

	Jurnal Arjuna : Aplikasi Riset Jaringan dan Komputer Volume 1, Number 1, November 2023 (Halaman 18 - 25) DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11077870	e-ISSN : 3032-7229
---	--	--------------------

KEJAHATAN CYBER CRIME MENURUT UU ITE

Oleh :

Aldi Prayoga^{1✉}, Dian Handika Hutabarat², fauzan Mauladi Dwi³, Jelis Darwin Syaputra⁴

¹²³⁴ Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Labuhanbatu

email : aldii43390@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi di wilayah ini memiliki kapasitas untuk meningkatkan kualitas hidup individu. Lebih jauh lagi, berdampak pada aspek ekonomi, agama, politik, dan hukum, tidak hanya sebatas itu saja. Oleh karena itu, teknologi internet juga membawa sedikit dampak buruk, meskipun ada aspek positifnya. Salah satunya dimanfaatkan sebagai alat dalam melakukan suatu tindak pidana yang biasa disebut cybercrime atau internet crime. Data dalam penelitian ini terdiri dari dokumentasi berupa pedoman seperti catatan atau kutipan, penelusuran literatur hukum, buku, dan lain-lain terkait identifikasi permasalahan offline dan online. Metode analisis isi digunakan untuk menganalisis dokumen hukum. Metode ini memerlukan pemeriksaan yang cermat terhadap peristiwa atau produk hukum untuk membantu interpretasi analisis. Hukuman bagi kejahatan dunia maya di Indonesia saat ini tidak didefinisikan secara jelas dalam peraturan hukum terkait. Pertimbangan faktor KUHP (KUHP) dan non-KUHP sangat penting dalam menentukan sejauh mana perdamaian global. Itu adalah sebuah kegagalan. Ketentuan dalam KUHP yang dapat digunakan untuk mengadili pelaku kejahatan siber yang mempunyai penafsiran luas adalah ketentuan mengenai tindak pidana pemalsuan (sebagaimana diatur dalam Pasal 263 hingga 276), tindak pidana pencurian (sebagaimana diatur dalam Pasal 362 hingga 367), tindak pidana pencurian (sebagaimana diatur dalam Pasal 362 hingga 367), tindak pidana pencurian (sebagaimana diatur dalam Pasal 362 sampai dengan 367), tindak pidana penipuan (diatur dalam Pasal 378 sampai dengan 395), dan tindak pidana perusakan barang (sebagaimana diatur dalam Pasal 407 sampai dengan 412). Landasan analisis ini adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 (IET). Tujuan dari prosedur audit internal adalah untuk menemukan dan memastikan potensi bahaya atau pelanggaran yang dilakukan oleh pengguna internet. Proklamasi Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diundangkan oleh Amerika Serikat pada tanggal 21 April 2008 dilakukan beberapa perubahan. Berdasarkan penelusuran pihak berwenang, delapan orang telah ditangkap dan kini ditahan karena tidak mematuhi ketentuan surat perintah penangkapan yang dikeluarkan UU ITE.

Kata Kunci : Kejahatan Cyber, UU ITE

1. PENDAHULUAN

Negara berkembang yang tertinggal dalam implementasi dan akibatnya gagal memberikan dampak positif dan layanan baru harus diidentifikasi secara negatif, misalnya dengan ilmu pengetahuan sebagai antitesis dari ilmu pengetahuan dan teknologi dalam hal ini mengatasi berbagai permasalahan teknologi yang mungkin terjadi dalam waktu dekat. diselesaikan. Hal ini juga dapat digunakan untuk menentukan ketebalan berbagai bagian tubuh manusia yang membentuk kondisi eksekusi. Kelima, pelaksanaan perubahan signifikan di bidang hukum yang secara mendasar mempengaruhi tindakan dan kebijakan masyarakat. Hal ini akan meningkat secara sektoral (reformasi hukum baru). Secara khusus akan berdampak pada hukum Indonesia, namun dinamika hukum secara umum akan menjadikan dominasi ilmu pengetahuan sebagai komponen sistem hukum nasional. komputer sangatlah cepat.

