

## PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP *CYBER CRIME* DI INDONESIA

ANDREAS FRANSISKUS HUTAJULU, SRI ENDAH WAHYUNINGSIH

Program Doktor Ilmu Hukum  
Universitas Sultan Agung Semarang

**Abstract:** *Cybercrime regulations are scattered across both the Indonesian Criminal Code (KUHP) and outside of it. For instance, Law No. 36 of 1999 on Telecommunications was introduced to complement the KUHP. However, several issues arise in regulating cybercrime, as some forms of cybercrime can be sanctioned under existing Indonesian laws, while others remain beyond the current legal reach. For example, if a criminal act contains elements defined as a criminal offense under the KUHP but does not meet all legal requirements such as in hacking cases a legal vacuum (vacuum legis) occurs. Therefore, the KUHP and the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE) must align in implementing norms for cyber offenses, including offenses in the field of information technology. This alignment represents a future criminalization policy (ius constituendum) in anticipation of the development of cybercrime.*

**Keywords:** *Law Enforcement, Cyber Crime, Indonesia.*

**Abstrak:** kejahatan dunia maya ketentuan pengaturan tersebar baik di dalam KUHP maupun di luar KUHP. Misalnya, Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi hadir sebagai pelengkap KUHP. Namun, dalam pengaturan kejahatan dunia maya, muncul beberapa persoalan karena beberapa bentuk kejahatan dunia maya dapat dikenai sanksi berdasarkan hukum Indonesia, sementara bentuk lain belum dapat dijangkau oleh hukum yang ada. Contohnya, jika suatu tindak pidana memiliki unsur delik yang tercantum dalam KUHP tetapi tidak memenuhi syarat yang ada, seperti kasus peretasan, maka terjadi kekosongan hukum (*vacuum legis*). KUHP dan UU ITE harus sejalan dalam menerapkan norma-norma tindak pidana siber, termasuk tindak pidana di bidang teknologi informasi, menjadi upaya kebijakan kriminalisasi kejahatan dunia maya ke depan (*ius constituendum*), sebagai langkah antisipasi terhadap perkembangan kejahatan tersebut

**Kata Kunci:** Penegakan Hukum, *Cyber Crime*, Indonesia.

### A. Pendahuluan

Saat ini, arus globalisasi tengah bergerak menuju era digital, ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan ini patut diapresiasi karena menunjukkan bagaimana dunia yang kompleks, beragam, dan plural dapat terhubung melalui teknologi komputer dan internet yang kini berperan sebagai sarana baru untuk penetrasi, pengaruh, serta infiltrasi antarnegara. Globalisasi memungkinkan negara-negara untuk melakukan perdagangan lintas batas tanpa terlalu terikat pada dominasi kekuatan hegemonik (Ahmad, 2022). Namun, di sisi lain, muncul pula persaingan global dalam bentuk perang ekonomi, sosial, dan budaya, sebagai akibat dari upaya masing-masing bangsa untuk memperkuat posisi mereka. Persaingan dalam mengakses dan menguasai sumber daya yang terbatas seperti energi, pangan, dan air kian memanas, dipicu oleh semangat globalisasi dan pasar bebas. Di era sekarang maupun mendatang, teknologi informasi akan terus memegang peranan vital dalam dinamika kehidupan global, memberikan peluang sekaligus tantangan bagi negara-negara dalam meraih kemajuan dan keberhasilan.

Meskipun kemajuan teknologi informasi membawa banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat, terdapat pula kekhawatiran yang beralasan terkait potensi

penyalahgunaannya. Perkembangan teknologi tidak hanya mendorong kemajuan, tetapi juga membuka peluang baru bagi munculnya berbagai bentuk kejahatan, karena kejahatan adalah fenomena yang terus hadir dan akan senantiasa berevolusi seiring waktu (Widayanti, 2022). Perubahan gaya hidup yang serba cepat dan tanpa batas kini dimungkinkan berkat kemajuan teknologi, yang juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi melalui kemampuan berkomunikasi jarak jauh serta menjalankan transaksi tanpa interaksi langsung. Transformasi teknologi informasi telah melahirkan masyarakat global tanpa batas geografis, bahkan mewujudkan hal-hal yang sebelumnya dianggap tidak mungkin. Namun, di balik semua pencapaian tersebut, muncul pula tantangan serius berupa kejahatan modern seperti *cyber crime*, yang menjadi ancaman baru di era digital saat ini.

*Cyber crime* atau kejahatan dunia maya merupakan fenomena baru yang mulai muncul seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kejahatan ini berbeda dengan kejahatan konvensional karena dilakukan melalui media elektronik dan jaringan internet, sehingga menimbulkan tantangan baru bagi sistem hukum di berbagai negara, termasuk Indonesia. Kejahatan dunia maya meliputi berbagai tindakan kriminal yang memanfaatkan teknologi digital, seperti penipuan online, pencurian data, peretasan sistem, penyebaran konten ilegal, hingga kejahatan siber yang lebih kompleks seperti *cyberterrorism* dan *cyber espionage* (Angkasa, 2022).

Keberadaan *cyber crime* yang terus berkembang ini memaksa para ahli hukum dan pembuat kebijakan untuk berpikir ulang tentang bagaimana sistem hukum pidana yang ada dapat mengakomodasi dan mengatasi jenis kejahatan baru tersebut. Hal ini memunculkan perdebatan hangat di kalangan sarjana hukum mengenai kesesuaian dan efektivitas hukum pidana positif Indonesia, terutama KUHP dan KUHPA, dalam menangani kejahatan dunia maya.

