

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA TENTANG TINDAK PIDANA *CYBER*

A. Pengertian Tindak Pidana Dan Unsur-Unsur Tindak Pidana

Tindak pidana atau biasa disebut dengan kejahatan merupakan fenomena masyarakat karena itu tidak dapat dilepaskan dari ruang dan waktu. Menurut *Van Hamel*, tindak pidana adalah kelakuan orang (*menselijke gedraging*) yang dirumuskan dalam undang-undang (*wet*), yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana (*strafwaardig*) dan dilakukan dengan kesalahan. Dalam pemerintahan suatu negara pasti diatur mengenai hukum dan pemberian sanksi atas pelanggaran hukum tersebut. Hukum merupakan keseluruhan kumpulan peraturan-peraturan atau kaedah-kaedah dalam suatu kehidupan bersama yang dapat dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi.¹

Tindak pidana sebagai fenomena sosial yang terjadi di muka bumi mungkin tidak akan pernah berakhir sejalan dengan perkembangan dan dinamika sosial yang terjadi dalam masyarakat. Masalah tindak pidana ini nampaknya akan terus berkembang dan tidak akan pernah surut baik dilihat dari segi kualitas maupun kuantitasnya, perkembangan ini menimbulkan keresahan bagi masyarakat dan pemerintah. Tindak pidana merupakan suatu bentuk perilaku menyimpang yang selalu ada dan melekat pada setiap bentuk masyarakat, dalam arti bahwa tindak pidana akan selalu ada seperti

¹ Sudikno Mertokusomo, "Mengenal Hukum" Liberty Yogyakarta, Yogyakarta:2003, hlm.40

perlu lebih ditingkatkan dan diupayakan secara terarah dan terpadu, antara lain kodifikasi dan unifikasi bidang-bidang hukum tertentu serta penyusunan perundangundangan baru yang sangat dibutuhkan guna menjawab semua tantangan dari semakin meningkatnya kejahatan dan perkembangan tindak pidana. Berbagai macam tindak pidana yang terjadi dalam masyarakat salah satunya adalah kejahatan penipuan, bahkan dewasa ini banyak sekali terjadi tindak pidana penipuan dengan berbagai macam bentuk dan perkembangannya yang menunjuk pada semakin tingginya tingkat intelektualitas dari kejahatan penipuan yang semakin kompleks. Hal ini berarti setiap individu harus mentaati peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah di dalam berlangsungnya kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Perundang-undangan memegang peranan dalam berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Kemajuan budaya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*IPTEK*), perilaku manusia didalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara justru semakin kompleks. Perilaku yang demikian apabila ditinjau dari segi hukum, tentunya ada perilaku yang sesuai dengan norma dan ada yang dapat dikategorikan sebagai bentuk pelanggaran dari norma.

Perilaku yang menyimpang dari norma biasanya akan menjadikan suatu permasalahan baru dibidang hukum dan merugikan masyarakat.² Istilah tindak pidana dipakai sebagai terjemahan dari istilah *strafbaar feit* atau *delict*, tetapi didalam berbagai perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, dikenal dengan istilah-istilah yang tidak seragam dalam menerjemahkan *strafbaar feit*, adapun beberapa istilah yang dipergunakan dalam Bahasa Indonesia diantaranya sebagai berikut. Tindak pidana merupakan suatu istilah yang mengandung suatu istilah yang mengandung suatu pengertian dasar dalam ilmu hukum, sebagai istilah yang dibentuk dengan kesabaran dalam memberikan ciri tertentu pada peristiwa hukum pidana, sehingga tindak pidana haruslah diberikan arti yang bersifat ilmiah dan ditentukan dengan jelas untuk dapat memisahkan dengan istilah kita sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.

Para pakar hukum pidana menggunakan istilah “Tindak Pidana” dengan istilah:

1. *Strafbaar feit* adalah peristiwa pidana
2. *Strafbaar Handlung* diterjemahkan dengan “Perbuatan Hukum” yang digunakan oleh para Sarjana Hukum Pidana Jerman; dan
3. *Criminal Act* diterjemahkan dengan istilah “Perbuatan Kriminal”

Delik yang dalam Bahasa Belanda disebut *strafbaar feit*, terdiri atas tiga kata, yaitu *straf*, *baar*, dan *feit*. Yang masing-masing memiliki arti:

- 1) *Straf* diartikan sebagai pidana dan hukum,
- 2) *Baar* diartikan sebagai dapat dan boleh

² Bambang Waluyo, *Tindak Pidana dan Pidanaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2000, hlm 3.

3) *Feit* diartikan sebagai tindak, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan.³

Tindak pidana dibagi menjadi 2 yaitu Tindak Pidana Formiil dan Tindak Pidana Materiil, yang di maksud dengan Tindak Pidana Formiil adalah tindak pidana yang ada didalam perundang-undangan cukup disebut dengan merujuk pada perbuatan tertentu atau kelalaian, sedangkan delik materiil adalah perbuatan yang memunculkan akibat tertentu. Perbuatan yang memunculkan akibat yang tidak dikehendaki tersebut kadang tercakup atau tidak dicakupkan sebagai unsur dalam perumusan tindak pidana.⁴ Tindak pidana merupakan suatu bentuk perilaku menyimpang yang selalu ada dan melekat pada setiap bentuk masyarakat, dalam arti bahwa tindak pidana akan selalu ada seperti penyakit dan kematian yang selalu berulang seperti halnya dengan musim yang selalu berganti dari tahun ke tahun.⁵

Tindak pidana yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada umumnya memiliki dua unsur yakni unsur subjektif yaitu unsur yang melekat pada diri si pelaku dan unsur objektif yaitu unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan . Menurut Lamintang unsur subjektif dari suatu tindak pidana adalah:

1. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*)
2. Maksud atau *voornemen* pada suatu percobaan
3. Macam-macam maksud atau *oogmerk*
4. Merencanakan terlebih dahulu atau *voorbedachte raad*

³ Rahmanuddin Tumulili, *Hukum Pidana*, Deepublish, Yogyakarta, 2019, hlm.5-6.

⁴ J. Remellink, *Pengantar Hukum Pidana Materiil 1*, Sungging, Yogyakarta 2014, hlm 77.

