

BAB II

TINDAK PIDANA DI MEDIA SOSIAL

A. Tinjauan Umum tentang Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Salah satu bentuk baru dalam berkomunikasi yang ditawarkan dalam dunia internet adalah media sosial. Pesatnya perkembangan teknologi sekarang membuat banyak aplikasi media sosial baru yang bermunculan di dunia maya. Kini dengan mengandalkan *smartphone* yang berhubungan dengan internet, seseorang sudah bisa mengakses beberapa situs sosial media seperti, *facebook, twitter, line, wechat, kakao talk* dan itu semua bisa kita akses dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan koneksi internet dan itu membuat arus informasi semakin besar dan pesat. Dengan menggunakan media sosial dalam internet, pengguna bisa meluaskan perkataan atau pun hal yang dia alami.

Media sosial (*social networking*) adalah alat bantu atau media yang memfasilitasi pengguna untuk dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya, dengan saling menambahkan teman, meberikan komentar bertanya maupun berdiskusi.¹⁷ Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial

¹⁷ Arif Rahmadi, *Tips Produktif Ber-Social Media*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016, hlm. 1.

secara virtual. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi.¹⁸

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi perkembangan *web* baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara online, sehingga dapat menyebar luaskan konten mereka sendiri. Sesuai dengan pendapat Zarella, media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.¹⁹

Menurut Chris Brogan Sosial media adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa.²⁰ Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, *forum* dan dunia *virtual*. Kaplan dan Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai

¹⁸ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015, hlm. 11.

¹⁹ Aditya, R. Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi Pada Komunitas Fotografi Pekanbaru. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Politik Universitas Riau*, Vol. 2, No. 2, 2015:2-3.

²⁰ Chris Brogan, *Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business Online*, New York: Wiley & Son.Inc., 2010, hlm. 11.

sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas ideologi dan teknologi *Web. 2.0* dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user generated content*.²¹

Tahun 2009 hingga saat ini, media sosial (facebook, path, instagram, twitter, dan lain-lain) menjelma menjadi dunia kedua setelah dunia maya. Sebuah perusahaan riset dan pemasaran dari Singapura menyatakan bahwa pengguna internet aktif di Indonesia sudah terhitung sejak Januari 2014 tercatat sebanyak 72,7 juta orang. Sebanyak 98% dari pengguna internet memiliki akun media sosial dan 79% aktif mengakses akun media sosial dalam kurun waktu satu bulan terakhir. Facebook memegang jumlah terbesar yaitu 93% dari jumlah total pengguna internet di Indonesia.²²

Mencermati beberapa pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa media sosial adalah sebuah platform media yang fokus pada eksistensi pengguna yang memfasilitasinya saat beraktifitas ataupun berkolaborasi, maka media sosial bisa dilihat sebagai media *online* yang memperkuat hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Media sosial merupakan salah satu bentuk perkembangan dari adanya internet sebagai medium di internet yang memungkinkan pengguna untuk mempresentasikan diri maupun bekerjasama, berinteraksi, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial memiliki sifat yang lebih interaktif apabila dibandingkan dengan bentuk

²¹ Rulli Nasrullah, *Op Cit*, hlm. 15.

²² *Ibid*, hlm. 27.

media tradisional seperti radio, maupun televisi. Melalui media sosial, seseorang dapat secara langsung berinteraksi dengan orang lain, baik melalui komentar dalam media sosial maupun dengan sekedar memberikan *like* pada setiap postingan seseorang.

2. Karakteristik Media Sosial

Media sosial mempunyai ciri has tertentu dalam kaitannya setiap manusia melakukan hubungan sosial di zaman perkembangan teknologi komunikasi. Karakteristik umum yang dimiliki media sosial adalah keterbukaan interaksi dan dialog antar pengguna. Sebelum media sosial populer seperti sekarang, kebanyakan orang menggunakan media SMS atau telepon yang terdapat pada *handphone*. Namun seiring perkembangan teknologi dan informasi sehingga munculah media sosial, orang cenderung menggunakan layanan *chat* dalam media sosial sebagai media komunikasi. Sedangkan karakteristik khusus dari media sosial yaitu adanya bayasan dan ciri khusus yang hanya dimiliki media sosial tertentu disbanding dengan media lainnya. yaitu adanya jaringan (*network*), informasi, arsip, dan bersifat interaktif.²³

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial dibanding dengan media lainnya. Adapun karakteristik media sosial, antara lain:

²³ *Ibid*, hlm. 15.