Di Amerika Serikat, teknologi informasi baru saja mulai mengakar pada tingkat K-12. Teknologi ini dikenal dengan nama ITE. Sebagai ilustrasi, kelalaian

atau kesalahan merupakan perkembangan lalai teknologi dan kesalahan merupakan kalimat yang sering terkomputerisasi, disebut apa yang manusia di dunia maya dan teknologi telekomunikasi. Teknologi merugikan dirinya sendiri, dengan informasi ini merupakan milik dan milik orang lain, dan secara teknologi berkaitan dengan dirinya menggunakan pasal-pasal pengolahan data untuk menjadi informasi dan pasal-pasal tertentu. Sebaliknya dalam dunia nyata (proses pendistribusian data), kelalaian merupakan sebuah dosa mematikan yang dapat menimbulkan kerugian yang sangat besar. bukan dalam ruang dan waktu. Meski kereta api masih terus melaju di darat, teknologi juga telah membawa penyebaran informasi dalam berbagai bentuk yang dampaknya harus segera ditanggulangi agar penyebaran dan perusakannya tidak terjadi. Tujuan undang-undang ini adalah untuk memudahkan akses elektronik terhadap informasi yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 11 secara elektronik dan/atau dokumen elektronik tertanggal 2008 tentang Informasi Transaksi Uang dan/atau Elektronik (UU ITE). Namun dengan pengucapan nama yang baik.

Mengingat hal-hal di atas, jelas bahwa UU ITE belum sepenuhnya mengatasi seluruh faktor yang mempengaruhi permasalahan efisiensi. (Koto, 2021)

Problematika yang telah diperlukan oleh aparat penegak hukum di bidang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang digunakan pada peran, resmi dan fungsi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, menjelaskan tugas-tugas yang berpengaruh. Hal ini dapat diketahui oleh Anda sendiri atau masyarakat melalui pemanfaatan teknologi informasi dan praktik hukum; tidak hanya dipegang oleh Undang-undang. Kedua, adanya berbagai bentuk perkembangan teknologi di negara-negara berkembang yang berdampak pada pembangunan dan tentu saja menimbulkan dampak positif, sedangkan jasa-jasa baru harus diidentikkan secara negatif, misalnya dengan ilmu informasi dalam rangka mencegah ilmu pengetahuan dan teknologi informasi menimbulkan berbagai macam permasalahan. permasalahan teknologi yang mendesak. Agar efektif, harus disesuaikan dengan ketebalan berbagai bagian tubuh manusia yang menjadi kondisi pelaksanaannya. Kelima, pelaksanaan perubahan signifikan di bidang hukum yang secara mendasar mempengaruhi tindakan dan kebijakan masyarakat. Jumlah perkara sektoral (undang-undang baru) di Indonesia diperkirakan akan semakin meningkat, artinya dinamika hukum akan berdampak pada bidang ilmu pengetahuan hingga menjadi bagian dari sistem hukum nasional. (Liviani, 2020)

Perkembangan teknologi informasi di bidang ini berpotensi meningkatkan taraf hidup masyarakat. Hal ini juga berdampak pada realitas ekonomi, agama, politik, dan hukum, tidak hanya itu. Oleh karena itu, teknologi internet juga mempunyai dampak negatif yang kecil, meskipun ada aspek positifnya. Salah satunya digunakan sebagai senjata dalam kejahatan yang kemudian dikenal dengan cybercrime atau kejahatan internet. Hal ini disebut juga dengan kejahatan terkait komputer, yaitu jenis kejahatan manusia yang dilakukan di dunia maya atau internet melalui fasilitas komputer dengan tujuan memperoleh uang. Ini juga dikenal sebagai kejahatan dunia maya. sebesarnya mengambil keuntungan secara besar dari masyarakat, menipu, membobol rekening orang lain, atau mengacak sistem informasi suatu negara. Perbuatan tersebut dilakukan oleh mereka yang menggunakannya untuk keuntungan dirinya sendiri dan merugikan orang lain. Namun dibandingkan dengan bentuk kekerasan konvensional atau tradisional, kekerasan jenis ini berpotensi

menimbulkan kerugian yang lebih besar dalam beberapa kasus. Misalnya verifikasi melalui mode hacking. (No Title, 2019)

Pertanyaan yang muncul dari penjelasan di atas adalah bagaimana penafsiran hukum kejahatan siber dalam hukum pidana Indonesia. Namun, bagaimana hukum di Amerika menangani kejahatan dunia maya?

2. METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan metode NIST National Institute of Standar and Technology yang terdiri dari 4 tahap seperti pada gambar1



1. Acquisition/Collection Tahap ini melakukan akuisisi barang bukti elektronik ataupun bukti digital yang mungkin ada kaitannya dengan sumber tindak kejahatan. Tahap ini wajib memperhatikan sifat dari barang bukti digital yang sangat kompleks.
2. Examination Tahap ini merupakan tahapan untuk mengekstraksi data atau bukti digital yang harus dijaga integritasnya terhadap keaslian barang bukti agar dapat dipertanggungjawabkan di pengadilan.
3. Analysis Analisa ini dilakukan setelah didapatkan bukti digital dari hasil examination. Tahap ini bisa menggunakan dari beberapa ahli yang terkait dengan kasus yang ditangani agar hasil analisis menjadi lebih detail.
4. Conclusion/Reporting Semua tahapan di atas harus terdokumentasikan dengan baik agar memudahkan proses pembuatan laporan dan mudah dipahami oleh orang lain dari kegiatan investigasi yang dilakukan.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian dengan cara mengumpulkan data secara berurutan. Kumpulan data kedua merupakan turunan dari kumpulan data pertama yang telah didokumentasikan secara formal. Penelitian ini menggunakan tiga metode dalam bidang teori hukum: pendekatan berbasis fakta, pendekatan analitis dan konseptual, dan pendekatan peraturan-

	Jurnal Arjuna : Aplikasi Riset Jaringan dan Komputer Volume 1, Number 1, November 2023 (Halaman 18 - 25) DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11077870	e-ISSN : 3032-7229
---	--	--------------------

undangan. (Ramadhani, 2020a) Permasalahan dikaji melalui penafsiran hukum, dilanjutkan dengan pemaparan argumentasi teoritis yang didasarkan pada teori dan konsep hukum yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan Library Research sebagai teknik pengumpulan datanya. Untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan melalui penelitian sekunder, yang melibatkan pemeriksaan berbagai prasyarat hukum untuk menganalisis kejahatan dunia maya di Indonesia. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik interpretasi yang relevan secara khusus dengan kasus yang diteliti dan peraturan hukum terkait. Melalui penerapan penalaran deduktif dalam proses hukum, jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam tesis ini dapat ditemukan. Penalaran deduktif adalah proses kognitif untuk menarik kesimpulan logis dari premis atau asumsi yang sudah ada. Proses pidana ini disebut dengan deposisi. Hasil deduktif ditentukan oleh proses penalaran deduktif. Dengan kata lain, proses pengambilan kesimpulan deduktif dapat dimulai dengan hipotesis atau hukum dan berlanjut ke arah fakta dengan terlebih dahulu mempertimbangkan aspek-aspek umum dan kemudian berfokus pada faktor-faktor yang spesifik atau lebih rumit.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peraturan Hukum Cyber Crime dalam Hukum Pidana Indonesia

Munculnya teknologi informasi telah menyatukan populasi global, menghapus perpecahan agama dan mengkomodifikasi segala sesuatu yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku. Di sisi lain, kejahatan dunia maya baru-baru ini muncul sebagai ancaman baru dalam domain ini. Tujuh Kejahatan dunia maya, suatu bentuk aktivitas terlarang yang mengeksploitasi teknologi informasi, telah mencapai titik kritis. Selain memperkenalkan revolusi digital praktis ke dunia bisnis, prevalensi teknologi informasi telah menimbulkan beberapa masalah, termasuk pornografi, kekerasan komputer, terorisme dunia maya, kelebihan informasi, dan pelanggaran data. Permasalahan pelanggaran hukum, yang biasa disebut dengan kekerasan, berdampak pada seluruh individu dalam masyarakat. Kekerasan melekat dalam tatanan masyarakat dan berfungsi sebagai komponen fundamental dalam struktur masyarakat. Pengungkapan kebenaran mengenai korelasi antara penarikan diri dari kehidupan sosial dan penyakit akan memberikan penghiburan yang sangat besar bagi

masyarakat umum. (Ramadhani, 2020b)

Penulis dengan tegas menegaskan bahwa praktik pelanggaran hukuman finansial untuk kejahatan siber di Indonesia, yang memiliki atribut berbeda, harus dianggap sebagai undang-undang yang tidak dapat diubah. Tujuan dari hukuman, sebagaimana diuraikan dalam undang-undang sosial, tidak akan tercapai karena ketidaksesuaian antara atribut pelaku dan kerangka non-koersif dari Majelis Pemasarakatan. Penulis berpendapat bahwa penipuan, baik dalam konteks pekerjaan sosial atau secara umum, dapat disamakan dengan kejahatan dunia maya karena adanya korelasi antara karakteristiknya. Hal ini terjadi karena penipuan mampu mencapai tujuannya. Hal ini tercapai. Tantangan yang terkait dengan pekerjaan sosial dan pengawasan lebih mengutamakan belas kasihan dan perspektif jangka panjang dibandingkan dengan hukum pidana. Penelitian yang dilakukan di berbagai negara menunjukkan bahwa kekerasan dalam pekerjaan sosial dan tindakan hukuman yang efisien sering kali digunakan untuk mengatasi aktivitas kriminal, termasuk yang dilakukan oleh anggota sindikat kejahatan terorganisir. Semua negara secara universal menganggap terorisme domestik sama dengan terorisme sosial, dan keselarasan ini konsisten dengan norma-norma yang berlaku mengenai terorisme internasional. Instrumen hukum menjadi dasar penegakan hukum terhadap individu yang melakukan kejahatan internasional. Sistem hukum positivis yang memberikan sanksi terhadap peristiwa atau perbuatan pidana yang melibatkan penggunaan komputer sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan melekat pada sifat ius constitutum.