⁵ Susilo, Kriminologi (*Pengetahuan Tentang Sebab-sebab Kejahatan*) ,Bogor,1985, Politeia, hlm 65-66.

5. Perasaan takut atau *vress*

Unsur objektif dari suatu tindak pidana adalah

1. Sifat melanggar hukum
2. Kualitas dari si pelaku
3. Kausalitas, yakni hubungan antara sesuatu tindakan sebagai penyebab dengan suatu kenyataan sebagai akibat.

Menurut Marpaung unsur tindak pidana yang terdiri dari dua unsur pokok, yakni :

Unsur pokok subjektif:

- 1 Sengaja (*dolus*)
- 2 Kealpaan (*culpa*)

Unsur pokok objektif:

- 1 Perbuatan manusia
- 2 Akibat (*result*) perbuatan manusia
- 3 Keadaan-keadaan
- 4 Sifat dapat dihukum dan sifat melawan hukum

Kesalahan pelaku tindak pidana berupa dua macam yakni:

1. Kesengajaan (*Opzet*)

Sebagian besar tindak pidana mempunyai unsur kesengajaan atau *Opzet*.

Kesengajaan ini mempunyai tiga macam jenis yaitu :

- a. Kesengajaan yang bersifat tujuan (*Oogmerk*) Dapat dikatakan bahwa si pelaku benar-benar menghendaki mencapai akibat yang menjadi pokok alasan diadakan ancaman hukuman pidana.

- b. Kesengajaan secara keinsyafan kepastian (*Opzet Bij Zekerheids-Bewustzinf*) Kesengajaan semacam ini ada apabila si pelaku dengan perbuatannya tidak bertujuan untuk mencapai akibat yang menjadi dasar.
- c. Kesengajaan secara keinsyafan kemungkinan (*Opzet Bij Mogelijkheids-Bewustzijn*) Lain halnya dengan kesengajaan yang terang-terangan tidak disertai bayangan suatu kepastian akan terjadi akibat yang bersangkutan, tetapi hanya dibayangkan suatu kemungkinan beiala akan akibat itu.

2. Kelalaian (*Culpa*)

Arti kata *Culpa* adalah "kesalahan pada umumnya", tetapi dalam ilmu pengetahuan hukum mempunyai arti teknis, yaitu suatu macam kesalahan si pelaku tindak pidana yang tidak seberat seperti kesengajaan, yaitu kurang berhati-hati sehingga akibat yang tidak disengaja terjadi dari *delict*, tetapi ia tahu benar bahwa akibat itu pasti akan mengikuti perbuatan itu.⁶

B. Tinjauan Umum Mengenai Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomer 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomer 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik biasa dikenal dengan UU ITE merupakan Undang-Undang yang membayangkan

⁶ Wirdjono Prodjodikoro, Tindak Pidana Tertentu Di Indonesia, Bandung, Rafika Aditama, 2008, hlm 65-72.

grafis pengguna media elektronik semakin lama semakin berkembang. Hingga terhitung ditahun 2019 media elektronik selain sebagai sarana tukar pikiran komunikasi pernghilang jenuh terdapat juga untuk suatu perkumpulan melakukan perdagangan dan banyak lagi. Pandangan dengan menjual barang dan hingga transaksi suatu yang baru. UU ITE ini tidak hanya melindungi konsumen dan perilaku usaha juga melindungi semua aspek lingkungan masyarakat untuk menghibur diri dan tegur sapa. Dengan batasan-batasan tertentu yang telah diatur dalam peraturan Undang-Undang yang berlaku.⁷

Media elektronik memang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat dan bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok, hal tersebut dikarenakan media elektronik merupakan salah satu sarana untuk mendapatkan atau mencari suatu informasi tentang segala kebutuhan masyarakat. Disamping kebutuhan pokok sandang, pangan dan papan, media elektronik ialah sebagai alat bantu untuk mempermudah segala bentuk pekerjaan yang berbasis dunia maya atau elektronik. Pekerjaan yang berbasis elektronik yang didalamnya terdapat transaksi yang Antara lain meliputi jual beli, sewa menyewa atau hal-hal yang berhubungan dengan bisnis, disamping setiap kegiatan yang berbasis elektronik tentu memiliki peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap pengguna elektronik. Hal tersebut menjadikan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi payung hukum untuk segala aktivitas masyarakat dalam menggunakan media elektronik. Komponen dalam system hukum memiliki tiga fungsi yang menentukan berfungsi atau bekerjanya hukum, yaitu struktur

⁷Extrix Mangkeprijanto, *Pidana ITE dan Perlindungan Konsumen*, Guepedia, 2019, hlm 40.

hukum, substansial hukum, dan budaya hukum. Penelitian ketiga komponen ini dapat dilakukan analisis terhadap bekerjanya hukum sebagai suatu system. Tiga komponen dalam system hukum tersebut berjalan seimbang yang mana dari tiga komponen system hukum tersebut keterkaitan satu sama lain. Dari struktur hukum, jelas saja struktur atau susunan dari para aparat penegak hukum harus tersusun dengan baik dan setiap struktur harus ditempati jangan sampai kosong dan harus di isi dari struktur hukum karena ketika kosong posisi dari struktur hukum kinerja dalam menjalankan tugas bisa saja tidak sesuai dan bahkan tidak seimbang dalam kinerja, untuk substansi hukum tidak seimbang dalam kinerja.