- a. Jaringan (*network*). Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas, contohnya seperti Facebook, twitter dan lain-lain.
- b. Informasi (*information*). Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring.
- c. Arsip (*archive*). Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di *Facebook* informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan bahkan sampai tahun.
- d. Interaktif (*interactivity*). Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.

- e. Penyebaran (*Share/sharing*). Penyebaran merupakan karakter lainnya dari media sosial. Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dari dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya. Praktik ini merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten sekaligus mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini adalah konten yang ada mendapatkan, misalnya, komentar yang tidak sekesar opini, tetapi juga data atau fakta terbaru.²⁴

Media sosial terbentuk melalui seperangkat teknologi, dan internet tidak sekedar alat. Internet juga memberikan kontribusi terhadap munculnya ikatan sosial di internet, nilai-nilai dalam masyarakat virtual, sampai pada struktur sosial secara online. Internet tak heran juga dikatakan "*the network is the message, and the internet is the messenger*" (jaringan adalah pesannya, dan internet adalah pembawa pesannya). Dengan demikian, media sosial merupakan suatu media alat bantu seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan dan orang-orang baru yang tidak secara langsung bertatap muka.

3. Dampak Media Sosial

Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etika dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial.

²⁴ *Ibid*, hlm. 15.

Dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik.²⁵

Media sosial mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain.²⁶

Ada dua aspek media sosial yang mempengaruhi manusia, yaitu antara yang positif dan yang negatif. Berikut dikemukakan hal-hal yang negatif dan positif dari media sosial itu sendiri. Dampak positifnya adalah:

- a. Dapat mempererat hubungan silaturahmi dan juga berhubungan dengan ilmu pengetahuan.
- b. Menambah wawasan berpikir dan pengetahuan lewat media sosial.
- c. Dapat menyediakan informasi yang tepat dan akurat, seperti informasi tentang perguruan tinggi, lowongan kerja ataupun mengenai beasiswa.

²⁵ Nurul Fatmawati, *Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial terhadap Masyarakat*, Pelaksana Seksi Hukum dan Informasi KPKNL Semarang, Online: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14366/Pengaruh-Positif-dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.html>, diakses Jumat, 1 Juli 2022, pukul 21.21 WIB.

²⁶ *Ibid.*

- d. Menyediakan ruang untuk berperan positif seperti komunikasi dengan para tokoh agama, ulama, ataupun motivator.
- e. Mengakrabkan hubungan pertemanan, komunikasi untuk pertemuan, rapat-rapat atau sosial gathering.

Media sosial selain memiliki dampak positif, namun juga memiliki dampak negatif, antara lain:

- a. Pada anak-anak dan usia remaja menjadi malas belajar, karena lebih banyak berkomunikasi di dunia maya, khususnya masalah 'game online' atau melihat film-film lewat *You Tube* atau lain lainnya.
- b. Situs jejaring sosial akan membuat kaum remaja dan anak-anak lebih mementingkan diri sendiri.
- c. Dari segi bahasa tidak ada aturan bahasa dalam jejaring sosial, sehingga bagi anak-anak dan remaja bisa menggunakan bahasa seenaknya seperti apa yang didapat dari media sosial.
- d. Situs Jejaring Sosial adalah lahan subur bagi predator/pemangsa manusia (anak-anak) untuk melakukan kejahatan.
- e. Pornografi telah merajalela di media sosial/internet, sehingga kaum remaja banyak yang terpengaruh karenanya, gara-gara habis nonton film porno di medsos kemudian remaja berhubungan seks sesamanya.
- f. Media sosial dan internet telah dijadikan/modus penipuan' bagi kaum penjahat yang mengambil berbagai macam keuntungan material. Hal ini, sudah banyak terjadi.