Perumusan aturan arbitrase internasional juga dilatarbelakangi oleh keinginan masyarakat untuk menjunjung tinggi prinsip-prinsip tata kelola hukum. Cyber Law atau disebut juga Hukum Siber akan mewajibkan individu untuk mematuhi dan mematuhi seluruh peraturannya. Lembaga pemasarakatan dan kejaksaan adalah dua komponen dalam sistem peradilan pidana. Kedua komponen sistem peradilan tersebut harus memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dan membangun kerangka yang kohesif. Pemeriksaan kualifikasi terdiri dari lembaga kualitatif-birokrasi yang mempunyai pengaruh guna memaksimalkan sistem, mekanisme pengaturan, dan menjamin hak-hak tersangka selama pemeriksaan. Tidak adanya standar hukum yang jelas mengenai hukuman dalam ranah kejahatan siber di Indonesia dapat disebabkan oleh perlunya mempertimbangkan

aspek KUHP (KUHP) dan non-KUHP ketika menjatuhkan hukuman bagi kejahatan siber. KUHP dikurangi. Tindak pidana pemalsuan diatur dalam Pasal 263–276 KUHP, pencurian diatur dalam Pasal 362–367, penipuan diatur dalam Pasal 378–395, dan perusakan barang diatur dalam Pasal 407–412. Penafsiran yang luas terhadap ketentuan-ketentuan ini memudahkan penuntutan terhadap pelaku kejahatan siber. Pada tahun 2021, Ramadhani Untuk kajian komprehensif penerapan ketentuan hukum pidana Indonesia dalam penuntutan pelaku kejahatan siber, silakan merujuk pada sumber berikut. (Ramadhani, 2021)

a) Dalam kasus di mana kejahatan terkait komputer terjadi, baik yang terkena dampak maupun yang bertanggung jawab, pasal-pasal KUHP Indonesia (KUHP) yang relevan akan berlaku:

1. Terminologi hukum yang digunakan negara sebagai alat bukti, Pengadilan Negeri Jakarta Pusat memvonis dan menghukum terdakwa kasus Pembayaran Transfer Tidak Sah Tahun 1986 di Cabang Bank Negara Indonesia (BNI) New York dengan hukuman penjara. Pelanggaran-pelanggaran tersebut terbukti dan meyakinkan. Untuk membuktikan kesalahan terdakwa, perlu diberikan bukti-bukti yang secara jelas menunjukkan pelanggaran-pelanggarannya terhadap Pasal 233 KUHP Indonesia, yang khusus membahas tentang pemusnahan barang bekas dengan sengaja sebagai alat pembuktian sesuatu, dengan adanya otoritas. Selain itu, harus diajukan bukti-bukti yang membuktikan pelanggaran Pasal 363 KUHP yang dilakukan terdakwa, yakni tentang pencurian yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang bertindak bersama-sama. Proyek Tinggi dan Mahkamah Agung Jakarta sedang mendekati tahap akhir secara bersamaan.
2. Pencurian Mahkamah Agung Republik Indonesia menguatkan kontrak karena pembentukannya antara dua orang atau lebih yang melakukan kerja sama, sebagaimana diatur dalam Pasal 363 ayat (1) KUHP. Keputusan ini diambil sebagai tanggapan terhadap pertemuan Bank Negara Indonesia (BNI) tahun 1986 di New York, yang tidak melakukan

pembayaran transfer. Proyek-proyek yang dilakukan oleh Kejaksaan Tinggi Jakarta dan Mahkamah Agung sama besarnya dengan proyek ini.