Sejak tahun 1983, Indonesia telah menghadapi berbagai bentuk kejahatan siber, khususnya yang menyerang sektor keuangan. Seiring berjalannya waktu, kejahatan dunia maya di Indonesia semakin beragam, mencakup pembajakan perangkat lunak, peretasan sistem enkripsi, penggunaan kartu kredit yang dicuri, penipuan perbankan, hingga penyebaran konten pornografi. Tak hanya itu, tindak kejahatan lain seperti penyelundupan gambar porno melalui internet juga marak, disertai dengan berbagai bentuk kejahatan komputer lainnya seperti *pagejacking* (pengalihan halaman web), *mousetrapping*, *spam* (surat sampah), *intersepsi*, *cybersquatting*, dan *typosquatting*. Di samping itu, terdapat pula serangan terhadap infrastruktur sistem dan jaringan komputer, seperti *hacking*, perusakan digital (*vandalism*), serangan *DoS/DDoS*, penyebaran virus atau *worm*, serta pemasangan *logic bomb*.

Kejahatan siber memiliki karakteristik yang bersifat umum, meskipun memiliki ciri khas tersendiri, seperti kenyataan bahwa pelakunya adalah individu yang memiliki akses dan penguasaan terhadap internet serta teknologi pendukungnya. Tidak ada batasan usia atau profil tertentu bagi pelaku kejahatan ini bahkan remaja dan anak-anak pun tercatat pernah terlibat dalam tindakan semacam ini (Sinaga, 2021). Aktivitas di dunia maya dapat dikategorikan sebagai tindakan hukum yang nyata, meskipun dilakukan dalam ruang virtual. Jika ruang siber dipandang hanya melalui kacamata hukum konvensional, maka banyak aspek kejahatan yang mungkin luput dari jerat hukum karena kompleksitas dan sifat unik dunia digital. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa subjek hukum pelaku benar-benar merupakan individu yang melakukan perbuatan melanggar hukum secara nyata. Dalam banyak kasus, pelaku kejahatan dunia maya adalah pegawai atau mantan pegawai dari suatu lembaga atau perusahaan yang memiliki akses terhadap sistem komputer, telekomunikasi, dan informasi baik dalam bentuk perangkat keras, perangkat lunak, maupun pengetahuan teknis dan sering kali didorong oleh rasa ingin tahu yang besar terhadap sistem tersebut.

Beberapa kasus kejahatan dunia maya yang pernah terjadi di Indonesia antara lain mencakup insiden pencurian di Bank Sentral Danamon pada tahun 1998, perampokan terhadap Bank Danamon di Glodok Plaza pada tahun 1990, serta pembobolan Bank BRI Cabang Jatinegara Timur pada tahun 1991. Salah satu kasus yang cukup menonjol adalah gangguan terhadap situs resmi BCA, yaitu [www.klikbca.com](http://www.klikbca.com), di mana para peretas membuat lima situs tiruan yang menyerupai situs asli (Nazran, 2022). Akibatnya, nasabah yang salah mengetik alamat situs resmi akan diarahkan ke laman palsu. Dalam kasus ini, para nasabah tidak hanya gagal melakukan transaksi, tetapi juga menjadi korban pencurian data karena Nomor Pengenal Pribadi (PIN) mereka terekam oleh situs palsu tersebut.

Mempertimbangkan hal tersebut, wajar apabila hukum pidana dirancang untuk mencakup berbagai tindakan yang tergolong kejahatan siber. Namun, mengingat sifat teknologi informasi yang dinamis dan terus mengalami perkembangan, penyusunan peraturan pidana yang efektif dalam menangani kejahatan dunia maya menjadi tantangan tersendiri. Oleh sebab itu, sangat penting untuk melakukan kajian mendalam dalam bidang ini melalui pendekatan kebijakan hukum. Saat ini, berbagai institusi penegak hukum dan badan intelijen internasional, serta pelaku usaha, peritel, konsumen, hingga pengguna akhir, turut mengalokasikan sumber daya yang signifikan guna menghadapi ancaman kejahatan digital. Umumnya, pelanggaran dunia maya dimulai dari kompromi terhadap *host* dan sistem jaringan (Dermawan, 2021), yang menjadi titik awal akses ilegal. Hal ini menunjukkan bahwa pelaku kejahatan, khususnya mereka yang menargetkan sistem jaringan berbasis protokol TCP/IP, kini menjadi bagian yang lazim dalam aktivitas dunia maya.

## **B. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, untuk melihat bagaimana pengaturan cyber crime dalam hukum positif di Indonesia? Bagaimana model ideal proses penegakan hukum cyber crime di Indonesia?

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Pengaturan Cyber Crime Dalam Hukum Positif Di Indonesia**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap perilaku masyarakat serta peradaban manusia di seluruh dunia. Salah satu dampaknya adalah terjadinya transformasi sosial yang berlangsung secara cepat, termasuk hilangnya batas-batas geografis antarnegara sebagai konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi (Budhijanto, 2014). Meskipun memberikan dampak positif dalam aspek sosial, pertumbuhan ekonomi, dan kemajuan peradaban, teknologi informasi juga berpotensi disalahgunakan untuk kepentingan kriminal. Sejak ditemukannya komputer sebagai salah satu pencapaian dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), terjadi integrasi antara bidang telekomunikasi, media, dan sistem komputasi. Internet sendiri merupakan hasil konvergensi dari berbagai teknologi komunikasi, media, dan perangkat komputer. Keberadaan internet telah menciptakan realitas baru yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan oleh masyarakat global.