- g. Banyak adegan-adegan seksual yang menggiurkan para pengguna media sosial secara bebas dan leluasa.
- h. Menjadikan seorang individualistik dan acuh kepada yang lain.
- i. Terjadinya *cyber-bullying* dan *cybder crimes*.
- j. Maraknya kejahatan yang bersal dari media sosial.
- k. Mengganggu hubungan natar pasangan dan menimbulkan banyak kecemburuan karena pasangannya berhubungan dengan yang lain lewat media sosial.
- l. Menimbulkan kecanduan/sifat candu, tidak ingat waktu, apalagi mau ingat sholat lima waktu, jadi terabaikan.
- m. Dapat menciptakan identitas baru dalam hal perilaku yang tidak sesuai dengan identitas diri, yakni perilaku liberalis.
- n. Banyak menciptakan rekayasa hoax atau berita bohong.
- o. Pencurian dan penyalahgunaan data seperti foto, dokumen dan lain-lain.
- p. Pemborosan terhadap uang tanpa disadari untuk kepentingan medsos (media sosial) dan internet.
- q. Mempermudah penyebaran virus , misalnya dengan membuat konten berisi link menuju laman tertentu yang disisipi virus.
- r. Bagi yang sudah kecanduan, kesehatannya akan menurun, karena penggunaan waktu tanpa batas hingga larut malam.
- s. Kewajiban terhadap agama dilalaikan, demikian waktu-waktu belajar bagi pelajar dan mahasiswa jadi terabaikan.

- t. Pola pikir akan mengalami perubahan ke arah yang negatif bukan kepada yang positif.
- u. Terjadi stress dan cenderung tertekan, cenderung banyak curhat (curahan hati), emosional dan banyak ngumbar kta-kata kotor, tidak senonoh.
- v. Waktu yang sangat berharga menjadi sia-sia, mestinya aktifitas yang bermanfaat menjadi terabaikan.
- w. Mengganggu konsentrasi dalam sebuah permasalahan atau acara-acara ritual, orang yang sudah kecanduan medsos lebih suka mengarahkan pandangan dan pikirannya kepada media sosial yang ada dalam Hpnya.
- x. Media Sosial juga bisa dijadikan ajang ‘ujaran kebencian’ terhadap seseorang bahkan penistaan agama. Hal ini, sudah terjadi dan kemudian menjadi urusan hukum.²⁷

Jika dilihat efek negatif media sosial yang dikemukakan tersebut, maka penulis berkesimpulan bahwa dampak negatif media sosial lebih dominan daripada dampak positif dari media sosial. Namun, banyak orang tidak merasa bahwa media sosial memiliki efek negatif lebih besar. Oleh karena itu, sebaiknya bagi para pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum, hendaknya dapat menggunakan media sosial ke arah yang positif serta mampu mengendalikan dirinya untuk tidak terbawa arus waktu yang dapat menghilangkan pekerjaan yang harus dikerjakan atau bahkan terjerumus kepada kejahatan-kejahatan yang marak terjadi di media sosial.

²⁷ HMS. Suhary AM, *Literasi Sosial Media: Pengaruh Negatif Dan Positif Sosial Media*, Online: <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/361>, diakses Jumat, 1 Juli 2022, pukul 21.30 WIB.

B. Tinjauan Umum tentang Tindak Pidana di Media Sosial

1. Tindak Pidana di Media Sosial (*Cyber Crime*)

Tindak pidana dalam KUH Pidana dijelaskan dengan istilah *strafbaar feit* dan dalam keputusan tentang hukum pidana digunakan istilah delik, sedangkan pembuatan undang-undang mempergunakan istilah peristiwa pidana atau perbuatan pidana atau tindak pidana. Tindak Pidana mempunyai pengertian yang abstrak dari peristiwa-peristiwa yang kongkrit dalam lapangan hukum pidana, sehingga tindak pidana mempunyai pengertian yang bersifat ilmiah dan ditentukan dengan jelas untuk dapat memisahkan dengan istilah yang dipakai dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.²⁸

Tindak pidana adalah suatu tindak atau perbuatan yang diancam dengan pidana oleh Undang-Undang, bertentangan dengan hukum dan dilakukan dengan kesalahan oleh seseorang yang mampu bertanggung jawab.²⁹ Istilah tindak pidana adalah perbuatan yang oleh aturan hukum dilarang dan diancam dengan pidana, dimana pengertian perbuatan disini selain perbuatan yang bersifat aktif (melakukan sesuatu yang sebenarnya dilarang oleh hukum) juga perbuatan yang bersifat pasif (tidak berbuat sesuatu yang sebenarnya diharuskan oleh hukum).³⁰

Tindak pidana merupakan kelakuan manusia yang dirumuskan dalam undang-undang melawan hukum, yang dapat dipidana dan dilakukan dengan

²⁸ Amir Ilyas, *Asas-asas Hukum Pidana*, Yogyakarta: Rangkang Education, 2012, hlm. 18.