3. Kategori keterampilan kurikulum PT. Mustika Ratu, Mahkamah Agung mengalami perubahan "namea domain" menjadi mustika-ratu.com pada tanggal 24 Januari 2003 melalui Keputusan Mahkamah Agung No. 1082 K./Pid./2002, sebagaimana disebutkan dalam Pasal 382 bis UU KUHP. Apalagi durasi kehamilannya berkisar antara empat hingga delapan bulan. Proyek MA ini merupakan perpanjangan dari proyek Jakarta Pusat Pengadilan Negeri yang merupakan puncak dari seluruh proyek-proyek sebelumnya. Saat ini Petrus Pangkur telah divonis 15 bulan penjara oleh Pengadilan Negeri Sleman (Yogyakarta) atas tindakan pemalsuan berbasis internet yang terbukti dan meyakinkan. Individu yang menggunakan mata uang Amerika Serikat untuk tujuan memperoleh barang melalui perdagangan online (e-commerce).
4. Keputusan tersebut berdasarkan Pasal 378 KUHP Indonesia. Total jumlah yang dibayarkan berjumlah empat juta rupiah. Delapan bulan adalah periode utama untuk melakukan penyelidikan terhadap kasus tersebut.

Berdasarkan uraian mengenai tindak pidana dan penerapan hukum pidana tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a) Ketentuan mengenai serangan komputer hanya diatur dalam Undang-Undang Telekomunikasi yang merupakan peraturan perundang-undangan khusus yang secara tegas mengatur hal tersebut.
- b) Sedangkan peraturan perundang-undangan khusus yang mengatur mengenai pembajakan program komputer hanyalah Undang-Undang Hak Cipta;
- c) Sanksi yang dijatuhkan adalah pidana penjara dan denda;
- d) Jika dibandingkan dengan ketentuan Konvensi Cybercrime, bentuk kejahatan cyber yang dituntut di Indonesia adalah gangguan data (seperti kasus peretasan situs KPU), penipuan komputer (seperti kasus korupsi di beberapa

bank), pemalsuan komputer sebenarnya (seperti kasus penipuan kartu kredit yang dilakukan oleh Petrus Pangkur), dan pelanggaran yang dianggap sebagai pelanggaran hak cipta dan hak terkait.

Di dunia kita yang saling terhubung, dimana internet memungkinkan terjadinya komunikasi global, ius constituendum, atau undang-undang yang akan ditetapkan, berfungsi sebagai instrumen hukum yang mendorong pertumbuhan sekaligus mengatasi tantangan yang ditimbulkan oleh penggunaan internet. Tantangan tersebut antara lain potensi terjadinya berbagai jenis kejahatan, baik yang bersifat materil maupun immateriil. Penting untuk menjaga keseimbangan yang harmonis antara pertumbuhan teknologi informasi dan peningkatan serta kemajuan seluruh sistem hukum, yang mencakup penyempurnaan kerangka hukum, konten, dan aspek budaya. Keputusan yang diambil oleh pengadilan mencerminkan evolusi strategis sistem peradilan modern.(Simatupang, n.d.)

2. Pengaturan Hukum Kejahatan Siber dalam UU ITE

Saat ini, teknologi telekomunikasi memajukan perkembangan masyarakat, mendorong interkoneksi global, dan melahirkan tatanan dunia baru. Oleh karena itu, tidak mungkin untuk menyimpulkan bahwa perkembangan perbankan di Indonesia pada era reformasi telah dipengaruhi oleh berbagai krisis, termasuk krisis politik, ekonomi, atau sosial dan budaya, dan permasalahan-permasalahan tersebut perlu diatasi untuk menjamin kesejahteraan masyarakat. perbankan Indonesia. Selain itu, negara-negara terus dimasukkan dalam daftar negara-negara di seluruh dunia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami kemajuan, memungkinkan pemanfaatannya melalui jaringan seluler. Berbagai aktivitas yang tadinya dilakukan secara fisik kini dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik, seperti perbankan online dan transfer dana untuk keperluan dunia nyata. Maju dari Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan penyebaran alat-alat tersebut menjadi tidak terhindarkan, sehingga menimbulkan permasalahan nyata yaitu kejahatan dunia maya.

Terorisme siber mempunyai dampak global, tidak hanya di Indonesia, namun juga berdampak ke seluruh dunia. Beragam manifestasi kekerasan telah terjadi di dunia kita, yang masing-masing mempunyai dampak yang berbeda-beda. Penggunaan email, perbankan online, dan

belanja online secara luas di Indonesia telah mengakibatkan banyak aktivitas kriminal. Mengingat memburuknya situasi keamanan global, khususnya di Indonesia, pemerintah sedang mempertimbangkan tindakan cepat untuk menerapkan langkah-langkah yang bertujuan mencegah teroris internasional. Pada tahun 2008, pemerintah Indonesia memasukkan Undang-Undang Perang Siber ke dalam Undang-undang Teknologi Informasi (ITE) Nomor 11, dengan tujuan untuk memberikan efek jera dan memberikan sanksi kepada individu yang terlibat dalam perang siber. Meskipun hukum tidak secara eksplisit diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, kerangka hukum negara ini telah menetapkan beberapa peraturan untuk mengatasi dan memitigasi serangan hui. Diantaranya adalah Keputusan Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi, Keputusan Nomor 19 Tahun 2002 tentang Pasir, Keputusan Nomor 15 Tahun 1999 tentang Terorisme Siber, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang tersebut telah menjatuhkan sanksi yang mengkriminalisasi berbagai manifestasi terorisme internasional dan menyebabkan kesulitan keuangan bagi semua pihak yang terkena dampaknya.(Kep, Penguatan, Kemenristekdikti, Tanah, & Kepentingan, 2019)