Perangkat teknologi canggih telah memberikan kontribusi besar dalam memenuhi kebutuhan dasar manusia, sekaligus mendorong batasan-batasan yang sebelumnya dianggap tidak mungkin dicapai. Sebagai contoh, inovasi seperti alat pacu jantung yang dapat dikendalikan dari jarak jauh dengan dukungan sistem operasi berbasis computer telah secara signifikan meningkatkan kualitas hidup penderita gangguan jantung, terutama saat mereka menunggu penanganan medis di rumah sakit. Kehadiran internet juga telah menghapus hambatan geografis yang selama ini menjadi kendala, sehingga memungkinkan terjalannya kerja sama yang lebih erat antara komunitas atau kelompok masyarakat yang

sebelumnya terisolasi. Hal ini sangat membantu, terutama dalam memenuhi kebutuhan dasar, termasuk aktivitas perdagangan lintas negara.

Melalui jaringan komputer yang terhubung melalui internet, berbagai hambatan geografis yang sebelumnya sulit diatasi seperti dalam transaksi bisnis lintas negara kini sebagian besar telah berhasil dilewati (Pandey, 2022). Kemajuan teknologi, yang merupakan hasil dari perkembangan budaya manusia, memberikan dampak ganda terhadap pertumbuhan dan peradaban manusia. Di satu sisi, dampaknya bersifat positif karena dapat dimanfaatkan untuk kepentingan kesejahteraan umat manusia. Namun di sisi lain, terdapat pula dampak negatif, salah satunya terhadap sistem peradilan pidana. Kemunculan kejahatan yang memanfaatkan program berbasis internet merupakan salah satu konsekuensi dari kemajuan dan penyebaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Istilah *cyber crime* sering digunakan untuk menyebut jenis kejahatan ini dalam berbagai bahasa. Menurut Barda Nawawi Arief (2021), bentuk kejahatan ini termasuk dalam kategori "kejahatan kontemporer." Dalam konteks ini, tindak pidana dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi baik sebagai alat bantu, media penyimpanan, maupun sebagai objek utama serangan. Dalam kejahatan komputer konvensional, pelanggaran biasanya terjadi secara lokal, misalnya di dalam suatu perusahaan, tanpa menggunakan jaringan daring. Sebaliknya, sebagai bentuk kejahatan baru yang lahir dari era digital, kejahatan dunia maya bersifat lintas batas dan dapat dilakukan di mana saja selama terdapat akses terhadap perangkat komputer dan jaringan internet.

Kota-kota pusat pendidikan seperti Bandung, Yogyakarta, dan Semarang tidak hanya dikenal sebagai wilayah dengan aktivitas intelektual yang tinggi, tetapi juga tercatat sebagai pusat maraknya kejahatan dunia maya di Indonesia, selain kota-kota pusat ekonomi tradisional seperti Jakarta dan Surabaya (Baiq, 2021). Hal ini mencerminkan bahwa kompleksitas dan keragaman realitas sosial turut tercermin dalam perkembangan hukum. Interaksi antara berbagai aspek kehidupan masyarakat baik politik, ekonomi, sosial, budaya, maupun teknologi menjadi faktor utama yang melahirkan dan membentuk sistem hukum. Oleh karena itu, hukum harus dipahami sebagai suatu sistem yang bersifat dinamis, yang tidak hanya membentuk tatanan masyarakat, tetapi juga dibentuk oleh kondisi sosial masyarakat itu sendiri. Karena tujuan utama hukum adalah menciptakan ketertiban dan keadilan yang nyata dalam masyarakat, maka dalam praktiknya hukum akan selalu berada dalam ketegangan antara kecenderungan tradisional, bertujuan mempertahankan serta melindungi status quo dan kecenderungan progresif yang berupaya mendorong perubahan, melakukan evaluasi, serta mengarahkan perkembangan ke arah yang lebih baik.

Hukum selalu berinteraksi secara dialektis dengan berbagai pertimbangan di luar ranah hukum itu sendiri. Sejalan dengan pemikiran tersebut, hubungan antara perkembangan hukum dan kemajuan teknologi dapat dipandang sebagai suatu proses dialektis yang dinamis. Dalam konteks ini, ada tiga kemungkinan pola interaksi, yaitu: 1) hukum berkembang sebagai respons terhadap kemajuan teknologi; 2) kemajuan teknologi dipengaruhi oleh perubahan dan perkembangan hukum; atau 3) hukum dan teknologi saling mempengaruhi secara timbal balik. Fenomena di mana perubahan teknologi berdampak pada hukum sejatinya erat kaitannya dengan cara teknologi tersebut digunakan. Permasalahan utama yang muncul adalah kenyataan bahwa kemajuan teknologi berlangsung jauh lebih cepat dibandingkan kemampuan hukum positif untuk menyesuaikan diri. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa regulasi yang ada akan selalu tertinggal di belakang laju perkembangan teknologi (Mahendra, 2022).

Hukum pidana positif Indonesia terdiri atas Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), yang merupakan landasan utama penegakan hukum pidana di Indonesia. KUHP yang bersumber dari sistem hukum kontinental Eropa, khususnya Belanda, dibentuk pada masa sebelum munculnya

teknologi digital modern. Oleh karena itu, struktur dan isi KUHP pada dasarnya dirancang untuk menangani tindak pidana konvensional yang terjadi di dunia nyata.