Substansi hukum merupakan suatu proses yang berlaku pada struktur hukum. Dan untuk budaya hukum, budaya disini lebih memfokuskan kepada Undang-Undang atau peraturan yang berlaku. Adanya budaya hukum yang digambarkan kedalam Undang-Undang tersebut dapat lebih memahami kebutuhan masyarakat Undang-Undang tersebut yang menjadi budaya hukum selalu diperbaiki atau direncana Undang-Undang agar dapat digunakan untuk kebutuhan masyarakat.⁸

C. Tinjauan Umum Tentang Media Sosial

New media merupakan media yang menawarkan *digitization*, *convergence*, *interactivity*, dan *development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya. Kemampuannya menawarkan interaktifitas ini memungkinkan pengguna dari *new media* memiliki pilihan informasi apa yang dikonsumsi, sekaligus mengendalikan keluaran informasi yang dihasilkan serta

⁸ *Ibid.* hlm. 41

melakukan pilihan-pilihan yang diinginkannya. Kemampuan menawarkan sesuatu *interactivity* inilah yang merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang *new media*. Media sosial atau *social media* atau yang dikenal juga dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru atau *new media*. Jelas kiranya bahwa muatan interaktif dalam media baru sangatlah tinggi. Media sosial didefinisikan sebagai sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat seluruh dunia.⁹

Perkembangan penggunaan media sosial di Indonesia sangat berkembang pesat. Menurut riset Nielsen menunjukkan tingkat pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia mencapai 26%. Orang Indonesia menghabiskan waktu 1,5 jam sehari untuk berinternet. Menurut ICT Watch, saat ini pengguna ponsel di Indonesia mencapai 180 juta orang dari sekitar 220 juta penduduk Indonesia. Pengguna Instagram di Indonesia mencapai 22 juta pengguna aktif menurut siaran pers yang diterima CNN Indonesia.

Berikut beberapa definisi dari Media Sosial atau *Social media* dari beberapa para ahli komunikasi :

⁹ Errika Dwi Setya Watie, *Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media)* Vol.III, No. 1 Edisi Juli 2011, hlm 70-71.

1. McGraw Hill Dictionary, Media Sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan menciptakan, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunikasi virtual.
2. Varinder Taprial dan Priya Kanwar (2012), Media Sosial adalah media yang digunakan oleh individu agar menjadi sosial, atau menjadi sosial secara daring dengan berbagai cara Antara lain isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain.
3. B.K.Lewis (2010), Media Sosial adalah lebel bagi teknologi digital yang memungkinkan orang untuk berhubungan, berinteraksi, memproduksi, dan berbagai isi pesan.
4. Mark Hopkins (2008), Media Sosial adalah istilah yang tidak hanya mencakup berbagai platform media baru tetapi juga menyiratkan dimasukkannya system seperti FriendFeed, Facebook, dan lain-lain yang pada umumnya dianggap sebagai jejaring sosial. Idenya adalah bahwa berbagai platform media yang memiliki komponen sosial dan sebagai media komunikasi public.
5. P.N. Howard dan M.R Parks (2012), Media Sosial adalah media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu : Infrastruktur Informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, Isi media dapat berupa pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk budaya yang berbetuk digital, kemudian yang memproduksi dan memproduksi

dan mengkonsumsi isi media dalam bentuk digital adalah individu, organisasi, dan industri.¹⁰

Definisi secara umum tentang media sosial merupakan suatu sarana yang bisa digunakan oleh masyarakat menggunakan alat elektronik yang bisa dihubungkan ke jejaring sosial dengan tujuan untuk berinteraksi secara online atau daring dengan orang lain maupun dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan atau bisnis.

Media sosial memiliki beberapa jenis yaitu :

1. Media Jejaring Sosial (*Social Networking*)

Media sosial jenis ini merupakan yang paling populer karena memungkinkan anggotanya saling berinteraksi berupa teks, foto, gambar, dan video. Ciri khas dari jejaring sosial ini setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan baik terhadap pengguna yang sudah ada atau jejaring pertemuan baru. Pertemanan ini didasarkan pada sesuatu yang sama misalnya hobi, pandangan politik, asal sekolah, atau profesi. Media jejaring sosial yang saat ini populer adalah *facebook*, *linkedin*, *google Plus*. Jenis *Relationship Network* pun dapat terjadi untuk tujuan tertentu seperti mencari pekerjaan, biro jodoh, dan hubungan profesi. Dalam media sosial juga mempunyai ciri khas misalnya *Facebook Page*, *Instagram* atau akun *twitter*.

¹⁰<https://pakarkomunikasi.com/pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli>, diakses pada hari Minggu tgl 01 Juni 2020, pukul: 17.44 Wib.

2. Jurnal *Online* (*Blog*)

Blog merupakan media sosial situs pribadi yang berisi tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbaharui setiap harinya. Blog memungkinkan penggunanya untuk menggugah aktivitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi baik tautan web lain, informasi dan sebagainya. Blog dapat menjadi pesaing media massa konvensional. Blog umumnya dikelola sendiri (*personal homepage*) dan dalam perkembangannya perusahaan mulai melirik untuk mengkomunikasikan konten kepada para pelanggannya memanfaatkan halaman *weblog gratis*, seperti *wordpress* dan *Blogspot*.

3. Jurnal Online Sederhana atau Microblog (*Microblogging*)

Merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasikan aktivitas maupun pendapatnya. Seperti halnya *Twitter* yang hanya menyediakan 140 karakter dapat mempromosikan pandangan, pendapat sampai membahas *trending topic* dan turut pula berkicau dengan tagar (*hashtag*) tertentu.

4. Media Berbagi (*Media Sharing*)

Yaitu situs media sosial yang memungkinkan untuk berbagi dengan media berupa teks, audio, video, dan sebagainya.

5. Penanda Sosial (*Social Bookmarking*)

Merupakan media sosial yang berfungsi untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi berita tertentu secara online.

Media sosial ini sering memuat juga informasi berapa banyak situs yang memuat konten tersebut yang mudah diakses.

6. Media Konten Bersama atau *Wiki*

Merupakan media konten bersama karena kontennya merupakan kolaborasi bersama. Media ini hanya menyediakan perangkat lunak yang bisa dimasuki oleh siapa saja untuk mengisi, menyunting, bahkan mengomentasi sebuah tema yang dijelaskan. Media ini terbagi menjadi dua jenis yaitu Wiki public dan Wiki privasi, yang wiki privasi biasanya ada moderatornya.

Dari definisi mengenai Media Sosial dari beberapa para ahli komunikasi diatas, bahwa media sosial memiliki beberapa karakteristik yaitu :

1. Jaringan

Jaringan (*Network*) berarti infrastruktur komputer (*hardware*) yang menghubungkan computer yang satu dengan yang lain. Hubungan atau koneksi sangat penting karena dengan adanya koneksi maka komunikasi antar computer melalui jaringan tersebut. Media sosial memiliki karakter jaringan sosial, membentuk jaringan Antara penggunanya baik kenal atau tidak. Mekanisme teknologi inilah yang akan membentuk ikatan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk didalam jaringan atau internet. Jaringan dari sisi lain yaitu jaringan sosial dimedia sosial terbentuk melalui perangkat teknologi, internet tidak sekedar alat (*tool*). Internet memberikan andil terhadap munculnya ikatan sosial melalui interaksi internet. Nilai-nilai dalam masyarakat virtual sampai dalam masyarakat secara online.