Kejahatan sebagai fenomena ulah manusia juga sering mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Penyakit tubuh manusia. Munculnya kemajuan teknologi memunculkan dunia baru yang dikenal dengan dunia Maya. Dunia ini dihuni oleh individu-individu berikut, yang berpartisipasi dalam rutinitas sehari-hari. Saat ini, Bumi berfungsi sebagai sarana sekaligus perantara bagi individu dalam ekspedisi berbahaya yang telah berubah menjadi lanskap yang merugikan. Kejahatan dunia maya, yang didefinisikan sebagai aktivitas terlarang yang dilakukan dalam komunitas online, telah menjadi instrumen dan platform baru bagi kelompok penjahat di masa depan. Meskipun mekanika fundamentalnya tetap tidak berubah, terdapat variasi yang berbeda dalam desain dan konstruksinya. Karena peluncurannya secara online, mode dan faktor bentuk produknya juga berbeda. Yang dimaksud dengan “kata lain” adalah tempat tertentu terjadinya tindak pidana. Klasifikasi dan modus operandi pelanggaran ini berbeda dengan informasi yang telah dijelaskan sebelumnya. Karena banyaknya variabel, hasil yang dihasilkan menunjukkan spektrum yang luas, mulai dari yang sangat kecil hingga yang besar. Alternatifnya, mulai dari yang paling halus hingga yang paling kasar. Di Indonesia, aktivitas

kriminal ini dimulai dengan penipuan kartu kredit dan berlanjut ke akses tidak sah ke beberapa situs web, pencurian data pribadi (misalnya melalui email), dan manipulasi data (misalnya dengan memasukkan karakter yang tidak diinginkan ke dalam program komputer), yang pada akhirnya mengakibatkan penyelewengan dana perorangan. Kejahatan dunia maya dapat dipahami sebagai serangan yang disengaja terhadap stabilitas suatu negara, yang dimanfaatkan oleh pemerintah sebagai alasan untuk menggunakan teknologi komputer, khususnya internet dan intranet, untuk tujuan melakukan tindakan kekerasan.

Pelanggaran yang bersifat global (cybercrime) selanjutnya dituangkan dalam perjanjian-perjanjian berikutnya, Ayat tersebut mengacu pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Pokok-pokok Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana tercantum di bawah ini:

- a) Setiap individu yang dengan sengaja dan izin tanpa menyebarkan, menyebarkan, atau membuat dapat mengakses Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang mengandung konten yang melanggar norma kesopanan, sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Namun demikian, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tidak memberikan pedoman mengenai tata cara penyimpanan, pengungkapan, atau pembuatan informasi atau dokumen elektronik terkait suatu perkara hukum. Faktor etika dan hukum harus dipertimbangkan.
- b) Merujuk pada KUHP Indonesia yang dikemukakan oleh sumber media online. Pasal 27 ayat (1) UU Nomor 11 Tahun 2008 mengatur perolehan layanan melalui sarana elektronik, khususnya yang fokus pada informasi dan transaksi elektronik, seperti pornografi online dan prostitusi. Jika anak-anak menjadi korban kekerasan seperti ini, tingkat keparahannya akan semakin meningkat. Meluasnya adopsi teknologi informasi melalui internet telah menimbulkan permasalahan tertentu, termasuk menjamurnya situs-situs pornografi. Saat ini, melindungi Internet dari serangan para pengusaha pornografi sangatlah menantang. Transaksi online secara khusus didefinisikan dalam Pasal 27(2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Laporan tersebut menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa izin

membagikan/menyebarkan/membuat dapat diaksesnya informasi elektronik/dokumen elektronik yang memuat konten perjudian.

