasan berpendapat dan berekspresi. Bahkan sebelum disetujui, pasal 27 ayat 3 ini dipermasalahkan juga oleh Dewan Pers diajukan judicial review ke Mahkamah Konstitusi.

1. Tanda tangan elektronik memiliki kekuatan hukum yang sama dengan tanda tangan konvensional (tinta basah dan bermaterai). Sesuai dengan *e-ASEAN Framework Guidelines* (pengakuan tanda tangan digital lintas batas).
2. Alat bukti elektronik diakui seperti alat bukti lainnya yang diatur dalam KUHP.
3. UU ITE berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar Indonesia yang memiliki akibat hukum di Indonesia.
4. Pengaturan Nama domain dan Hak Kekayaan Intelektual.
5. Perbuatan yang dilarang (*cybercrime*) dijelaskan pada Bab VII (pasal 27-37):
 - Pasal 27 (Asusila, Perjudian, Penghinaan, Pemerasan)
 - Pasal 28 (Berita Bohong dan Menyesatkan, Berita Kebencian dan Permusuhan)
 - Pasal 29 (Ancaman Kekerasan dan Teror)
 - Pasal 30 (Akses Komputer Pihak Lain Tanpa Izin, *Cracking*)
 - Pasal 31 (Penyadapan, Perubahan, Penghilangan Informasi)
 - Pasal 32 (Pemindahan, Perusakan dan Membuka Informasi Rahasia)
 - Pasal 33 (Virus, DoS)
 - Pasal 35 (Pemalsuan Dokumen Otentik / *phishing*)

2. Kelebihan Undang-Undang ITE

- a. UU ITE mempunyai kelebihan salah satunya dapat mengantisipasi kemungkinan penyalahgunaan internet yang merugikan contohnya pembobolan situs-situs

tertentu milik pemerintah dan transaksi elektronik seperti bisnis lewat internet juga dapat meminimalisir adanya penyalahgunaan dan penipuan. Pada pasal 2, UU ITE berlaku terhadap orang – orang yang tinggal di Indonesia maupun diluar Indonesia ini dapat menghakimi dan menjerat orang – orang yang melanggar hukum di luar Indonesia.

- b. UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik) tidak hanya membahas situs porno atau masalah asusila. Total ada 13 Bab dan 54 Pasal yang mengupas secara mendetail bagaimana aturan hidup di dunia maya dan transaksi yang terjadi didalamnya.

3 Manfaat Undang-Undang ITE dalam Penegakan hukum Pidana

- a. memberikan dasar hukum mengenai kekuatan hukum alat bukti elektronik dan syarat formil dan materil alat bukti elektronik agar dapat diterima di persidangan. Pasal 5 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Yang dimaksud dengan Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. (Pasal 1 butir 1 UU ITE).

Sedangkan yang dimaksud dengan Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. (Pasal 1 butir 4 UU ITE)

Pada prinsipnya Informasi Elektronik dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan dengan Dokumen Elektronik. Informasi Elektronik ialah data atau kumpulan data dalam berbagai bentuk, sedangkan Dokumen Elektronik ialah wadah atau ‘bungkus’ dari Informasi Elektronik. Sebagai contoh apabila kita berbicara mengenai file musik dalam bentuk mp3 maka semua informasi atau musik yang keluar dari file tersebut ialah Informasi Elektronik, sedangkan Dokumen Elektronik dari file tersebut ialah mp3.

Pasal 5 ayat (1) UU ITE dapat dikelompokkan menjadi dua bagian. Pertama Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. Kedua, hasil cetak dari Informasi Elektronik dan/atau hasil cetak dari Dokumen Elektronik. (Sitompul, 2012). Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik tersebut yang akan

menjadi Alat Bukti Elektronik (Digital Evidence). Sedangkan hasil cetak dari Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik akan menjadi alat bukti surat.

Pasal 5 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan perluasan dari alat bukti hukum yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia.

Yang dimaksud dengan perluasan di sini harus dihubungkan dengan jenis alat bukti yang diatur dalam Pasal 5 ayat (1) UU ITE. Perluasan di sini maksudnya: (Sitompul, 2012)

- b. Menambah alat bukti yang telah diatur dalam hukum acara pidana di Indonesia, misalnya KUHAP. Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagai Alat Bukti Elektronik menambah jenis alat bukti yang diatur dalam KUHAP;
- c. Memperluas cakupan dari alat bukti yang telah diatur dalam hukum acara pidana di Indonesia, misalnya dalam KUHAP. Hasil cetak dari Informasi atau Dokumen Elektronik merupakan alat bukti surat yang diatur dalam KUHAP. Perluasan alat bukti yang diatur dalam KUHAP sebenarnya sudah diatur dalam berbagai perundang-undangan secara tersebar. Misalnya UU Dokumen Perusahaan, UU Terorisme, UU Pemberantasan Korupsi, UU Tindak Pidana Pencucian Uang. UU ITE menegaskan bahwa dalam seluruh hukum acara yang berlaku di Indonesia, Informasi dan Dokumen Elektronik serta hasil cetaknya dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah. (Sitompul, 2012).

Informasi dan Dokumen Elektronik dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah dalam UU ITE mengatur bahwa adanya syarat formil dan syarat materil yang harus terpenuhi.