²⁹ Erdianto Efendi, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, Bandung: Refika Aditama, 2011, hlm. 97.

³⁰ Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana*, Jakarta: Rajawali Press, 2012, hlm. 50.

kesalahan. Seseorang melakukan perbuatan pidana dan akan mempertanggung jawabkan perbuatan jika mempunyai kesalahan. Seseorang mempunyai kesalahan jika saat melakukan perbuatan tersebut dilihat dari masyarakat menunjukkan pandangan normatif mengenai kesalahan yang dilakukan. Terkait dengan fokus pembahasan penelitian ini, tindak pidana di media sosial sering disebut dengan kejahatan mayantara (*cyber crime*).

Tindak pidana di media sosial termasuk dalam tindak pidana di bidang teknologi informasi, dikenal pula kejahatan siber atau dunia maya. *Cyber crime* adalah aktivitas kejahatan di dunia maya dengan memanfaatkan jaringan komputer sebagai alat dan jaringan internet sebagai medianya atau perbuatan melawan hukum yang menggunakan sarana internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. Kejahatan di dunia maya tersebut bisa mengakibatkan kerugian materiil maupun immateriil seperti waktu, nilai, jasa, uang, barang dan dapat menghilangkan harga diri serta martabat seseorang.³¹

Kehadiran komputer yang sudah mengglobal mendorong terjadinya aksi kejahatan siber. Secara sederhana, aksi kejahatan siber (*cyber crime*) dapat diartikan sebagai jenis kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media Internet sebagai alat bantu. Maka demikian artinya semakin tinggi tingkat budaya dan semakin modern suatu bangsa, maka semakin modern pula kejahatan itu dalam bentuk, sifat dan cara pelaksanaannya. Perkembangan

³¹ Ibrahim Fikma Edrisy, Kamilatun, *Pengantar Hukum Siber*, Kotabumi: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2019, hlm. 7.

teknologi komputer, teknologi informasi, dan teknologi komunikasi juga menyebabkan munculnya tindak pidana baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan tindak pidana konvensional.

Mencermati uraian di atas, dapat dipahami bahwa penyalahgunaan komputer sebagai salah satu dampak dari ketiga perkembangan teknologi tersebut itu tidak terlepas dari sifatnya yang memiliki ciri-ciri tersendiri. *Cyber crime* dapat dimaknai secara luas dan sempit. Dalam arti sempit, *cyber crime* dapat dimaknai sebagai perbuatan yang melanggar hukum dengan memanfaatkan teknologi komputer. Sedangkan dalam arti luas, *cyber crime* merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan pada komputer baik dari jaringan maupun penggunaannya serta kejahatan konvensional yang menggunakan teknologi komputer.

Cyber crime atau kejahatan dunia maya dalam hal ini tindak pidana di media sosial dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia juga sering disebut dengan kejahatan tindak pidana yang berkaitan dengan teknologi informasi. Tindak pidana *cyber crime* merupakan suatu tindak pidana yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer maupun menggunakan jaringan teknologi informasi komputer maupun penggunaannya, dengan artian perbuatannya melanggar hukum yang dikategorikan sebagai hal yang ilegal atau dianggap melanggar norma sosial dan peraturan yang ada. 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

2. Bentuk-Bentuk Kejahatan *Cyber Crime*

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 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*.³²

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:

- a. *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.

³² Maman Budiman, *Kejahatan Korporasi di Indonesia*, Malang: Setara Press, 2020, hlm. 10-11.

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

- b. *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.
- c. *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.
- d. *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*.