- c) Setiap individu yang dengan sengaja mengizinkan tanpa menyebarkan atau membuat informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung konten yang merusak reputasi atau penghinaan.” Tidak ada teks yang diberikan oleh pengguna. Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 menyebutkan larangan. Anggota kelompok menunjukkan etika keteladanan dan menjunjung tinggi pentingnya menjaga reputasi seseorang. Pada dasarnya, erosi adalah suatu gangguan, dan polusi adalah salah satu bentuk tindakan erosi yang spesifik.
- d) Melarang pemerasan atau ancaman siber di dunia online berdasarkan Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Ayat tersebut menyatakan bahwa adalah jalur hukum bagi siapa pun yang dengan sengaja dan tanpa izin menyebarkan, mengirimkan, atau membuat informasi elektronik yang dapat diakses dan/atau dokumen yang mengandung unsur pemerasan dan/atau pengancaman. Pasal 368 ayat (1) KUHP mendefinisikan kualifikasi perbuatan pemerasan atau pengancaman sebagai berikut: “Setiap orang yang bermaksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memaksa seseorang menyerahkan diri atau harta benda orang lain, baik seluruhnya atau sebagian, dengan kekerasan atau ancaman kekerasan, atau dengan membuat atau membatalkan utang, didakwa melakukan pemerasan dan dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun.”
- e) Setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa izin mengirimkan Informasi Elektronik atau Dokumen Elektronik yang mengandung ancaman kekerasan atau intimidasi yang ditujukan kepada dirinya sendiri. - Peraturan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 29. Data dan transaksi elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29. Merujuk pada perbuatan yang bersifat menghina, mengancam, atau dimaksudkan untuk menimbulkan rasa takut, termasuk perkataan atau tindakan dengan tujuan tertentu. Hal ini melanggar undang-undang cyberstalking di Amerika Serikat, Kanada, Inggris, dan yurisdiksi lainnya. Upaya ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti surat kebencian yang tidak diminta, email eksplisit, atau ancaman,

serta alat serupa.

- f) Pasal 28 ayat (1) UU Nomor 11 Tahun 2008 menyatakan bahwa menyebarkan informasi palsu dan jahat yang dengan sengaja dilakukan tanpa alasan, dan menyebabkan kerugian bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik, adalah dilarang..
- g) Pasal 28 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan informasi dengan tujuan menimbulkan kebencian atau permusuhan terhadap individu atau kelompok tertentu dalam masyarakat berdasarkan suku, agama, dan sejenisnya adalah suatu tindakan yang melanggar hukum. Ras, Suku, dan Hubungan Antar Golongan (SARA).(Kejahatan, Sebagai, Cyber, Dalam, & Hukum, 2022)

Materi yang dibahas adalah Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 (IET). Ini berisi serangan rahasia yang dirancang khusus untuk menipu pengguna internet. Sejak berlakunya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada 21 April 2008, banyak pengaduan yang masuk. Berdasarkan penyelidikan yang dilakukan pihak berwenang, delapan orang telah ditangkap dan saat ini ditahan karena tidak mematuhi peraturan. Surat perintah penangkapan yang diterbitkan berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Yang dimaksud dengan “tersangka” atau “korban UU ITE” adalah pengguna internet yang aktif melakukan aktivitas terkait pemanfaatan konten berhak cipta di internet. Orang yang memenuhi kualifikasi UU ITE adalah mereka yang telah mengabdikan selama dua belas tahun dan memiliki kekayaan minimal satu juta rupiah sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat 3 dan Pasal 45 ayat 1. Segala tindak pidana di dunia online dapat dikenai sanksi. dilakukan secara sah dengan mematuhi undang-undang IET.

Sesuai ketentuan hukum pidana yang tercantum dalam UU ITE, seseorang dapat dikenakan sanksi pidana karena melakukan perbuatan yang dilarang. Selanjutnya terdapat rumusan tindak pidana di bidang informasi dan perdagangan elektronik. Seseorang dapat mengklasifikasikan item yang terkait dengan keamanan data dan transaksi elektronik dengan memeriksa komponen yang

relevan dari Teknologi Informasi dan Elektronika (ITE). Konfigurasinya adalah sebagai berikut:

- a) Dengan sengaja dan tanpa izin, menyebarkan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mengandung konten yang melanggar kesusilaan, konten perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan, dan/atau pengancaman; menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, menyebarkan informasi yang bertujuan untuk menimbulkan kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan sosial (SARA); mengandung ancaman kekerasan atau intimidasi pribadi.
- b) Secara sengaja dan tanpa izin atau pelanggaran hukum, mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan tujuan melanggar, menembus, melampaui, atau merusak sistem keamanan, serta melanggar metode lainnya.
- c) Dengan sengaja dan tanpa izin, menyebarkan hukum dengan cara melakukan penyadapan atau mengakses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang ada di komputer dan/atau sistem elektronik orang lain, tanpa mengubah atau menyebabkan perubahan, penghilangan, dan/atau menyebarkan informasi yang sedang ditransmisikan.(Journal, 2023)