2. Informasi

Informasi menjadi entitas yang sangat penting dari media sosial karena mereka sharing dengan informasi dari konten yang mereka sebarakan melalui jaringan yang ada. Mereka berhubungan satu sama lain melalui konten informasi, jadi informasi menjadi komoditas dalam masyarakat informasi (*information society*). Informasi diproduksi, disebarakan, dipertukarkan, dikemas ulang, disimpan dan dikonsumsi yang menjadikan informasi sebagai produk yang bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme produk. Informasi dalam media sosial memiliki cara bahwa informasi yang dikodekan (*encoding*) yang kemudian didistribusikan melalui berbagai perangkat sampai dapat diakses oleh pengguna (*decoding*). Informasi inilah yang menjadi sarana saling berinteraksi satu sama lain. Dari sisi lain, informasi menjadi komoditas yang ada di media sosial. Setiap anggota yang ingin bergabung harus menyertakan identitas pribadinya. Data ini pula yang menjadi representasi dari identitas pengguna. Jadi informasi menjadi hal yang sangat Urgen karena memang saling dikonsumsi antar anggotanya.

3. Arsip

Arsip menjadi karakter bahwa informasi yang sudah diunggah akan tersimpan dan siap untuk diakses setiap saat. Bahkan dalam proses penyimpanan bisa terjadi kapitalisasi penyimpanan tidak hanya ditempat kapan memproduksi informasi tersebut tetapi dapat disimpan oleh orang yang pernah mengakses dan melakukan penyimpanan.

4. Interaksi

Terbentuknya jaringan komunikasi antar pengguna menunjukkan bahwa interaksi antar pengguna tersebut tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau *Followers* (Pengikut) didunia maya, tetapi dapat memberikan tanda emosi (*emotion icon*), mengomentari, mendesain ulang informasi bahkan men-share media lain dengan aplikasi lain pula. Disisi lain interaksi tidak sebagaimana pada media lama, penerima hanya menerima tidak dapat langsung memberikan respon atau tidak dapat mengemas kembali informasi yang ada kemudian men-*share*-nya. Interaksi ini juga tidak mengenal waktu, ruang, gender, wilayah, dan lain sebagainya.

5. Simulasi Sosial

Simulasi terjadi sebagaimana terjadi dalam kenyataan berinteraksi di dunia nyata, namun walaupun tidak merupakan realitas, tetapi itulah yang terjadi [ada realitas tersendiri dalam media sosial. Simulasi terjadi bila komunikasi melalui antarmuka (*Interface*) harus masuk (*Login*) terlebih dahulu. Kemudian penggunapun yang harus melibatkan keterbukaan identitas yang tidak saja dibaca oleh pengguna yang sedang mengakses tetapi bisa diskaes oleh siapa saja.

6. Konten Oleh Pengguna

Konten merupakan ciri dari pemilik akun media sosial. Konten juga dimungkinkan dipriduksi oleh pengguna lain. Dimana pengguna di satu sisi sebagai produsen konten tetapi di satu sisi lain juga menjadi konsumen konten tersebut.

7. Penyebaran (*Share/Sharing*)

Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga di distribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya, penyebaran dapat melalui kontennya dan juga melalui perangkatnya yang dapat memperluas jangkauan konten tersebut. Umumnya media sosial mempunyai fasilitas tombol *share* pada perangkatnya.

Media sosial memberikan kontribusi babak baru dalam peradaban ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan tidak lagi menjadi monopoli para pemikir atau ilmuwan di institusi kelilmuan, tetapi semua orang yang ikut terkoneksi dalam jejaring sosial global pun bisa memberikan sumbangsih sekaligus menikmatinya. Dengan hadirnya berbagai jenis media sosial dengan segala karakternya memberikan dampak keefektifan dan keefisienan waktu, tidak perlu kopi darat untuk menuangkan ide dan berdiskusi panjang lebar tanpa batasan waktu dan jarak, cukup *PC* atau *smartphone*.¹¹

Dampak positif dari penggunaan media sosial adalah:

1. Sebagai media penyimpanan informasi. Yang sangat mudah menyebar melalui situs jaringan sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut.

¹¹ Cahyana Kumbul Widada, Mengambil Manfaat Media Sosial Dalam Pengembangan Layanan *Journal of Documentation and Information Science* Vol. 2 No. 1 Maret 2018 Hlm 25-26.

2. Situs jaringan sosial membuat anak dan remaja lebih bersahabat, perhatian. Dengan menggunakan situs-situs web, para pengguna internet diseluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
3. Media sosial dapat menyambung tali silaturahmi memudahkan bagi orang yang memiliki sanak family yang jauh, jaringan sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga dan kerabat yang berada jauh dari kita, dan yang jauh dengan yang lama sudah tidak bertemu. Hal tersebut dapat dilakukan lewat media maya seperti video call.
4. Mempermudah berbelanja, seperti menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari di sosial media, online shop, pria dan wanita,hal tersebut sangatlah mudah dilakukan, Hal ini memungkinkan para pengusaha kecil dapat mempromosikan produk dan jsanya tanpa mengeluarkan banyak biaya. Apalagi bagi mahasiswa yang membutuhkan uang dengan kerja sampingan yang tidak begitu sulit. Mereka cukup memodali hp dan kuota lalu mempromosikannya, mulai dari teman ke teman, tetangga, bahkan yang jauh sekalipun.
5. Media sosial juga dapat memanfaatkan sebagai jalan dakwah atau menyampaikan ajaran-ajaran islam. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial. Pengguna bisa bersosialisasi dengan publik mengelola jaringan pertemanan, dan beradaptasi dengan siapapun, bahkan orang yang tidak dikenal dari seluruh penjuru dunia.

Dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah:

1. Berawal dari media sosial sering terjadi tindak kejahatan seperti penipuan, pembunuhan, pemerkosaan, penculikan dll.
2. Susah bersosialisasi dengan orang sekitar. Karna penggunaan media sosial membuat malas para user untuk berkomunikasi dengan dunia nyata. Hal ini memang benar sekali, mempunyai teman yang sangat aktif dalam bersosial media, dia selalu memposting apa saja yang ia kerjakan. Namun berbeda jauh dengan kenyataan. Orang yang aktif di sosial media nyatanya adalah orang pendiam dan tidak banyak bergaul.
3. Karna penggunaan media sosial lebih sering menggunakan bahasa informal dalam keseharian sehingga bahasa yang formal pun menjadi terlupakan, jika tidak pandai mengontrol, jika tidak maka kita akan terjerumus dalam pergaulan bebas, karna tidak bisanya menjaga ucapan.
4. Situs media sosial akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri, mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan disekitar mereka karna terlalu banyak menghabiskan waktu mereka dengan menggunakan internet.
5. Media sosial dapat membuat anak-anak dan remaja menjadi lalai dan juga tidak bisa membagi waktu karna terlalu asik dengan dunia maya, yang tidak tau bagaimana bentuknya seperti apa. Apalagi untuk seorang pelajar, apabila sudah kecanduan maka mereka lebih mementing hal tersebut dari

pada keperluan, bahkan rela menyisihkan uang saku jika itu sangat membutuhkan kuota internet.¹²

Penggunaan media sosial akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan, hal tersebut dikarenakan fungsi dan karakteristik media sosial itu sendiri memiliki dampak positif dan penggunaan yang sangat mudah oleh masyarakat. Media sosial sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kegiatan atau aktivitas-aktivitas masyarakat yang memberikan kemudahan dalam setiap kerjaan yang dikerjakan oleh masyarakat.

D. Tinjauan Umum Tentang Korban

Secara yuridis pengertian korban termaktub dalam Undang-Undang Nomor 13 tahun 2006 tentang Pelindungan Saksi dan Korban, yang dinyatakan bahwa korban adalah “seseorang yang mengalami penderitaan fisik, mental, dan/atau kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh suatu tindak pidana.” Melihat rumusan tersebut, yang disebut korban adalah:

1. Setiap orang
2. Mengalami penderitaan fisik, mental, dan/atau
3. Kerugian ekonomi
4. Akibat tindak pidana

Meurut Peraturan Pemerintah Nomor 2 Tahun 2002 tentang Tata Cara Perlindungan terhadap korban dan saksi-saksi dalam pelanggaran HAM yang berat, korban adalah “orang perorangan atau kelompok orang yang mengalami

¹²<https://idcloudhost.com/dampak-positif-dan-negatid-dari-penggunaan-media-sosial/>. Diakses pada hari Rabu tgl 10 Juni 2020 Pkl. 20:58 Wib.

penderitaan sebagai akibat pelanggaran hak asasi manusia yang berat yang memerlukan perlindungan fisik dan mental dari ancaman, gangguan, teror, dan kekerasan pihak manapun.” Kemudian menurut Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2004 tentang Komisi Kebenaran dan Rekonsiliasi, yang dimaksud dengan korban adalah “orang perseorangan atau kelompok orang yang mengalami penderitaan baik fisik, mental maupun emosional, kerugian ekonomi atau mengalami pengabaian, pengurangan atau perampasan hak-hak dasarnya sebagai akibat pelanggaran hak asasi manusia yang berat termasuk korban atau ahli warisnya.”¹³

Korban kejahatan adalah orang yang dirugikan karena pelanggaran hukum pidana (kejahatan), pertama dan terutama adalah orang yang langsung menderita karena kejahatan disebut korban sesungguhnya (Primer), kemudian disebut korban, sedangkan yang lainnya sebagai korban yang tidak langsung (sekunder). Dalam terjadinya suatu kejahatan, sebetulnya korban utamanya adalah masyarakat dan Negara.

Hilangnya rasa damai dan aman serta runtuhnya kewibawaan Negara dimata masyarakat dalam artian masyarakat akan menganggap bahwa Negara tidak mampu melindungi warganya dari kejahatan. Sistem peradilan pidana sebagai system penyelesaian konflik ditempat mana korban, masyarakat, Negara dan pelanggar melakukan mediasi untuk menyelesaikan konflik karena adanya pelanggaran hukum pidana (kejahatan). Negara tidak lagi diposisikan sebagai

¹³ Bambang Waluyo, *Viktimologi Perlindungan Saksi dan Korban*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, hlm 10-11.

peran tunggal dan dominan dalam penyelenggaraan peradilan pidana, karena Negara bukanlah korban tunggal yang sesungguhnya dan perannya dibatasi dan lebih diperankan fungsinya sebagai mediator dan fasilitator. Hubungan Antara pelanggar dan korban dalam proses peradilan dibangun berdasarkan hubungan dialogis, kemudian dikenal hubungan antar manusia yang saling membutuhkan (humanisasi).

Korban kejahatan pada dasarnya merupakan pihak yang paling menderita dalam suatu tindak pidana. Perlindungan korban kejahatan dalam sistem hukum nasional nampaknya belum memperoleh perhatian serius. Perlindungan korban dalam sistem hukum nasional belum sebanyak perlindungan yang diberikan kepada pelaku kejahatan. Hal ini terlihat dari masih sedikitnya hak-hak korban kejahatan memperoleh pengaturan dalam perundang-undangan nasional. Seiring berkembangnya negara modern lambat laun kepentingan korban untuk mendapat keadilan atas kerugian yang didapat atas tindakan kejahatan terhadap korban tindak pidana berangsur-angsur diambil alih oleh negara. Dalam sistem peradilan pidana, negara mengambil alih peranan penuntutan dari korban dengan dalih meminimalisir potensi pembalasan yang bersifat emosional dan untuk pemidanaan yang tepat atas dasar pertimbangan rasional. Terhadap diambil alihnya kewenangan penuntutan oleh negara yang berimplikasi berubahnya sistem privat prosecution menjadi public prosecution maka negara harus melakukan upaya mengedepankan perlindungan hukum terhadap korban, antara lain berdasarkan argumen kontrak sosial.