Ketika menghadapi kejahatan yang terjadi di dunia maya, yaitu cyber crime, KUHP masih menjadi rujukan utama penegakan hukum pidana. Hal ini disebabkan belum adanya aturan yang secara spesifik mengatur tindak pidana yang dilakukan dengan media teknologi informasi dan internet. Penegak hukum masih berusaha menggunakan pasal-pasal dalam KUHP yang dianggap atipikal atau relevan untuk mengatasi kejahatan yang muncul di ranah dunia maya. Contohnya, pasal-pasal tentang penipuan, pencurian, penggelapan, dan pencemaran nama baik sering digunakan dalam kasus-kasus cyber crime.

Terdapat perbedaan mendasar antara kejahatan tradisional dan kejahatan dunia maya meskipun secara teori, tindak pidana yang dilakukan di ranah digital pada dasarnya tidak berbeda dengan delik yang telah dikodifikasikan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Sebagai contoh, seseorang dapat mengajukan laporan terkait pelanggaran kesopanan terhadap pelaku pornografi online, atau melaporkan tindakan penipuan kartu kredit yang terjadi secara daring. Namun, sejumlah pihak berpendapat bahwa diperlukan aturan atau regulasi khusus yang mengatur kejahatan dunia maya, atau setidaknya perlu dilakukan modifikasi terhadap hukum pidana yang ada (Herlindah, 2022). Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa meskipun telah diterapkan berbagai instrumen hukum pidana yang ada, penanggulangan kejahatan siber tetap menghadapi tantangan yang signifikan, karena kejahatan tersebut cenderung semakin kompleks, berkembang, dan beroperasi dengan berbagai modus. Oleh karena itu, upaya untuk merevisi atau membentuk regulasi baru yang berkaitan dengan kejahatan dunia maya merupakan bagian dari proses berkelanjutan dalam penyempurnaan formulasi hukum pidana. Menurut para ahli, hukum pidana tidak mengenal analogi meskipun perbuatan yang dimaksud secara konseptual mirip dengan tindak pidana yang tercantum dalam KUHP. Selain itu, mengingat karakteristik kejahatan yang beragam dan tidak selalu memiliki definisi yang sama, dimungkinkan untuk merumuskan kejahatan baru beserta perangkat hukumnya guna mencapai efektivitas dalam penegakan hukum pidana.

Hukum positif hari ini dianggap kurang mampu menjangkau seluruh bentuk kejahatan dunia maya yang semakin kompleks. Hal ini karena karakteristik unik dari cyber crime yang sifatnya lintas wilayah dan menggunakan teknologi canggih, sehingga sulit untuk disikapi dengan aturan pidana konvensional. Selain itu, definisi dan unsur tindak pidana yang tercantum dalam KUHP sering kali tidak secara eksplisit mencakup modus operandi yang terjadi di dunia digital. Oleh karena itu, penegakan hukum atas cyber crime menggunakan KUHP menjadi terbatas dan terkadang tidak efektif.

Cyber crime masih menjadi perdebatan hangat di kalangan akademisi hukum, terutama karena jenis kejahatan ini relatif baru dan belum sepenuhnya tercakup dalam hukum pidana positif yang berlaku, seperti KUHP dan KUHPA. Sebagian pihak mengkritik namun ada juga yang mempertahankan efektivitas KUHP dalam menangani kejahatan dunia maya (Nurchaesar, 2021). Dalam praktiknya, pelaku kejahatan siber tetap dapat ditangkap dan diproses oleh aparat penegak hukum berdasarkan ketentuan KUHP, khususnya pada pasal-pasal atipikal yang relevan. Namun, ketika ketentuan dalam KUHP dianggap kurang memadai untuk mengantisipasi berbagai bentuk kejahatan online, instrumen hukum pidana lain di luar KUHP seringkali digunakan sebagai upaya penanganan. Instrumen tersebut menawarkan pendekatan yang beragam melalui penerapan undang-undang khusus. Untuk memahami bagaimana kejahatan dunia maya diatur dalam hukum Indonesia, penelitian ini akan menganalisisnya dengan mempertimbangkan unsur-unsur tindak pidana sebagaimana diatur dalam KUHP (Nurfaqih, 2020). Para ahli telah memperkenalkan istilah “kejahatan dunia maya” yang mencakup berbagai macam aktivitas kriminal di ranah digital, dan penelitian ini akan mengkaji serta mengusulkan kategori-

kategori kriminalitas dunia maya berdasarkan kompleksitas dan ragam kegiatan tersebut.

Sebagian kalangan mengkritik KUHP dan KUHP karena dianggap ketinggalan zaman dan tidak sesuai dengan dinamika perkembangan teknologi dan masyarakat. Mereka menilai KUHP kurang responsif dalam menjawab tantangan cyber crime, sehingga perlu dilakukan revisi besar-besaran atau bahkan pembentukan KUHP baru yang lebih komprehensif, termasuk pengaturan tindak pidana di bidang teknologi informasi. Namun, ada pula yang mempertahankan keberadaan KUHP dan KUHP dengan alasan bahwa prinsip-prinsip hukum pidana yang ada bersifat umum dan dapat diterapkan secara fleksibel terhadap berbagai bentuk kejahatan, termasuk cyber crime. Mereka berpendapat bahwa selama ada unsur-unsur tindak pidana yang terpenuhi, KUHP masih bisa digunakan untuk menjerat pelaku kejahatan dunia maya.