Melakukan kegiatan yang tidak sah seperti mengubah, menambah, mengurangi, mentransmisikan, merusak, menghapus, mentransfer, atau menyembunyikan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau masyarakat. Hal ini juga mencakup pemindahan atau pengalihan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik ke sistem elektronik milik orang yang tidak berwenang. Selanjutnya meliputi perubahan, penambahan, pengurangan, transmisi, pemusnahan, penghapusan, pemindahtanganan, atau penyembunyian informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau masyarakat, sehingga mengakibatkan terungkapnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bersifat rahasia tersebut. . Dapat diakses oleh publik dengan integritas data yang tidak akurat. Tindakan tersebut dianggap melanggar hukum, dan tindakan serupa termasuk dalam

	Jurnal Arjuna : Aplikasi Riset Jaringan dan Komputer Volume 1, Number 1, November 2023 (Halaman 18 - 25) DOI : https://doi.org/10.5281/zenodo.11077870	e-ISSN : 3032-7229
---	--	--------------------

kategori yang sama.

4. KESIMPULAN

Penerapan sanksi yang efektif terhadap aktivitas kejahatan dunia maya memerlukan pemeriksaan komprehensif terhadap faktor pidana dan non-kriminal berdasarkan KUHP Indonesia (KUHP) dan seterusnya. Oleh karena itu, saat ini belum ada standar hukum yang jelas mengenai hukuman dalam ranah kejahatan dunia maya di Indonesia. Kami merevisi KUHP. Pemalsuan (Pasal 263-276), pencurian (Pasal 362-367), penipuan (Pasal 378-395), dan perusakan harta benda (Pasal 407-412) adalah beberapa pelanggaran yang dapat dituntut oleh penjahat dunia maya di Indonesia berdasarkan hukum Indonesia. Hukum pidana.

(KUHP) dengan penafsiran yang ketat. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (IET). Di dalamnya terdapat serangan rahasia yang direncanakan untuk mengelabui pengguna internet. Sejak 21 April 2008, ketika UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mulai berlaku, banyak pengaduan yang masuk. Investigasi tersebut berujung pada penangkapan dan penahanan delapan orang karena tidak mematuhi perintah penangkapan UU ITE. Mereka yang terlibat dalam penggunaan konten berhak cipta di internet disebut sebagai “tersangka” atau “korban UU ITE” online. Sanksi pelanggaran UU ITE sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat 3 dan Pasal 45 ayat 1 UU ITE adalah denda satu juta rupiah dan pidana penjara dua belas tahun. Semua aktivitas kriminal di dunia dapat dilakukan sesuai dengan aturan IET. Seorang pembelajaran yang dilarang dapat menjatuhkan hukum pidana dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana ketentuan hukum pidana yang tercantum. Selain itu, tindak pidana sedang berkembang dalam domain informasi dan perdagangan elektronik. Dapat diintegrasikan ke dalam berbagai informasi dan produk transaksi elektronik setelah menyelesaikan prosedur yang diperlukan dalam ITE

5. REFERENSI

1. Journal, Edulaw. (2023). *Karakteristik cybercrime di indonesia*. 5, 15–26.
2. Kejahatan, Analisis, Sebagai, Hacking, Cyber, Bentuk, Dalam, Crime, & Hukum, Sistem. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 3029–3034.
3. Kep, Akreditasi, Penguatan, Dirjen, Kemenristekdikti, Risbang, Tanah, Pengadaan, & Kepentingan, Untuk. (2019). *De Jure De Jure*. 19(30), 97–108.
4. Koto, Ismail. (2021). *Kejahatan Cyber Menurut UU ITE*. 103–110.
5. Liviani, Miftakur Rokhman Habibi isnatul. (2020). *Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia*. 23(2).
6. No Title. (2019). 35(1), 52–76.
7. Ramadhani, Rahmat. (2020a). *Legal Consequences of Transfer of Home Ownership Loans without Creditors ' Permission*. (September), 31–37.
8. Ramadhani, Rahmat. (2020b). *Peran Poltik Terhadap Pembangunan Hukum Agraria Nasional*. 1, 1–6.
9. Ramadhani, Rahmat. (2021). *THE LEGAL FORCE OF ELECTRONIC SIGNATURES ABSTRACT*. 21(2), 184–186.
10. Simatupang, Frans Meyer. (n.d.). *Mekanisme Pendaftaran Hak Tanggungan Elektronik Dan Akibat Hukumnya*. 4(1), 62–89.