- e. *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*.
- f. *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.
- g. *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.³³

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. *Cyber crime* merupakan suatu kejahatan mayantara yang dapat dilakukan tanpa mengenal batas ruang dan waktu, diperlukan suatu upaya pencegahan untuk menanggulangi kejahatan tersebut. Aktivitas pokok dari *cyber crime* adalah penyerangan terhadap computer system dan communication system milik orang lain atau umum di dalam *cyber space*. Fenomena *cyber crime* memang harus diwaspadai karena kejahatan ini berbeda dengan kejahatan lain pada umumnya. *Cyber space*, *cyber crimes*, dan *cyber laws* merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Aspek hukum dalam rezim hukum tiga *cyber* cukup luas, yaitu dalam hukum administrasi, perdata, dan pidana. Ketiga bidang hukum *cyber* tersebut dapat disebut sebagai *cyber law*.³⁴

³³ Ari Jualiano Gema, *Fenomena di Dunia Maya*, Online: <https://www.hukumonline.com/berita/a/cybercrime-sebuah-fenomena-di-dunia-maya-ho1229>, diakses Jumat, 1 Juli 2022, pukul 21.30 WIB.

³⁴ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi, Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013, hlm. 5-11.

Bentuk-bentuk tindak pidana *cyber crime* Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur bentuk-bentuk tindak pidana *cyber crime* yang tercantum dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 35, diantaranya yaitu:

- a. *Cyber crime* yang menggunakan komputer sebagai alat kejahatan, yakni Pornografi Online (*Cyber-Porno*), Perjudian Online, Pencemaran nama baik melalui media sosial, penipuan melalui komputer, pemalsuan melalui komputer, pemerasan dan pengancaman melalui komputer, penyebaran berita bohong melalui komputer, pelanggaran terhadap hak cipta, *cyber terrorism*.
- b. *Cyber crime* yang berkaitan dengan komputer, jaringan sebagai sasaran untuk melakukan kejahatan, yakni akses tidak sah (*illegal acces*), mengganggu sistem komputer dan data komputer, penyadapan atau intersepsi tidak sah, pencurian data, dan menyalahgunakan peralatan komputer.

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik bahwa tindak pidana *cyber crime* berdasarkan bentuknya dapat dibedakan secara dua garis besar. Pertama, *cyber crime* yang menggunakan komputer sebagai sarana atau alat dalam melakukan pidana seperti pencemaran nama baik melalui media sosial, penyebaran berita hoax di media masa, dan lain-lain. Sedangkan yang kedua adalah *cyber crime* dengan komputer sebagai sasaran kejahatan yakni *hacking*, penyadapan, pencurian data komputer secara ilegal dan lain-lain.

3. Dasar Hukum *Cyber Crime*

Sebelum membahas definisi dari tindak pidana *cyber crime*, terlebih dahulu akan dijabarkan terkait dengan dasar hukum dari *cyber crime* itu sendiri. Adapun dasar hukum yang mengatur tentang tindak pidana *cyber crime* adalah sebagai berikut.

a. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi

Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi mengatur beberapa pasal yang memuat tentang perbuatan yang dilarang termasuk tindak pidana *cyber crime*. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi diberlakukan untuk mengakomodir pemidanaan dari tindak pidana *cyber crime*, sebelum lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi ini hanya mengatur beberapa tindak pidana yang termasuk tindak pidana *cyber crime* yang masih bersifat umum dan luas, dan hanya berkaitan dengan telekomunikasi, sehingga belum dapat mengakomodir tindak-tindak pidana yang berkaitan dengan komputer. Adapun beberapa pasal tersebut yakni sebagai berikut.

Tabel 1
Pengaturan *Cyber Crime* dalam Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999
tentang Telekomunikasi

Pasal	Materi
Pasal 22	dilarang melakukan perbuatan tanpa hak, tidak sah, atau memanipulasi: Akses ke jaringan telekomunikasi; dan atau Akses ke jasa telekomunikasi; dan atau Akses ke jaringan telekomunikasi khusus.

Pasal 38	dilarang melakukan perbuatan yang dapat menimbulkan gangguan fisik dan elektromagnetik terhadap penyelenggaraan telekomunikasi.
Pasal 40	dilarang melakukan kegiatan penyadapan atas informasi yang disalurkan melalui jaringan telekomunikasi dalam bentuk apapun.