Kekerasan dalam rumah tangga, perdagangan orang, korupsi, kejahatan dunia maya, dan berbagai tindak pidana lainnya saat ini diatur melalui undang-undang khusus yang terpisah dari KUHP (Wedha, 2021). Apabila undang-undang tersebut tidak secara tegas menetapkan unsur pidana, maka unsur-unsur tersebut akan merujuk pada ketentuan yang ada dalam KUHP. Dalam situasi di mana terdapat perbedaan pendapat atau penerapan lebih dari satu undang-undang yang mengatur perbuatan yang sama, maka pilihan hukum dilakukan dengan menerapkan salah satu dari tiga asas hukum berikut:

- a. *Lex Specialis derogat legi Generali*. Asas ini menyatakan bahwa aturan hukum yang bersifat khusus akan mengesampingkan aturan hukum yang bersifat umum. Artinya, apabila ada dua undang-undang yang mengatur hal serupa namun saling bertentangan, hakim wajib menerapkan undang-undang yang secara khusus mengatur permasalahan tersebut.
- b. *Lex Superiori derogat legi Inferiori*. Asas ini menegaskan bahwa undang-undang yang dikeluarkan oleh otoritas yang lebih tinggi memiliki kedudukan yang lebih kuat dibandingkan dengan undang-undang yang lebih rendah. Dalam hal terdapat beberapa undang-undang yang mengatur objek yang sama, aturan yang lebih ketat dan berasal dari otoritas yang lebih tinggi akan diutamakan.
- c. *Lex Posteriori derogat legi Priori*. Asas ini menyatakan bahwa jika terdapat dua undang-undang yang mengatur objek yang sama, maka undang-undang yang disahkan terakhir akan mengesampingkan atau menggantikan ketentuan undang-undang yang lebih lama.

Tidak terdapat kontradiksi antara regulasi yang terdapat dalam KUHP dan Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terkait pengaturan tindak pidana penipuan yang dilakukan melalui internet. Kedua peraturan tersebut dapat diterapkan secara bersamaan (disebut juga *jo* atau *juncto*), namun prinsip *lex specialis derogat legi generali* berlaku, yang berarti ketentuan yang lebih khusus akan didahulukan. Karena KUHP mengatur secara umum unsur-unsur tindak pidana penipuan, sementara UU ITE secara khusus mengatur penipuan yang terjadi melalui media elektronik atau internet, maka ketentuan dalam UU ITE yang akan lebih diutamakan untuk menjerat tindak pidana penipuan di ranah digital.

Ketika terjadi proses jual beli dalam kasus penipuan online, terdapat kewajiban bagi satu pihak (pembeli sebagai korban) untuk membayar sejumlah uang kepada pihak lain (penjual sebagai pelaku) sebagai imbalan atas barang atau jasa yang diterima (Irawati, 2019). Dari perspektif pelaku penipuan, utang tersebut sengaja dibuat demi keuntungan pribadi maupun pihak ketiga. KUHP kurang efektif dalam menangani pelaku penipuan yang beroperasi secara online, karena kejahatan tersebut terjadi di ranah dunia maya. Sementara itu, KUHP masih mampu mengatasi penipuan konvensional yang dilakukan di dunia nyata. Karena Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

mengatur secara spesifik terkait informasi elektronik, transaksi digital, dan kejahatan di dunia maya, maka aturan ini menjadi instrumen hukum utama yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku penipuan online.

## 2. Model Ideal Proses Penegakan Hukum Cyber Crime Di Indonesia

Pelaku kejahatan dunia maya dapat ditangkap dan diproses oleh aparat penegak hukum berdasarkan aturan yang berlaku. Dalam praktiknya, penegakan hukum atas cyber crime sering menggunakan ketentuan KUHP yang dianggap dapat mengakomodasi tindak pidana tertentu, seperti pasal penipuan atau pencemaran nama baik. Misalnya, dalam kasus penipuan online, pelaku dapat dijerat dengan pasal penipuan yang ada di KUHP, meskipun tindakan penipuan tersebut dilakukan melalui media elektronik.

Penegakan hukum pidana terhadap cyber crime di Indonesia merupakan tantangan kompleks yang memerlukan pendekatan holistik, melibatkan berbagai lembaga, serta kerja sama internasional. Dengan adanya UU ITE terbaru, diharapkan penegakan hukum dapat lebih efektif dalam menghadapi dinamika kejahatan siber yang terus berkembang. Namun, upaya tersebut harus didukung oleh peningkatan kapasitas aparat penegak hukum, reformasi hukum, edukasi masyarakat, dan kerja sama internasional yang kuat (Fadhli, 2020). Penegakan hukum pidana terhadap cyber crime di Indonesia menghadapi berbagai kendala, mulai dari keterbatasan sumber daya manusia dan teknologi, perkembangan teknologi yang cepat, kesulitan dalam penegakan hukum transnasional, ketidakjelasan batas kewenangan, hingga rendahnya literasi digital masyarakat (Atmadja, 2021).

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, diperlukan upaya yang komprehensif dan terpadu, termasuk peningkatan kapasitas SDM dan teknologi, reformasi hukum dan regulasi, penguatan kerja sama internasional, edukasi dan literasi digital, serta penguatan koordinasi antar-lembaga. Dengan pendekatan yang lebih holistik dan kolaboratif, diharapkan penegakan hukum terhadap cyber crime di Indonesia dapat semakin efektif dan mampu melindungi masyarakat dari ancaman kejahatan siber.