Membicarakan korban tindak pidana akan merujuk kepada dua jenis perlindungan yaitu hak pelayanan dan hak prosedural. Dalam model hak procedural dimungkinkan peranan korban sangat aktif dalam setiap tingkat perkara. Sedangkan hak pelayanan (*service model*) menekankan pada pemberian ganti rugi dalam bentuk kompensasi, restitusi, atau upaya pengembalian kepada kondisi semula.

E. Tinjauan Umum Tentang Hukum Dunia Maya (*Cyber Law*)

Cyber crime merupakan sebuah fenomena baru yang termasuk kedalam salah satu bentuk kejahatan. R. Nitibaskara menjelaskan bahwa: “Interaksi sosial yang meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi. Dengan interaksi semacam ini, penyimpangan hubungan sosial yang berupa kejahatan (*crime*), akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter baru tersebut.” Dikalangan para ahli pun, masih belum memiliki kesatuan pendapat mengenai definisi dari *Cyber Crime*. Hal ini dikarenakan kejahatan jenis ini masih tergolong baru dibandingkan dengan kejahatan-kejahatan lainnya yang bersifat konvensional. Ada yang menerjemahkan dengan kejahatan siber, kejahatan dunia virtual, kejahatan di dunia maya, bahkan ada yang langsung menyebutkan dengan kalimat *Cyber Crime* tanpa menerjemahkannya terlebih dahulu.

Cyber law ini bertumpu pada disiplin ilmu hukum yang terdahulu antara lain: HAKI, hukum perdata, hukum perdata internasional dan hukum internasional. Hal ini mengingat ruang lingkup *cyber law* yang cukup luas. Karena saat ini perkembangan transaksi on line (*e-commerce*) dan program

egovernment pada 9 Juni 2003 pasca USA E-Government Act 2002 Public Law semakin pesat.¹⁴ Menurut Mas Wigrantoro Roes Setiyadi dan Mirna Dian Avanti Siregar dalam Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana di Bidang Teknologi Informasi menyatakan bahwa meskipun belum ada kesamaan dan kesepahaman mengenai definisi dari *Cyber Crime*, namun ada beberapa kesamaan pengertian mengenai kejahatan siber ini, yaitu dengan kehadiran komputer yang sudah mengglobal mendorong terjadinya aksi kejahatan siber ini. Secara sederhana, aksi kejahatan siber (*Cyber Crime*) dapat diartikan sebagai jenis kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media Internet sebagai alat bantu.¹⁵

Yurisdiksi adalah suatu kewenangan yang dimiliki oleh suatu negara untuk melaksanakan hukum nasional yang berlaku di negaranya terhadap orang, benda, dan peristiwa hukum di wilayah negaranya. Menurut Csabafi 1971: mengatakan bahwa Yurisdiksi Negara dalam hukum internasional berarti Hak dari suatu Negara untuk mengatur dan mempengaruhi dengan langkah-langkah dan tindakan yang bersifat legislatif, eksekutif, dan yudikatif atas hak-hak individu, milik atau harta kekayaannya, perilaku-perilaku atau peristiwa peristiwa yang tidak semata-mata merupakan masalah dalam negeri.

¹⁴ Ridhokudik. Artikel Tentang CyberLaw dalam <http://ridhosukamusik.blogspot.co.id/2010/10/artikel-tentang-cyber-law.html> diakses pada hari kamis 15 September 2020 pukul 13.00 WIB.

¹⁵ Mas Wigrantoro Roes Setiyadi dan Mirna Dian Avanti Siregar, Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Tindak Pidana di Bidang Teknologi Informasi, Global Internet Policy Initiative-Indonesia bekerja sama dengan Indonesia Media Law and Policy Center, November, 2003.

Dalam Yurisdiksi hukum, ada beberapa prinsip umum yang sering digunakan.

Menurut Afitrahim 2012: beberapa prinsip tersebut yaitu:

1. *Subjective Territoriality* (Teritorial Subjektif)

Dalam prinsip ini, berlakunya hukum ditentukan berdasarkan tempat perbuatan dilakukan dan penyelesaian tindak pidananya dilakukan di Negara lain. Sebagai contoh, seseorang yang berada di perbatasan Indonesia membunuh orang lain dengan cara menembaknya dan orang yang dibunuh tersebut berada di wilayah Malaysia. Dalam kasus ini, Indonesia berhak untuk mengadilinya karena kejahatan dilakukan di negaranya walaupun korban berada di Malaysia.

2. *Objective Territoriality* (Teritorial Objektif)

Prinsip ini digunakan pada saat suatu tindakan dilakukan oleh pelaku yang berada di luar wilayah suatu Negara, akan tetapi justru akibat paling serius yang timbul karena peristiwa itu berada di dalam wilayah Negara yang dimaksud. Sebagai contoh kasus penembakan diatas, Malaysia juga berhak untuk mengadilinya karena korban berada di pihak Malaysia.

3. *Active Nationality* (Nasionalitas Aktif)

Dalam prinsip ini, Negara tidak wajib untuk menyerahkan warga negaranya yang melakukan kejahatan di luar negeri. Karena pada prinsip ini, Negara lebih berhak untuk mengadilinya dari pada pihak Negara lain tempat dilakukannya kejahatan.

4. *Passive Nationality* (Nasionalitas Pasif)

Dalam prinsip ini, Negara berhak mengadili warga Negara asing yang melakukan kejahatan terhadap warga negaranya. Sebagai contoh warga Negara Indonesia dibunuh di Malaysia dan pelaku warga Negara Malaysia, maka Indonesia berhak untuk mengadili warga Negara Malaysia tersebut.

5. *Protective Principle* (Prinsip Perlindungan)

Dalam prinsip ini, sebuah Negara berhak untuk menangani kejahatan yang dilakukan orang asing berkaitan dengan keamanan dan integritas, serta kepentingan ekonomi yang cukup vital.

6. *Universality* (Universalitas)

Pada prinsip ini, setiap Negara memiliki yurisdiksi untuk mengadili pelaku kejahatan internasional yang dilakukan dimanapun tanpa memperhatikan kebangsaan pelaku maupun korban.