Sumber: Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi

Selain dari pasal-pasal tersebut, bentuk-bentuk tindak pidana *cyber crime* yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi adalah akses ilegal. Akses ilegal yakni tanpa hak, tidak sah, atau memanipulasi akses ke jaringan telekomunikasi, menimbulkan gangguan fisik dan elektromagnetik terhadap penyelenggaraan telekomunikasi dan penyadapan informasi melalui jaringan telekomunikasi.

b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diundangkan pada tanggal 23 April 2008. Undang-undang ini memuat dan mengakomodir tentang pengelolaan informasi dan transaksi elektronik untuk pembangunan, dan juga sebagai antisipasi atau payung hukum dari resiko buruk jika terdapat penyalahgunaan kemajuan teknologi informasi dan transaksi elektronik yang dapat merugikan kepentingan hukum baik bagi orang pribadi, masyarakat ataupun negara yang menggunakan alat teknologi atau dengan kata lain yang dapat disebut dengan tindak pidana *cyber crime*.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah menetapkan perbuatan-perbuatan mana yang termasuk tindak pidana di bidang *cyber crime* dan telah ditentukan unsur-unsur tindak pidana dan penyerangan terhadap berbagai kepentingan hukum dalam bentuk rumusan-rumusan tindak pidana tertentu. Adapun pasal-pasal yang mengatur tindak pidana *cyber crime* adalah:

Tabel 2
Pengaturan *Cyber Crime* dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Paasal	Materi
Pasal 27 ayat (1)	Dengan sengaja atau 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 (2)	Dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian
Pasal 27 ayat (3)	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 27 ayat (4)	Tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.
Pasal 28 ayat (1)	Tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.
Pasal 28 ayat (2)	Tanpa hak menyebarkan yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).
Pasal 29	Tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.
Pasal 30 ayat (1)	Tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.

Pasal 30 ayat (2)	Tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
Pasal 30 ayat (3)	Tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.
Pasal 31 ayat (1)	Tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.
Pasal 31 ayat (2)	Tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan.
Pasal 31 ayat (3)	Kecuali intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), intersepsi yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang.
Pasal 32 ayat (1)	Tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik public.
Pasal 32 ayat (2)	Tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak
Pasal 32 ayat (3)	Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.
Pasal 33	Tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Pasal 34 ayat (1)	Tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki: a) perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33. b) sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.
Pasal 34 ayat (2)	Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.
Pasal 35	Tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.
Pasal 36	Tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain.
Pasal 37	Dengan sengaja melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 36 di luar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada di wilayah yurisdiksi Indonesia

Sumber: Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pasal yang mengatur secara jelas terkait penyadapan adalah Pasal 31 ayat (1) tentang penyadapan atas informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dalam suatu komputer dan/atau sistem elektronik tertentu milik orang lain, lalu dilanjutkan dengan Pasal 31 ayat (2) yakni penyadapan baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau

Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan. Lebih lanjut lagi dalam pasal 31 ayat (3) penyadapan diperbolehkan jika dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang.

- c. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan bentuk dari perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun terkait dengan bentuk-bentuk dari tindak pidana *cyber crime* yang diatur tidak ada perubahan, sehingga segala bentuk tindak pidana *cyber crime* masih sama halnya dengan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

C. Tinjauan Umum tentang Kepolisian

Secara historis istilah polisi di Indonesia dapat dikatakan mengikuti istilah polisi Negara Belanda yaitu *politie*. Dilihat dari sisi historis, istilah “polisi” di Indonesia tampaknya mengikuti dan menggunakan istilah “*politie*” di Belanda. Hal ini sebagai akibat dan pengaruh dari bangunan sistem hukum Belanda yang banyak dianut di negara Indonesia.³⁵ Makna *politie* menurut

³⁵ Ida Bagus Kade Danendra, “Kedudukan Dan Fungsi Kepolisian Dalam Struktur Organisasi Negara Republik Indonesia”, *Jurnal elektronik (e-journal) Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi (Unsrat), Lex Crimen*, Vol. I, No. 4, Oktober-Desember 2012, hlm. 41.

Van Vollenhoven adalah “organ pemerintah yang bertugas mengawasi, jika perlu menggunakan pemaksaan supaya yang diperintah menjalankan dan tidak melakukan larangan-larangan perintah”.³⁶ Polisi sebagai bagian dari organ pemerintah dapat dikatakan secara jelas bahwa polisi adalah organisasi dan alat pemerintah. Selain itu, polisi adalah birokrasi tanpa loket dan sekat yang memisahkannya dengan masyarakat, hubungan polisi dengan masyarakat itu bagai air dengan ikan di dalamnya. Tidak ada masyarakat tanpa polisi (*ubi society ubi politie*).³⁷