Kekerasan selalu menjadi bagian dari perkembangan masyarakat manusia. Selain itu, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, muncul pula berbagai bentuk kejahatan baru, termasuk kejahatan dunia maya, yang berkembang paralel dengan kemajuan peradaban. Oleh karena itu, tindakan korektif diperlukan untuk menjaga kestabilan sosial. Dari perspektif hukum, hal ini diwujudkan melalui penerapan hukum pidana, yang bertujuan untuk menjamin keamanan serta ketertiban masyarakat.

Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan antara perkembangan sistem hukum pidana dengan semakin kompleksnya permasalahan masyarakat dan penegakan hukum. Dari perspektif ini, kebijakan hukum pidana memegang peranan krusial dalam evolusi hukum pidana karena berhubungan erat dengan perubahan sosial. Tujuan utama kebijakan hukum pidana adalah merumuskan peraturan perundang-undangan pidana yang relevan untuk masa kini maupun masa depan (Nasution, 2021). Menurut Marc Ancel, kebijakan hukum pidana (*penal policy*) adalah ilmu dan seni yang bertujuan membantu pembuat undang-undang serta pengadilan dalam mengambil keputusan yang tepat dalam penerapan hukum positif, serta memastikan supremasi hukum dan pelaksanaan perintah pengadilan. Perbaikan aturan hukum pidana merupakan salah satu fokus kebijakan untuk memberantas kejahatan, sehingga kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan penanggulangan kejahatan atau politik kriminal.

Istilah “kebijakan kriminalisasi” merujuk pada proses di mana suatu perilaku yang sebelumnya tidak dianggap melanggar hukum, kemudian dinyatakan sebagai tindakan ilegal melalui peraturan perundang-undangan. Karena melibatkan penerapan hukum pidana, kebijakan kriminalisasi termasuk dalam ruang lingkup kebijakan hukum pidana yang lebih luas (Koto, 2021). Sejak Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, proses

kriminalisasi terus berkembang, terutama setelah diberlakukannya KUHP, yang memperkenalkan sejumlah delik baru. Kebutuhan akan delik baru tersebut mencerminkan situasi budaya dan politik yang ada pada saat undang-undang tersebut dibuat. Beberapa alasan mengapa perilaku tertentu dikriminalisasi antara lain: a) adanya reaksi sosial terhadap perilaku tersebut; b) perilaku tersebut merugikan masyarakat; c) perilaku tersebut sudah sering terjadi; dan d) terdapat bukti yang mendukung kriminalisasi.

Menggunakan keempat kriteria tersebut, tidak semua perilaku yang tidak diinginkan otomatis dianggap sebagai tindak pidana (kejahatan) secara formal. Kriminalisasi merujuk pada upaya menjadikan suatu tindakan ilegal. Karena kecenderungan untuk melakukan kriminalisasi ini, perlu dibuat undang-undang pidana baru. Oleh karena itu, mekanisme penegakan hukum pidana yang diterapkan akan berpengaruh langsung pada proses kriminalisasi itu sendiri.

Oleh karena itu, dalam upaya penanggulangan kejahatan, penindakan terhadap pelaku dapat dilakukan dengan memadukan sarana hukum pidana dan non-pidana secara sinergis. Ketika sistem peradilan pidana dijalankan, maka politik hukum pidana juga terlaksana melalui pembuatan dan pemilihan peraturan perundang-undangan pidana yang relevan dengan kondisi dan situasi saat ini maupun di masa depan (Jahar, 2021). Upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat, termasuk penanggulangan kejahatan, diwujudkan melalui pembentukan aturan pidana yang efektif. Oleh sebab itu, politik hukum pidana dianggap sebagai bagian penting dari kebijakan sosial yang mencakup seluruh tindakan terencana guna meningkatkan kesejahteraan dan keamanan suatu kelompok masyarakat, termasuk perlindungan sosial dan program kesejahteraan sosial.

Dari sudut pandang tersebut, jelas bahwa penyelesaian masalah kebijakan hukum pidana tidak cukup hanya mengandalkan prosedur peradilan yang bersifat normatif dan sistematis-dogmatis semata. Pendekatan yuridis faktual yang mencakup aspek sosiologis, psikologis, historis, dan komparatif, bahkan integrasi dengan kebijakan sosial dan pembangunan nasional (Shidarta, 2022), sangat diperlukan agar kebijakan hukum pidana dapat berjalan efektif. Karena dalam perumusan dan pelaksanaan suatu undang-undang pidana, berbagai lembaga dan pihak terkait seperti kepolisian, kejaksaan, pengadilan, lembaga pemasyarakatan, dan laboratorium forensik akan terlibat dalam menjalankan ketentuan tersebut. Oleh sebab itu, seluruh proses pengembangan dan penerapan undang-undang pidana membutuhkan biaya yang besar yang harus ditanggung oleh pemerintah dan pada akhirnya menjadi beban bagi masyarakat. Oleh karena itu, aspek pembiayaan ini harus dipertimbangkan secara matang dalam setiap proses kriminalisasi (James, 2020).

Jika kejahatan dunia maya memang merupakan jenis kriminalitas yang berbeda dan memerlukan aturan serta regulasi tersendiri di luar KUHP, karena karakteristik teknologi yang berkembang sangat cepat dan unik, maka dibutuhkan pengaturan khusus yang bersifat luar biasa. Secara konseptual, hal ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang hukum pidana di Indonesia. Menurut Rene David, Indonesia menganut sistem hukum campuran, namun dalam praktik dan pengembangan hukum publik, terutama hukum pidana, pengaruh hukum kontinental lebih dominan. Oleh sebab itu, pendekatan dalam merumuskan aturan terkait kejahatan dunia maya sebaiknya dilakukan secara menyeluruh dengan merevisi atau bahkan merombak KUHP secara keseluruhan.