Syarat formil diatur dalam Pasal 5 ayat (4) UU ITE, yaitu bahwa Informasi atau Dokumen Elektronik bukanlah dokumen atau surat yang menurut perundang-undangan harus dalam bentuk tertulis. Sedangkan **syarat materil** diatur dalam Pasal 6, Pasal 15, dan Pasal 16 UU ITE, yang pada intinya Informasi dan Dokumen Elektronik harus dapat dijamin keotentikannya, keutuhannya, dan ketersediaannya. Untuk menjamin terpenuhinya persyaratan materil yang dimaksud, dalam banyak hal dibutuhkan digital forensik. (Sitompul, 2012). Dengan demikian, email, file rekaman atas chatting, dan berbagai dokumen elektronik lainnya dapat digunakan sebagai alat bukti yang sah. Dalam beberapa putusan pengadilan, terdapat putusan-putusan yang membahas mengenai kedudukan dan pengakuan atas alat bukti elektronik yang disajikan dalam persidangan.

4. Dampak Perkembangan Informasi, komunikasi dan Teknologi

Perkembangan alat elektronik dalam berbagai transaksi memiliki keuntungan efisiensi, kecepatan dan kemudahan dalam melakukan kegiatan. Dalam penggunaan alat elektronik terdapat kekurangan atau kelemahan apabila dihadapkan pada permasalahan alat bukti di pengadilan. Perkembangan

teknologi sangat besar pengaruhnya terhadap pergeseran pola hidup masyarakat, sedangkan pergeseran pola hidup sebagai suatu akibat pengaruh perkembangan teknologi menimbulkan dampak-dampak positif dengan segala manfaatnya bagi masyarakat sekaligus menimbulkan dampak negatif, yang pada akhirnya dapat pula menimbulkan kerugian secara materiil maupun immateriil.

Kejahatan teknologi informasi atau *cybercrime* atau *computer-related crime* makin marak di Indonesia. *Cybercrime* adalah aktivitas manusia di dunia maya (maya) yang menjadikan komputer sebagai sasaran kejahatan (misalnya akses ilegal, perusakan situs, intersepsi ilegal), dan aktivitas manusia yang menggunakan komputer sebagai sasaran kejahatan (misalnya pemalsuan kredit, pornografi via internet). Ketentuan hukum pidana yang mengatur kejahatan di bidang teknologi informasi lazim disebut *cybercrime law*.

Faktor yang menyebabkan jumlah *cybercrime* meningkat di Indonesia, antara lain belum sempurnanya ketentuan hukum pidana yang mengatur kejahatan di bidang teknologi informasi (*cybercrime law*), belum optimalnya kemampuan penegak hukum dalam menangani *cybercrime* dan masih rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pemberantasan *cybercrime* tersebut.

Salah satu penyebab penting lain adalah belum dipahaminya secara memadai tentang apakah *cybercrime*, bagaimana bentuk-bentuk *cybercrime*, apakah bahaya *cybercrime*, apakah ancaman pidana terhadap pelaku *cybercrime* dan bagaimana mekanisme penegakan *cybercrime law*. Pemahaman *cybercrime* yang memadai akan mendorong setiap orang untuk memilih cara agar tidak menjadi korban. Pemahaman *cybercrime* yang sempurna bagi penegak hukum akan membantu dalam menyelesaikan *cybercrime* secara represif melalui penerapan hukum pidana di bidang teknologi informasi.

D. Penutup

a. Kesimpulan

1. Pemerintah telah berperan dalam penegakan hukum bidang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dengan lahirnya Undang-undang Nomor . 11 tahun 2008 tentang ITE. Pemerintah Republik Indonesia melalui Aparat Penegak hukum khususnya Polri sudah bergerak secara aktif untuk bertindak sebagai penegak keadilan dalam pelanggaran pidana dibidang Informasi dan Transaksi Elektronik meskipun belum optimal.
2. Dalam penegakan hukum bidang Informasi dan Transaksi Elektronik mengalami hambatan –hambatan yaitu Kurangnya pengetahuan aparat penegak hukum dalam bidang Informasi dan Transaksi Elektronik yang perkembangannya lebih cepat dibandingkan dengan aturannya yang selalu tertinggal.

b. Saran-saran :

1. Pemerintah sebaiknya dalam membuat peraturan-peraturan hukum yang terkait ITE lebih rigid dan fleksibel agar peraturan perundang-undangan tidak ketinggalan dibandingkan pelanggaran-pelanggaran dalam ITE.
2. Sebaiknya aparat penegak hukum khususnya POLRI yang menangani Tindak Pidana Informasi Transaksi Elektronik lebih ditingkatkan pengetahuannya melalui Pendidikan Pelatihan yang terkait ITE agar lebih Profesional

DAFTAR PUSTAKA

- Aleksius Jemadu, 2008, *Politik Global dalam Teori dan Praktek*, Graha Ilmu, Bandung
- Abdul Halim Barkatullah, 2005, *Bisnis E- Commerce*, Studi Sistim Keamanan dan Hukum di Indonesia, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Adi Sulistiyono, 2009, *Hukum Ekonomi sebagai Panglima*, Masmedia Buana Pustaka, Sidoarjo
- Sitompul, Josua. 2012. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Tatanusa, Jakarta.
- Didik M Arif Mansur, 2005 *Cyber Law (Aspek Hukum dan Teknologi Informasi)* PT Refika Aditama, Bandung
- Niniek Suparni, 2009, *Cyberspace, Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, Sinar Grafika Jakarta
- M Arsyad Sanusi, 2001, *E- Commerce: Hukum dan solusinya* , PT Mizan Grafika, Sarana, Bandung

Peraturan Perundang-undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945
- Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang.
- Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001

Internet :

- <http://grosir-produk.blogspot.com/p/para-pemerhati-internet-atau-pengguna.html>
- <http://bolmerhutasoit.wordpress.com/2012/01/15/eksistensi-cybercrime-di-indonesia/>
- <http://greatandre.blogspot.com/2012/02/implementasi-uu-ite-dalam-era.html>
- <http://naydacullen.blogspot.com/2013/04/dampak-positif-dan-negatif-pemberlakuan.html>
(diakses pada tanggal 28 April 2014)