Dengan ruang lingkup yang cukup luas dan tanpa batas perlu sebuah produk hukum yang menyangkut semua aspek *cyber law*. Dalam hukum internasional ada 3 jenis yuridiksi yaitu:

1. Yurisdiksi untuk menetapkan undang-undang (the jurisdiction to prescribe);
2. Yurisdiksi untuk penegakan hukum (the jurisdiction to enforce); dan
3. Yuridiksi untuk menuntut (the jurisdiction to adjudicate).¹⁶

¹⁶ <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/03/cyber-chrime-di-dunia-maya/> . Diunduh pada hari Kamis tgl 18 Juni 2020 Pkl. 11.30 Wib

Pasal 1 Kitab Undang-Undang Hukum pidana diatur mengenai batas-batas berlakunya hukum pidana menurut waktu atau saat terjadinya perbuatan, sedangkan dalam Pasal 2 sampai dengan Pasal 9 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana diatur mengenai batas-batas berlakunya perundang-undangan hukum pidana menurut tempat terjadinya perbuatan.

Perkembangan jaman melahirkan kejahatan baru di bidang teknologi informasi, faktor yang mempengaruhi diantaranya, Pertama dari segi teknis, tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi (teknologi informasi) berdampak negatif bagi perkembangan masyarakat. Berhasilnya teknologi tersebut menghilangkan batas wilayah negara menjadikan dunia ini menjadi begitu sempit keterhubungan antara jaringan yang satu dengan jaringan yang lain memudahkan bagi sipelaku kejahatan untuk melakukan aksinya. Kemudian, tidak meratanya penyebaran teknologi menjadikan yang satu lebih kuat daripada yang lain. Kelemahan tersebut dimanfaatkan oleh mereka yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan kejahatan. Kedua, faktor sosio ekonomi, *cybercrime* merupakan produk ekonomi. Isu global yang kemudian dihubungkan dengan kejahatan tersebut adalah keamanan jaringan (*security network*). Kemanan jaringan merupakan isu global yang digulirkan berbarengan dengan internet. Sebagai komoditi ekonomi, banyak negara yang tentunya sangat membutuhkan perangkat keamanan jaringan. Cybercrime berada dalam skenario besar dari kegiatan ekonomi dunia. Lihat saja pengalaman kita pada saat memasuki tahun 2000. Isu virus Y2K yang akan menghilangkan (menghapuskan) data dan informasi ternyata tidak pernah terjadi. Hal ini tentu

saja menguatirkan dunia perbankan dan pasar modal. Berbondong-bondonglah para penyedia jasa tersebut untuk memberikan jaminan keamanan bahwa data dan informasi yang ada telah terbebas dari Y2K.

Berkenaan dengan peraturan di atas, Moeljatno mengemukakan bahwa dari sudut Negara ada dua kemungkinan pendirian, yaitu: “Pertama, perundang-undangan hukum pidana berlaku bagi semua perbuatan pidana terjadi di dalam wilayah suatu Negara, baik dilakukan oleh warga negaranya sendiri maupun oleh orang asing (asas territorial). Kedua, perundang-undangan hukum pidana berlaku bagi semua perbuatan pidana yang dilakukan oleh warga Negara, di mana saja, juga di luar wilayah Negara (asas personal). Juga dinamakan prinsip nasional yang aktif.”¹⁷ Terhadap pernyataan Moeljatno di atas, Romli Atmasasmita mengatakan: “Semua asas-asas yang terkandung di dalam pasal 2-9 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana merupakan yurisdiksi criminal suatu Negara, kewenangan Negara untuk menangkap, menahan, menuntut, dan mengadili seseorang yang disangka telah melakukan suatu tindakan pidana baik di dalam wilayah suatu Negara maupun diluar wilayah Negara yang bersangkutan. Sekalipun demikian kewenangan tersebut masih bersifat terbatas.”

Dari pernyataan-pernyataan di atas terlihat jelas bahwa pada hakikatnya untuk beberapa kasus yang melibatkan aspek asing di dalamnya (pelaku, tempat terjadinya, dan sebagainya). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sudah dapat

¹⁷ Andi Hamzah, *Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer*, Jakarta, Sinar Grafika, 1992, hal 41.

diberlakukan sekalipun sifatnya masih terbatas. Yakni keterbatasan pengaturan mengenai jenis dan pelaku tindak pidana.

Sebagaimana kita ketahui bahwa perluasan yuridiksi dimungkinkan keberadaanya berdasarkan hukum internasional. Sebagaimana dikemukakan oleh *J.G Strake* bahwa “perluasan yuridiksi kriminal yang meliputi hak untuk melakukan penuntutan dan penjatuhan pidana atas kejahatan-kejahatan yang dilakukan dalam batas wilayah suatu negara akan tetapi diselesaikan dalam wilayah negara lain. Perluasan yuridiksi kriminal ini disebut sebagai *subjective territorial principle*. Perluasan yang kedua meliputi kejahatan yang dilakukan di negara lain akan tetapi diselesaikan dalam batas negara wilayah negara yang dirugikan dan membawa dampak yang sangat merugikan kepentingan perekonomian dan kesejahteraan sosial negara yang bersangkutan. Perluasan yuridiksi kriminal ini disebut *objective territorial principle*”¹⁸ *Cyber crime* sebagai tindak kejahatan, terdapat penggunaan computer secara illegal. Dengan adanya kejahatan di dunia maya yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi, digunakanlah beberapa istilah yakni Hukum Teknologi Informasi (*Law Of Information Technology*), Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*), dan Hukum Mayantara.

Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan internet dan pemanfaatan teknologi informasi berbasis virtual. Istilah hukum siber digunakan dalam tulisan ini, dilandasi pemikiran bahwa *cyber* jika di identikan dengan “dunia maya” maka penegak hukum akan cukup menghadapi persoalan ketika terkait

¹⁸ *Ibid.*, hal. 42.

dengan pembuktian dan penegakan hukumnya. Perkembangan internet dan umumnya dunia *cyber* tidak selamanya menghasilkan hal-hal positif. Salah satu hal negatif yang merupakan efek sampingnya antara lain adalah kejahatan di dunia *cyber* atau *cyber crime*.¹⁹

Kejahatan yang berhubungan erat dengan penggunaan teknologi yang berbasis utama komputer dan jaringan telekomunikasi ini dalam beberapa literatur dan prakteknya dikelompokkan dalam beberapa bentuk, antara lain:

1. *Unauthorized Access to Computer System and Service*

Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku kejahatan (hacker) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Namun begitu, ada juga yang melakukan hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi tinggi. Kejahatan ini semakin marak dengan berkembangnya teknologi internet/intranet. Beberapa waktu lalu, hacker juga telah berhasil menembus masuk ke dalam database berisi data para pengguna jasa America Online (AOL), sebuah perusahaan Amerika Serikat yang bergerak dibidang e-commerce, yang memiliki tingkat kerahasiaan tinggi. Situs Federal Bureau of Investigation (FBI) juga tidak luput dari serangan

¹⁹ Maman Budiman, *Kejahatan Korporasi Di Indonesia*, Malang, Setara Press, 2020, Hlm 10-11.

para hacker, yang mengakibatkan tidak berfungsinya situs ini dalam beberapa waktu lamanya.