Oleh karena itu, ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam mengkriminalisasi kejahatan dunia maya. Pertama, pengaturan terhadap tindakan yang dikategorikan sebagai kejahatan dunia maya tidak boleh berlebihan (overkriminalisasi), karena hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan teknologi komputer, khususnya di bidang multimedia dan IT, yang sangat penting bagi Indonesia dalam menghadapi era globalisasi. Kedua, hanya tindakan yang benar-benar merugikan dan dapat menimbulkan dampak serius yang harus dikenai sanksi (prinsip selektif dan terbatas).

Ketiga, biaya yang diperlukan untuk menyusun aturan terkait kejahatan dunia maya, termasuk biaya pengawasan dan penegakan hukum yang memerlukan fasilitas teknologi tinggi, harus sebanding dengan manfaat yang diperoleh (prinsip cost and benefit).

Selain itu, kapasitas aparat penegak hukum dalam menjalankan tugasnya untuk menegakkan aturan kejahatan dunia maya juga harus diperhatikan agar tidak menjadi beban yang tidak seharusnya (Koos, 2022). Karena itulah, banyak aturan yang pada akhirnya tidak efektif diterapkan meskipun sudah dibuat. Karena keterbatasan KUHP dalam menangani kejahatan dunia maya, berbagai instrumen hukum pidana di luar KUHP banyak digunakan untuk menuntaskan kasus-kasus tersebut. Contohnya, selain UU ITE, terdapat juga Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi yang mengatur penggunaan jaringan telekomunikasi, termasuk aspek keamanan dan privasi data. Selain itu, terdapat sejumlah peraturan pemerintah dan peraturan menteri yang mengatur aspek teknis terkait teknologi informasi dan transaksi elektronik yang dapat mendukung penegakan hukum terhadap cyber crime. Misalnya, peraturan tentang perlindungan data pribadi yang kini juga menjadi perhatian besar dalam konteks kejahatan dunia maya. Pendekatan hukum yang berbeda ini mengharuskan penegak hukum memahami berbagai regulasi dan koordinasi antar lembaga terkait untuk mengatasi cyber crime secara efektif. Karena cyber crime bisa melibatkan berbagai aspek hukum seperti pidana, perdata, dan tata usaha negara, maka pendekatan yang holistik sangat dibutuhkan. Selain itu, dalam beberapa kasus kejahatan dunia maya, unsur delik dapat bersifat baru atau tidak ada padanannya di KUHP, seperti hacking yang merujuk pada akses ilegal ke sistem komputer. Dalam hal ini, KUHP belum memiliki ketentuan khusus, sehingga peran undang-undang khusus seperti UU ITE menjadi sangat penting.

#### D. Penutup

Jika melihat hukum pidana positif di Indonesia, termasuk di dalamnya aturan mengenai kejahatan dunia maya, terdapat ketentuan yang tersebar baik di dalam KUHP maupun di luar KUHP. Misalnya, Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi hadir sebagai pelengkap KUHP. Namun, dalam pengaturan kejahatan dunia maya, muncul beberapa persoalan karena beberapa bentuk kejahatan dunia maya dapat dikenai sanksi berdasarkan hukum Indonesia, sementara bentuk lain belum dapat dijangkau oleh hukum yang ada. Contohnya, jika suatu tindak pidana memiliki unsur delik yang tercantum dalam KUHP tetapi tidak memenuhi syarat yang ada, seperti kasus peretasan, maka terjadi kekosongan hukum (*vacuum legis*). KUHP dan UU ITE harus sejalan dalam menerapkan norma-norma tindak pidana siber, termasuk tindak pidana di bidang teknologi informasi, menjadi upaya kebijakan kriminalisasi kejahatan dunia maya ke depan (*ius constituendum*), sebagai langkah antisipasi terhadap perkembangan kejahatan tersebut.

#### Daftar Pustaka

- Angkasa dan Rili Windiasih, *Cybercrime di Era Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 Dalam Perspektif Viktimologi*, Journal Justiciabelen, Volume 2, Nomor 2, 2022, hlm. 106. <https://doi.org/10.35194/jj.v2i2.2113>.
- Antonius Mahendra Dewantara dan Dika Kirana Larasati, *Implementation of Progressive Law in Enforcement of Environmental Law in Indonesia: The Current Problems and Future Challenges*, Indonesian Journal of Environmental Law and Sustainable Development, Volume 1, Nomor 2, 2022, hlm. 240, <https://doi.org/10.15294/ijel.v1i2.58044>.
- Ari Dermawan, Endra Saputra, dan Jhonson Efendi Hutagalung, *Peran Masyarakat Dalam Menaati Hukum dan Mendukung Perkembangan Teknologi Komputer Dalam*