Polisi merupakan alat negara yang bertugas memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, memberikan pengayoman, dan memberikan perlindungan kepada masyarakat.³⁸ Selanjutnya Satjipto Raharjo yang mengutip pendapat Bitner menyebutkan bahwa apabila hukum bertujuan untuk menciptakan ketertiban dalam masyarakat, diantaranya melawan kejahatan. Akhirnya polisi yang akan menentukan secara konkrit apa yang disebut sebagai penegakan ketertiban.³⁹

Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam Pasal 1 angka (1) dijelaskan bahwa kepolisian adalah segala hal-ihwal yang berkaitan dengan fungsi dan lembaga polisi sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Istilah kepolisian dalam Undang-undang ini mengandung dua pengertian, yakni fungsi polisi dan

³⁶ Sadjijono, *Memahami Hukum Kepolisian*, Yogyakarta: PRESSindo, 2010, hlm. 3.

³⁷ Ismantoro Dwi Yuwono, *Memahami Berbagai Etika Profesi & Pekerjaan*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2011, hlm. 64.

³⁸ Satjipto Rahardjo, *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, Yogyakarta: Genta Publishing, 2009, hlm. 111.

³⁹ *Ibid*, hlm. 117.

lembaga polisi. Pasal 2 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, fungsi kepolisian sebagai salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, pelindung, pengayom dan pelayan kepada masyarakat. Sedangkan lembaga kepolisian adalah organ pemerintah yang ditetapkan sebagai suatu lembaga dan diberikan kewenangan menjalankan tugasnya berdasarkan peraturan perundang-undangan.

Selanjutnya Pasal 5 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia menyebutkan bahwa:

1. Kepolisian Negara Republik Indonesia merupakan alat negara yang berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri.
2. Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah Kepolisian Nasional yang merupakan satu kesatuan dalam melaksanakan peran sebagaimana dimaksud dalam ayat (1).

Polisi memiliki arti yang berbeda antara sekarang dan pada awal ditemukannya istilah polisi itu sendiri. Pertama kali istilah Polisi ditemukan pada abad sebelum masehi di Yunani yaitu "*Politea*" yang berarti seluruh pemerintahan negara kota. Lalu pengertiannya berkembang menjadi kota dan juga dipakai untuk menyebut semua usaha kota. Karena pada masa itu kota-kota merupakan negara-negara yang berdiri sendiri yang disebut juga dengan polis, maka politeia atau polis berarti semua usaha yang tidak saja menyangkut pemerintahan negara kota saja, tetapi juga termasuk urusan-urusan keagamaan. Pada abad ke-14 dan 15 oleh karena perkembangan zaman, urusan dan kegiatan keagamaan menjadi semakin banyak, sehingga

perlu diselenggarakan secara khusus. Akhirnya urusan agama dikeluarkan dari usaha politeia, maka istilah politeia atau Polisi tinggal meliputi usaha dan urusan keduniawian saja.⁴⁰ Dari istilah *politeia* dan *polis* itulah kemudian timbul istilah *lapolice* (Perancis), *politeia* (Belanda), *police* (Inggris), *polzei* (Jerman) dan Polisi (Indonesia).⁴¹

Kini istilah polisi diartikan sebagai Badan pemerintah (sekelompok pegawai negeri) yang bertugas memelihara keamanan dan ketertiban umum, pegawai negeri yang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban umum.⁴² Telah dikenal oleh masyarakat luas, terlebih di kalangan Kepolisian bahwa tugas yuridis kepolisian tertuang di dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Perihal Kepolisian dengan tugas dan wewenangnya ada diatur di dalam undang-undang tersebut. Kepolisian adalah segala hal-ikhwal yang berkaitan dengan fungsi dan lembaga polisi sesuai dengan perundang-undangan. Dari keterangan pasal tersebut maka dapat dipahami suatu kenyataan bahwa tugas-tugas yang diemban oleh polisi sangat kompleks dan rumit sekali terutama di dalam bertindak sebagai penyidik suatu bentuk kejahatan.

⁴⁰ Warsito Hadi Utomo, *Hukum Kepolisian di Indonesia*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005, hlm. 5.

⁴¹ *Ibid*, hlm. 9.

⁴² Aditya Nagara, *Kamus Bahasa Indonesia*, Surabaya: Bintang Usaha Jaya, 2000, hlm. 453.