2. *Illegal Contents*

Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contoh adalah pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain, hal-hal yang berhubungan dengan pornografi atau pemuatan suatu informasi yang merupakan rahasia negara, agitasi dan propaganda untuk melawan pemerintahan yang sah, dan sebagainya.

3. *Data Forgery*

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah terjadi salah ketik yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku.

4. *Cyber Espionage*

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen

ataupun data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem yang computerized.

5. *Cyber Sabotage and Extortion*

Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Biasanya kejahatan ini dilakukan dengan menyusupkan suatu logic bomb, virus komputer ataupun suatu program tertentu, sehingga data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan, tidak berjalan sebagaimana mestinya, atau berjalan sebagaimana yang dikehendaki oleh pelaku. Dalam beberapa kasus setelah hal tersebut terjadi, maka pelaku kejahatan tersebut menawarkan diri kepada korban untuk memperbaiki data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang telah disabotase tersebut, tentunya dengan bayaran tertentu. Kejahatan ini sering disebut sebagai cyber-terrorism.

6. *Offense against Intellectual Property*

Kejahatan ini ditujukan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai contoh adalah peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya.

7. *Infringements of Privacy*

Kejahatan ini ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan pribadi seseorang yang tersimpan pada formulir data pribadi yang tersimpan secara computerized, yang apabila diketahui oleh orang lain maka dapat merugikan korban secara materil maupun immateril, seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya.²⁰Cybercrime atau kejahatan dunia maya dalam peraturan Perundang-undangan di Indonesia juga sering disebut dengan kejahatan tindak pidana yang berkaitan dengan teknologi informasi, hal ini sejalan dengan pengertian yang diberikan oleh Donn B. Parker yang memberikan definisi mengenai penyalahgunaan computer :*“Computer abuse is broadly defined to be any incident associated with computer technology in which a victim suffered or could suffered loss and a perpetrator by intention made or could have gain”*, dan diterjemahkan oleh Andi Hamzah sebagai” penyalahgunaan komputer didefinisikan secara luas sebagai suatu kejadian yang berhubungan dengan teknologi komputer yang seorang korban menderita atau akan telah menderita kerugian dan seorang pelaku dengan sengaja memperoleh keuntungan atau akan telah memperoleh keuntungan”.²¹

²⁰<https://www.hukumonline.com/berita/baca/hol229/cybercrime-sebuah-fenomena-di-dunia-maya/>,diunduh pada hari Sabtu 12 September 2020 Pukul 00.30 Wib

²¹ Donn B.Parker,*Crime by Computer*,1973, Hlm 12,Andi Hamzah, *Hukum Pidana yang berkaitan dengan komputer*, Sinar Grafika Offset,1993, hlm 18

Cybercrime merupakan suatu kejahatan mayantara yang dapat dilakukan tanpa mengenal batas ruang dan waktu, diperlukan suatu upaya pencegahan untuk menanggulangi kejahatan tersebut. Aktivitas pokok dari *cybercrime* adalah penyerangan terhadap computer system dan communication system milik orang lain atau umum di dalam *cyberspace*. Fenomena *cybercrime* memang harus diwaspadai karena kejahatan ini berbeda dengan kejahatan lain pada umumnya. *Cyberspace*, *cybercrimes*, dan *cyberlaws* merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Terminologi-terminologi ini semakin populer dibahas di berbagai media cetak maupun elektronik, oleh pengamat dalam surat kabar, akademisi dalam berbagai jurnal ilmiah, dan juga termasuk oleh pemerintah dalam pembentukan peraturan perundang-undangan ataupun hukum yang mengatur seluruh kegiatan di dunia cyber tersebut. Aspek hukum dalam rezim hukum 3 cyber cukup luas, yaitu dalam hukum administrasi, perdata, dan pidana. Ketiga bidang hukum cyber tersebut dapat disebut sebagai *cyberlaw*.²²

Cyberspace berbicara tentang dunia elektronik, ruang virtual dimana orang dapat hadir tanpa harus ada/perlu eksistensi secara fisik, yang mana keberadaan dan aktivitas manusia tersebut dapat diwujudkan melalui bahasa pikiran, niat, dan emosi seseorang dapat diwujudkan melalui bits. Akan tetapi, sama seperti dunia realita, dalam *cyberspace* juga banyak terjadi kejahatan-kejahatan, yang lebih sering disebut sebagai *cybercrimes*. Kejahatan dalam

²² Widodo, Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi, *Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta, 2013, hal. 5-11

ruang virtual ini dapat berupa kejahatan konvensional maupun tindakan-tindakan orang yang kemudian dikriminalisasi sebagai bentuk kejahatan baru yang hanya mungkin terjadi dalam ruang virtual. Oleh karena itulah, maka diperlukan *cyberlaw*, aturan atau norma hukum yang diterapkan dalam *cyberspace* untuk menjaga ketertiban masyarakat, termasuk juga memberi sanksi kepada para pelaku kejahatan. *Cyber crime* dalam kategori *infringements of privacy* pernah terjadi di Indonesia, yaitu tindak kejahatan penipuan dengan menggunakan email palsu atau situs website palsu yang bertujuan untuk mengelabui user sehingga pelaku bisa mendapatkan data pribadi *user* seperti *username*, *PIN*, nomor rekening bank, atau nomor kartu kredit secara tidak sah. Kejahatan seperti ini dikenal dengan istilah *Phising*.