- Bisnis Digital, Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 2, Nomor 3, 2021, hlm. 570. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2542>.
- Arista Candra Irawati, *Politik Hukum Dalam Pembaharuan Hukum Pidana (RUU KUHP Asas Legalitas)*, ADIL Indonesia Journal, Volume 1, Nomor 2, 2019, hlm. 11, <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/AIJ/article/view/369>.
- Asep Saepudin Jahar, Raju Moh Hazmi, dan Nurul Adhha, *Construction of Legal Justice, Certainty, and Benefits in the Supreme Court Decision Number 46P/HUM/2018*, Jurnal Cita Hukum, Volume 9, Nomor 1, 2021, hlm. 175, <https://doi.org/10.15408/jch.v9i1.11583>.
- Budhijanto, *Teori Hukum Konvergensi*, Refika Aditama, Bandung, 2014.
- Dyka Nurcaesar dan Muhammad Rusli Arafat, *Perbandingan Sistem Hukum Pidana di Indonesia: Pidana Barat (KUHP) dan Pidana Adat*, JUSTITIA: Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora, Volume 8, Nomor 4, 2021, hlm. 854, <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Justitia/article/view/3553>.
- Herlindah dan Yadi Darmawan, *Development Legal Theory and Progressive Legal Theory: A Review, in Indonesia's Contemporary Legal Reform*, Peradaban Journal of Law and Society, Volume 1, Nomor 1, 2022, hlm. 20, <https://doi.org/10.59001/pjls.v1i1.22>.
- I Dewa Gede Atmadja, *Legal Ideology on Social Justice Perspective*, Journal Equity of Law and Governance, Volume 1, Nomor 2, 2021, hlm. 159, <https://doi.org/10.55637/elg.1.2.4345.158-163>.
- Ismail Koto, *Cyber Crime According to the ITE Law*, International Journal Reglement & Society (IJRS), Volume 2, Nomor 2, 2021, 107, <https://doi.org/10.55357/ijrs.v2i2.124>.
- Nazran, Fitri Yanni, dan Dewi Siregar, *Realizing People's Welfare in Economic Globalization, Perspective of Constitution of electronic information and transaction*, Veteran Law Review, Volume 5, Nomor 1, 2022, hlm. 13, <https://doi.org/10.35586/velrev.v5i1.4028>.
- Noveria Devy Irmawanti dan Barda Nawawi Arief, *Urgensi Tujuan dan Pedoman Pemidanaan Dalam Rangka Pembaharuan Sistem Pemidanaan Hukum Pidana*, Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia, Volume 3, Nomor 2, 2021, hlm. 220. <https://doi.org/10.14710/jphi.v3i2.217-227>.
- Nurfaqih Irfani, *Asas Lex Superior, Lex Specialis, dan Lex Posterior: Pemaknaan, Problematika, dan Penggunaannya dalam Penalaran dan Argumentasi Hukum*, Jurnal Legislasi Indonesia, Volume 17, Nomor 3, 2020, hlm. 307, <https://doi.org/10.54629/jli.v17i3.711>.
- Nurul Isnina Syawalia Arifah Nasution, *Politik Hukum Pidana Kekerasan Seksual Dalam RKUHP*, Khazanah Multidisiplin, Volume 2, Nomor 1, 2021, hlm. 46, <https://doi.org/10.15575/km.v2i1.11636>.
- Parida Angriani Baiq, *Perlindungan Hukum terhadap Data Pribadi dalam Transaksi E-Commerce: Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, DIKTUM: Jurnal Syariah dan Hukum, Volume 19, Nomor 2, 2021, hlm. 160, <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/diktum/article/view/2463>.
- Putri Wahyu Widayanti, *Tindak Pidana Pencurian Data Nasabah Dalam Bidang Perbankan Sebagai Cyber Crime*, Legacy: Jurnal Hukum dan Perundang-Undangan, Volume 2, Nomor 2, 2022, hlm. 20, <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/legacy/article/view/6218>.
- Shidarta, *Multisentrisisme Humaniora Digital: Filsafat Hukum Masa Depan Dan Masa Depan Filsafat Hukum*, Binus University, Jakarta, 2022.
- Shinki Katyayani Pandey, *A Study on Digital Payments System & Consumer*

- Perception: An Empirical Survey*, Journal of Positive School Psychology, Volume 6, Nomor 3, 2022, hlm. 10123, <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/5568>.
- Sinaga, *The Law Globalization in Cyber Crime Prevention*, International Journal of Law Reconstruction, Volume 5, Nomor 2, 2021, hlm. 217, <https://doi.org/10.26532/ijlr.v5i2.17514>.
- Stefan Koos, *Digital Globalization and Law*, Lex Scientia Law Review, Volume 6, Nomor 1, 2022, hlm. 68. <https://doi.org/10.15294/lesrev.v6i1.55092>.
- Sufmi Dasco Ahmad, *Cybercrime In The Context Of Criminal Defamation In Indonesia*, Jurnal Webology, Volume 19, Nomor 2, 2022.
- Toby S. James, *Cyber Elections in the Digital Age: Threats and Opportunities of Technology for Electoral Integrity*, Election Law Journal: Rules, Politics, and Policy, Volume 19, Nomor 2, 2020, hlm. 126, <https://doi.org/10.1089/elj.2020.0633>.
- Yogi Yasa Wedha dan Edy Nurcahyo, *Criminal Law Reform Toward Deprivation of Property Resulting from Corruption Criminal Acts: A Criminological Perspective*, Prizren Social Science Journal, Volume 5, Nomor 1, 2021, hlm. 101, <https://doi.org/10.32936/pssj.v5i1.207>.
- Zawil Fadhli dan Syamsul Bahri, *Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggan Jasa Telekomunikasi Dalam Registrasi Kartu Seluler Prabayar Melalui Gerai (Suatu Penelitian di Kota Banda Aceh)*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan, Volume 4, Nomor 2 (2020, hlm. 743. <https://jim.usk.ac.id/perdata/article/view/13778>.